

TÜRKİYE'NİN BİR NUMARALI OYUN DERGİSİ

77 SAYI CD

LEVEL

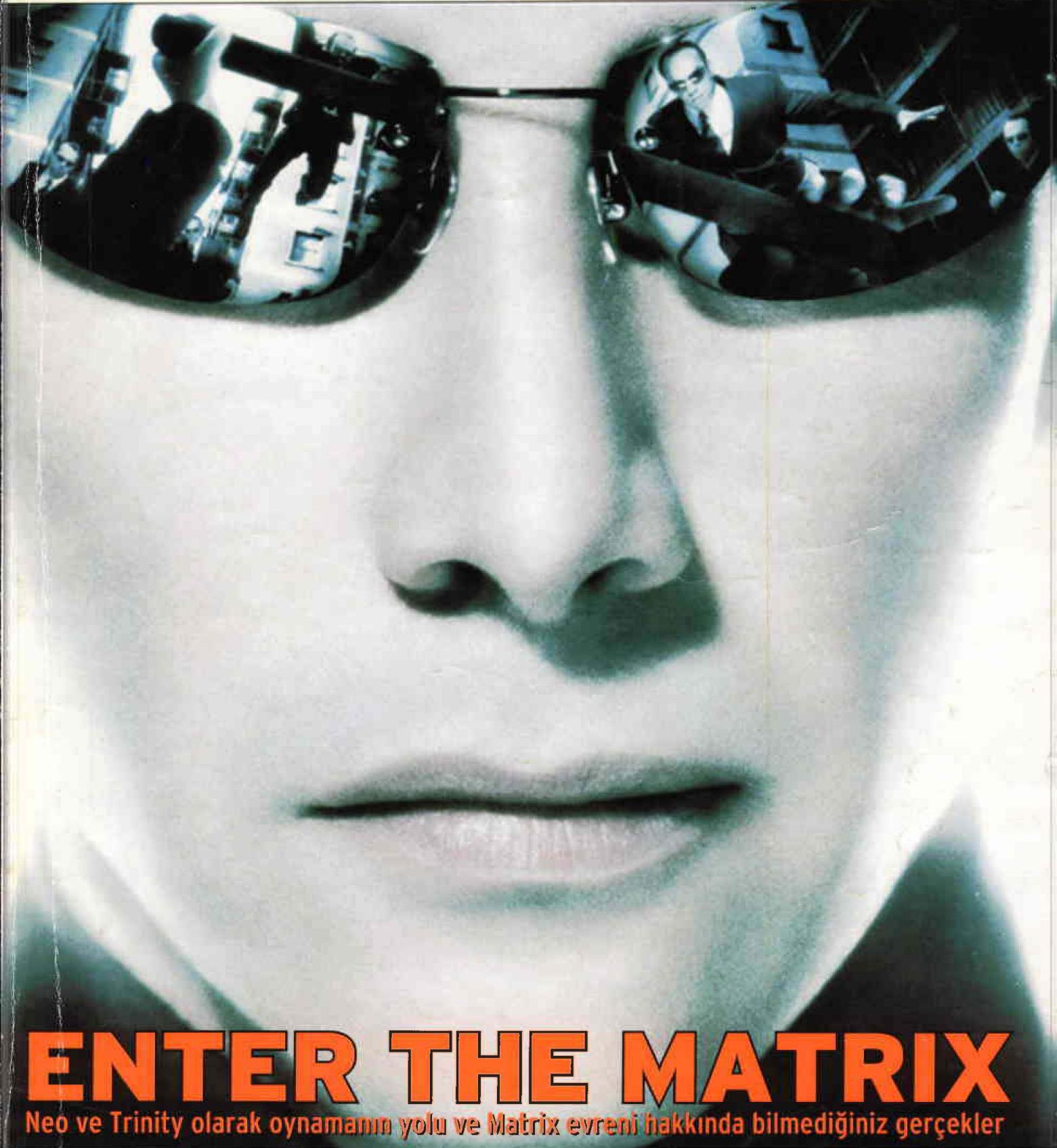
HAZİRAN 2003 • www.level.com.tr • 2003 - 06 • 1/12440 • ISSN 1301-2134 • 4.950.000 TL (KDV DAHİL)

MODLAR: REAL GTA 3 ve CM4 TÜRKÇE

RealGTA 3 ile çok daha gerçekçi bir GTA 3 tecrübesi ve Championship Manager 4'ü Türkçe olarak oynamanın zevkini yaşayın

MÜKEMMEL DEMOLAR!

Chaser / Star Trek Elite Force 2 / Tony Hawk's Pro Skater 4 / Crimsonland 2 / ...



ENTER THE MATRIX

Neo ve Trinity olarak oynamanın yolu ve Matrix evreni hakkında bilmediğiniz gerçekler

KIBRIS FİYATI: 6.000.000 TL.

06



İlk Bakış: The Sims 2 / Full Throttle 2 / Lord of the Rings: Return of the King
Inceleme: GTA 3: Vice City / Rise of Nations / Tropico 2 / Total War: Viking Invasion
Tam Çözüm: Grand Theft Auto 3: Vice City

9 771301 213116

06|2003

Yer Trinity, Gök Neo

Neredeyse "Matriix" diye istifra ettirecek kadar bilden bilmeyen herkesin saldırdığı Matrix konseptinden soğudum soğuyacağım. En son bu sabah bir derginin kapağında "Matrix ve Mevlevi felsefesi" konusunu gördüm ve neredeyse yere yuvarlanıyordum! İlk filmin tadi sürprizindeydi, herkes bir şey beklemeden gitti, dumur oldu çıktı, tamam. Ama, eh be kardeşim, bu kadar mı sömürülmüş bir konu? Alt tarafı bir film işte. Kurgusu, felsefesi, aksiyonu dört dörtlük olsa da, birşeyle re tutunmaya fazlasıyla ihtiyacı olan insanları "olay budur baba!" diye peşinden sürüklese de, hele ki Amerikan sinemasının tek konusu olan "inanırsan yaparsın"ın en uç noktada işlenmiş hali olsa da, sonuçta bir film. Ne biçim yoğurdunuz, ne biçim çarpıttınız bir filmi be yurdum medyası! Işin kötüsü, ben de çok severim Matrix'i. Hatta daha ileri gidip "bizim jenerasyonun Star Wars üçlemesi" dediğim bile olmuştur ortamlarda

(buyle bir cümle kurduğum için nefret mailleri yağıcağına adım gibi eminim). Lâkin, medyanın burnunu fazlaca soktuğu her güzel şeye olduğu gibi, bu da mundar oldu, değerini kaybetti. Biz de oturduk, benim gibi Matrix fanatığı olan "Lost Library" Ali'yle son 20 yılın en başarılı bilim-kurgu filmini nasıl "bayağı bir medya olayı" olmaktan kurtarıraza kafa yorduk. Sonunda Enter The Matrix incelemesinin ardından bulacağınız, muhtemelen Türkiye'de şimdije kadar yazılmış en kapsamlı "Matrix Trivia" ortaya çıktı. Zevkle ve zaman zaman hayretler içinde kalarak okuyacağınızı eminim. Bakın görün hayallerine sıkı sıkı sarılan iki genç nasıl bir jenerasyonu peşinde sürüklüyor, Matrix için ne kadar karmaşık bir kurgu oluşturmuş bu Wachowski soyadılı deli kardeşler.

Bu arada, hoş geldin be oğlum Yaz! Özlettin kendini ha!



Kendime diyalog...

Bu dergiye girdiğimden beri birlikte çalışma şansına eriştiğim, kendi deyimimle "bir çalışma ortamının kalitesini yükseltten" insanlardan olan Sevda'yı kaybettik bu ay. Daha önce hiç bir yerinde adını görmediniz derginin, varlığını haberiniz bile yoktu muhtemelen. Ama varlığıyla özel bir insandi Sevda, güzel bir insandi. Seni unutmayacağız Sevda, o güllüğünle...

jikk bakis

E3 2003 Fuarı'ndan Haberler

Oyunların kalbi yine Los Angeles'ta attı

Sinan'la Tuğbek'in E3 fuarına gitme-lerinin, Tuğbek'in havaalanından geri çevrilmesinin ve aktif olarak Pro Evolution Soccer maçlarına başlamamızın ar- dından tam bir yıl geçti. Bir yıl, bilgisa-yar oyunları için çok uzun bir zaman di-limi. Bu bir yıl içinde yeni oyular oynadık, onlarca oyun yazdık ve yeni oyunla-rı beklemeye başladık. Beklemek, bu işin en sıkıcı yanlarından biri.



▲ Manyak&mattrak dedektifler köpek Sam ve tavşan Max 2004'te geri dönüyor.

Bu yıl da firmalar beklenilen oyunları E3 fuarı için sakladılar ve fuarda bu oyunlar için yeni sunumlar yaptılar. Biz de her yıl olduğu gibi fuardaki izlenimle-rimizi toparlayıp bir dosya konusu yap-tık.

Bu sene E3'e yirmi sayfa ayırmak ye-rine, E3 sayfalarını zip'leyip en çok bek-lenen ve hit olacağına emin olduğumuz oyunlara yer vermeye karar verdik. Bu şekilde hem kafanız karışmayacak, hem de daha az sayfa çevirip daha az yorulacaksınız (işte bu çok iyil).

Aslına bakarsanız bu yıldı E3 fuarı-na biraz hayal kırıklığına uğradık. Fuar-da, duyurusu yapılan oyuların yeni bil-gileri dışında, beklememişiz veya bizi şaşırтан bir oyunla karşılaşmadık. Oysa ki geçtiğimiz yıllarda birçok oyunun is-mini ilk olarak E3'te duymustuk. Şimdi-

lik bu konuyu bir yana koyalım, uyunus. Siz de E3'te neler yaşandığını bakın, ben uyuyayım. Of! Olmadı bu! Yazıyı yazmam gerek...

Max Payne yaşayacak mı?

Fuarın en aktif firmalarından biri Take Two Interactive'di. Firma; **Hidden & Dangerous 2** ve **Railroad Tycoon 3** gibi hit oyularının yanında **Max Payne 2**'nin de resmi duyurusunu yaptı.

İlk olarak Max Payne 2'den başlaya-lim. Max Payne 2'nin tam ismi The Fall of Max Payne olarak belirlendi. Take Two, ilkini yıllarca beklediğimiz ve yak-laşık beş-altı saatte bitirdiğimiz Max Payne 2 için fuarda herhangi bir bilgi veya video yayınlamadı. Bu şekilde gi-derse Max Payne 2'yi de en az ilki kadar bekleyebiliriz. Bu arada, oyunun ismine bakılırsa (Max Payne'in düşüşü), Max Payne 2 serisinin son oyunu olabilir. Oyun aynı zamanda PS2 için de piyasaya çıkacak.

Take Two Interactive'in uzun zaman-



▲ Halo 2'nin grafikleri daha iyi olacak (üstte).

İlk oyunun PC versiyonu da hiç fena gözükmemiyor (altta).



▲ İşte Armed & Dangerous'tan bir sahne. Düşmanlar gökyüzünden aşağıya doğru düşüyor.

dir beklediğimiz bir diğer oyunı **Hidden & Dangerous 2**. H&D 2'de geliştirilmiş bir savaş-taktik sistemi ve eskisinden daha iyi bir yapay zekâ kullanılacak. Bu-nun dışında yapımcı illusion Softworks eski oyunun oyhanmasını koruyor. H&D 2'deki en ilgi çekici yenilikse grafikler. Yeni bir grafik motorunun kullanıldığı oyunda karakter animasyonları çok aki-ci ve ışıklandırmalar daha gerçekçi ola-cak. Take Two, E3'te, H&D 2'nin yaz bit-meden piyasada olacağını da açıkladı.

Railroad Tycoon 3 de yine yaz ayla-rında çıkmış olacak.

Geri sayım: Half-Life 2 ve Halo 2

Maiş ayında ilk bakışını yayınladığımız **Half-Life 2**, belki de fuarın en çok me-rak edilen oyunuydu. Fuarda Half-Life 2 hakkında bir video yayınlandı ve Valve'in menajeri Gabe Newell oyun hak-kında birkaç ipucu daha verdi; Half-Life 2'de bu defa Xen gezegenini ziyaret etmeyeceksiniz. Oyun tamamen Dünya'da gececek.

Bunun dışında Half-Life 2 motorunun ne kadar sağlam olduğunu biliyorsunuz. Half-Life 2'yi hâla merak ediyorsanız (ki merak etmiyorsanız bir koltuk takımı olmalısınız), Level'in gelecek sayısını bek-lemeniz gerekiyor.

İlk olarak PC için duyurulan, daha sonra Xbox'ın çıkışıyla Xbox versiyonu yapılan ve ilginç bir şekilde yıllardır PC versiyonunu beklediğimiz **Halo**, fuar-da tanıtılan oyular arasındaydı. Xbox'ın en çok satan oyunu olan ve Bungie tarafından geliştirilen Halo'nun



▲ (Soldan sağa) Hidden & Dangerous 2, Gran Turismo 4, Virtua Fighter Evolution

PC versiyonu, Xbox versiyonuyla neredeyse aynı olacak. Oyunun PC versiyonunda ufak da olsa farklılıklar var. Saadece PC için tasarlanan altı yeni multiplayer harita, bu farklılıklar arasında sayılabilir. Oyun grafik olarak da Xbox versiyonunu aratmayacak (Halo'nun PC versiyonunu Gearbox Software yapıyor, hatırlatayım).

Diğer yandan Microsoft, **Halo 2**'nin Xbox versiyonu için de fuarda ufak çapta bir sunum yaptı. Halo 2'de ilk oyuncunun (klasik) hikâyesi devam ettiriliyor. Oyunda yine Master Chief'i kontrol ederek yaratıklara karşı yaşam savaşı vereceksiniz.

Fizik modellemesi ve grafikleri de geliştirilen Halo 2, Xbox Live ile online olarak da oynanabilecek. Ayrıca Halo 2'de yeni silahlar da kullanabileceksiniz. Oyunun Xbox için çıkış tarihi Ocak 2004. PC versiyonu içinse daha ortada en ufak bir şey yok, ama Haziran sonunda piyasaya çıkacağını tahmin ediyoruz.

LucasArts damgası!

Kabul etmek gerekiyor ki fuarın en renkli firması Lucasarts'tı. Kaliteli ve sağlam oyunlarıyla tanıdığımız Lucasarts, fuarın birçok beklenen oyununun tanıtımını yaptı. Aşağıda diğer firmalar Lucasarts'ın yanında biraz pasif kaldı.

Firmanın tanıtımını yaptığı oyunlar arasında; **Full Throttle: Hell on Wheels**, **Sam & Max 2**, **Armed & Dangerous** ve **Star Wars: Republic Commando** vardı.

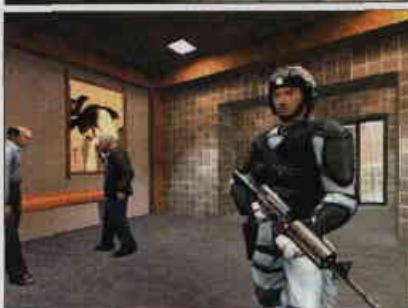
PC'nin yanında; PS2, Xbox ve GameCube (GameCube'e Full Throttle II adıyla çıkacak) versiyonları da hazırlanan **Full Throttle: Hell on Wheels**'ta Ben'i kontrol ederek barlarda kavga edecek ve elinize geçen her şeyi silah olarak kullanabileceksiniz (bilardo sopası, sandalye, demir çubuk, şişe vs). Hell on Wheels hakkında daha fazla bilgiye ulaşmak için bu ayki ilk bakışımızı okuyabilirsiniz (oyun konsollara PC versiyonundan birebir olarak aktarıyor).

Lucasarts'ın geliştirdiği ve fuarda tanıtımı yaptığı diğer adventure oyu-

nuysa **Sam & Max Freelance Police**. '93 yılında piyasaya çıkan DOS oyunu **Sam & Max Hit the Road**'un devamı olan **Sam & Max 2**'de yine biri köpek diğeri tavşan olan iki dedektifi kontrol edeceksizez. Sam & Max'in eğlenceli oynanışı ikinci oyunda da devam ettirilecek. **Escape from Monkey Island** tipinde grafiklerle tamamen 3D olarak tasarlanan **Sam & Max Hit the Road**'da, ilk oyundaki gibi birbirinden komik ve eğlenceli bulmacalar bulunacak.

Planet Moon Studios'un geliştirdiği **Armed & Dangerous** (Lucasarts tarafından yayınlanacak) ise farklı bir aksiyon oyunu. Bir robot, bir ajan, bir akıl hastası ve bir suçluyu kontrol edeceğiniz **Armed & Dangerous**'ta yapışkan bomba gibi birçok silah kullanabileceksiniz. Oyunun farklı olmasını sağlayan şey eğlenceli ve komik olması. **Armed & Dangerous**'ta **Star Wars** gibi bazı filmlerle dalga geçiliyor. Oyundaki komikliği örnek: Düşmanlarınızı amuda kalkarak öldürüleceksiniz! Nasıl mı? Amuda kalktıınız zaman ekran ters dönecek ve düşmanlarınız gökyüzüne doğru düşmeye başlayacak. Normal halinize dön-

▼ Call of Duty'de Return to Castle Wolfenstein'in grafik motoru kullanılıyor (üstte). Counter Strike X-Box versiyonu Condition Zero ile hemen hemen aynı olacak (altta).



▼ Half-Life 2 fuarın en bomba oyunuydu.



düğünüz zaman da bu defa gökyüzünden aşağıya doğru düşüp ölecekler. Gerçekten çok orjinal bir fikir!

Lucasarts'ın fuarda duyurduğu son oyunsa **Star Wars: Republic Commando**'du. Activision'in Avrupa dağıtımını devraldığı oyunun yapımcısı şimdilik belli değil.

Republic Commando, **Star Wars** evreninde geçen ve bir grup askeri kontrol edeceğiniz bir FPS oyunu. Elimizdeki bilgiler şimdilik bunlarla sınırlı.

Medal of Honor'un yerine...

Fuarda tanıtımı yapılan ve hit olmasını beklediğimiz oyunlardan biri de **Call of Duty**. **Call of Duty, Allied Assault**'ın yapımcısı 2005'ten ayrılan 22 kişisinin kurduğu yeni bir firma olan **Infinity Ward** tarafından geliştiriliyor. Bu da **Call of Duty**'ye olan inancımızı artırıyor.

İkinci Dünya Savaşı konulu **Call of Duty**'de savaş sahneleri ve ara sahneleri etkileyici bir şekilde hazırlanıyor (referansı **Allied Assault** olan bir firmadan da bunu bekliyoruz).

Call of Duty'de **Allied Assault**'ta da olduğu gibi yalnız olmayacaksınız. Arkadaşlarınızla birlikte ilerleyerek sabotaj ve araç çalma gibi gizlilik gerektiren işler yapacaksınız. Oyunda tank gibi araçlar da kullanabileceksiniz.

Tür...

E3'te **Unreal Tournament 2004** hakkında da ilk bilgiler yayınlandı. Digital Extremes'in geliştirdiği **UT 2004** çok

fazla yenilik içeriyor. Bunların başında da yeni mod'lar geliyor: Assault ve Onslaught. Assault, bir senaryo doğrultusunda oynanan single-player tabanlı bir mod. Xan Kriegor'un robot fabrikasına saldırmak gibi ilginç senaryolar bulunuyor. Bu mod'da, şu anda tasarımlı tamamlanmış olan altı farklı harita var, ama bu sayı artabilir. Onslaught'ta ise kara veya hava araçlarını kullanarak (evet, araç kullanabileceksiniz) haritadaki noktaları kontrol altında tutmaya çalışacaksınız. Onslaught için de şimdilik dokuz haritanın tamamlandığı belirtildi.

Thief III de E3'te tanıtılan oyunlar arasındaydı. Looking Glass Studios'un kapanmasından sonra oyunun yapımını devralan Ion Storm, Thief'in yeni versiyonu için uzun zamandır çalışıyor. Biz de Thief III hakkında birkaç yeni bilgiye ulaştık.

Thief III'te artık; kapıları açarken, merdivenlerden çıkarken veya bir yere tırmanırken ellerinizi ve ayaklarınızı görebileceksiniz. Bu sistemin oyunun gerçekçiliğini artıracağı kesin.

Şimdilik çıkış tarihi belli olmayan oyun PC'nin yanında Xbox için de piyasaya çıkacak.

Fuarda duyduğumuz en şaşırtıcı haberlerden biriyse **Dungeon Siege II**'nin yapımına başlandığıydı. Yayımcısı Gas Powered Games olan oyun hakkında şimdilik hiçbir bilgi yok. Aynı şekilde **Pirates 2**'nin de yolda olduğu haberini aldık.

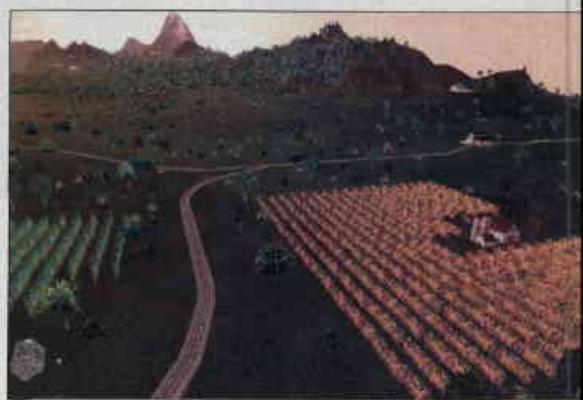
Bu arada, hiçbir yerde bulamayacağınız bir haber daha: **Grand Theft Auto 4**'ün yapımına başlanmıştır! Oyun ilk olarak konsollar için piyasaya çıkacakmış. Çıkış tarihiye çok uzak. Hatta oyunu ilk olarak PS3'te oynayabiliz!

E3'te, geçtiğimiz ay haberini yayın-

▼ Thief 3 ilk iki oyuna göre çok daha serbest olarak oynanabilecek.



▲ The Matrix Online (üstte) ve Railroad Tycoon 3 (sağda). Fuanın kendi çapında iki oyunu iddi.



Iadığımız Rainbow Six 3: Athena Sword hakkında daha fazla bilgiye ulaşma şansını yakaladık.

Rainbow Six 3: Raven Shield'in eklentisi olan Athena Sword'da yine bir terör örgütüne karşı savaşacaksınız. Oyunda; İtalya, Hırvatistan, Yunanistan'da geçen sekiz yeni görev ve sekiz yeni multiplayer harita olacak. Athena Sword'da ayrıca beş yeni multiplayer oyun mod'u bulunacak.

Oyundaki silah efektleri ise Matrix filminin setinde çalışan takım tarafından yapılmıştır.

PC'yle ilgili son haberimizse Matrix'in bir Devasa Online versiyonunun yapım aşamasında olduğu. **The Matrix Online** adıyla piyasaya çıkacak olan oyunda birçok yeni hareket bulunacak. Oyunun hikâyesi ise Matrix'in üçüncü filmi The Matrix Revolutions ile bağlantılı olacaktır.

Xbox ve PS2...

Microsoft, bu yıl fuarda, Xbox için çok fazla sayıda oyunun tanıtımını ve duyurusunu yaptı, ancak tanıtımı yapılan oyunların çoğu umut vermedi. Dikkat çeken oyunlar arasında sadece; Counter-Strike ve Soldier of Fortune II vardı.

Counter-Strike'nın Xbox versiyonu 16 kişiye kadar oynanabilecek ve oyunda kullanabileceğiniz yirmibeş farklı silah olacak.

Microsoft'un planlarından biri de, Counter-Strike için yeni eklentilerin Xbox Live'den download edilebilmesi. Valve Software'in geliştirdiği oyunun çıkış tarihi belli değil.

Fuarda tanıtılan PS2 oyunlarından en çarpıcı olanlara; Virtua Fighter 4 Evolution, Gran Turismo 4 ve Metal Gear Solid 3: Snake Eater'dı.

Virtua Fighter'ın devamı Evolution'da iki yeni karakter olacak: Goh the Judoka ve Brad (kick-boksçu). Bunlarla

beraber oyundaki karakter sayısı onbes'e çıkarıyor.

Oyuna ayrıca her karakter için yeni atak ve savunma hareketleri ekleniyor. Evolution'da 1500 farklı eşyayı kullanarak karakterlerinizi istediğiniz gibi değiştirebileceksiniz.

Biraz da Gran Turismo 4'ten bahsedelim. GT4'te toplam 500 araç ve 100 yol olacak. Bunların dışında oyunun zaten çok iyi olan grafikleri ve fizik modellemesi için de ufak değişiklikler yapılmıyor.

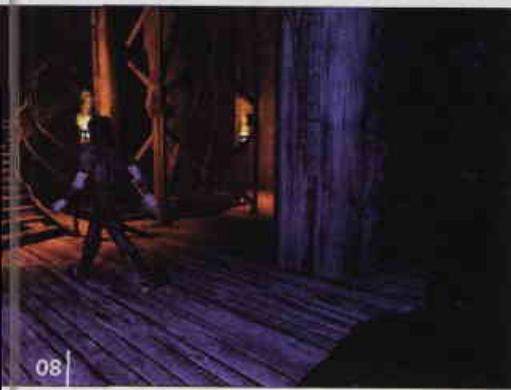
... Ve Metal Gear Solid 3: MGS 3: Snake Eater'da bu defa oyunun neredeyse tamamı açık alanda geçecek. İşsiz bir ormanda, düşmanlarınızla birlikte doğa şartlarına karşı da savaşacaksınız. Anlaşılan MGS'nin yeni versiyonu serinin diğer oyunlarından çok farklı olacak.

Diğer yandan GameCube için de Metal Gear Solid: The Twin Snakes adında bir MGS oyunu yapılmıştır.

Son...

İşte bu kadar... E3'te duyurulan ve ilgimizi çeken en iyi oyunlardan sizin haberdar ettik. Bundan sonrası, yazının girişinde de belirttiğim gibi işin en sıkıcı kısmı: Beklemek! ☺

▼ Metal Gear Solid 3'te seri özüne yani Snake'e geri dönüyor.



Farcry

Göz alıcı grafikler, şaşırtıcı yapay zeka. Bir FPS'de daha ne istersin ki?

First Person Shooter...Hani şu kendi gözünüzden gördüğünüz, elinizde silahla koşup önnüze çökana bin tekme yaptığınız oyunlar. Buraya kadar konsept olarak hepsi aynı değil mi? Peki bir fps'yi farklı yapan nedir? Senaryo mu?

Her Doktor normal olmayıpiliyor

Kaptan Jack Carver için hersey alalađ bir görev gibi gözükyordu. Yardımcısı Valerie Locklin küçük bir adaya ulaşmak için bot tutar. Valerie gizli ve issız adayı araştırırken Carver teknnesinde merakla beklemektedi. Atladığı bir noktayı farketmesi uzun sürmeyecekti:

Adanın issız olduğunu düşünmesi gerçekten de aptalcaydı.

İyi silahlandırılmış adamların ani bas-

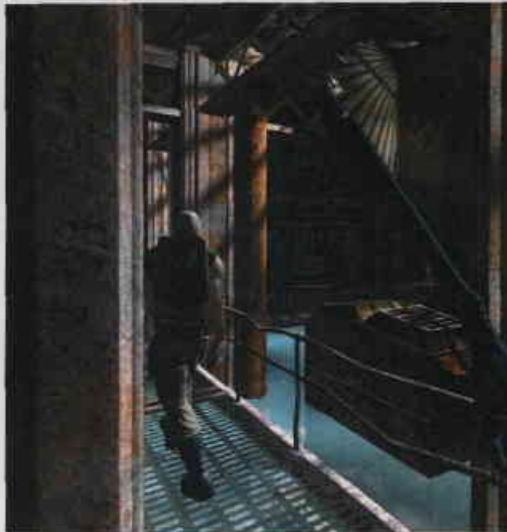
Tehlikeden farkındaki Jack en geniş kabireli silahını çeker ve olaya dalar. Mir mir mir...(copyrighted by Fırat)

Türk Yapımı Yağmur Ormanları

"Konsept aynı, senaryo klasik? Eee nedir bunun farkı?" diyorsanız buyrun oyunumuzun can noktalarına. Oyunumuzun küçük bir Alman kasabası olan Coburg'da nisbeten küçük bir kadroyla yakın zamandaki akranlarına sağlam bir rakip olarak çıkışıyor. Oyunumuz dedim çünkü arkasında üç Türk bulunuyor. Yani kaba bir tabirle FarCry'da Türk emeği, Türk alın teri var. (Yakında bu kişileri ve bu yollarda attıkları adımları bu sayfalarda görürseniz şaşırmayın.)

Peki bu oyunu farklı kılan sadece Türk imzası mı? Far Cry deyince ilk deñinmem gereken pırılılı yapay zekası. Bugüne kadar bu iddiaya piyasaya çıkan sürüyle oyun oldu; peki kaçtı sözünü tuttu? Far Cry'da düşmanlarınız taşların arkasına yuvarlanacak, ağaçların arkasına gizlenecek ve yüzlerini minimum oranda göstermek ve hatta mümkünse hiç göstermemek için çabalayacaklar; o da sadece size sıkacakları birkaç kurşun için.. Vur kaç türü tak틱ler ise sık başvuracakları tekniklerden. Ruhunuz duymadan çembere alınma olayından bah-

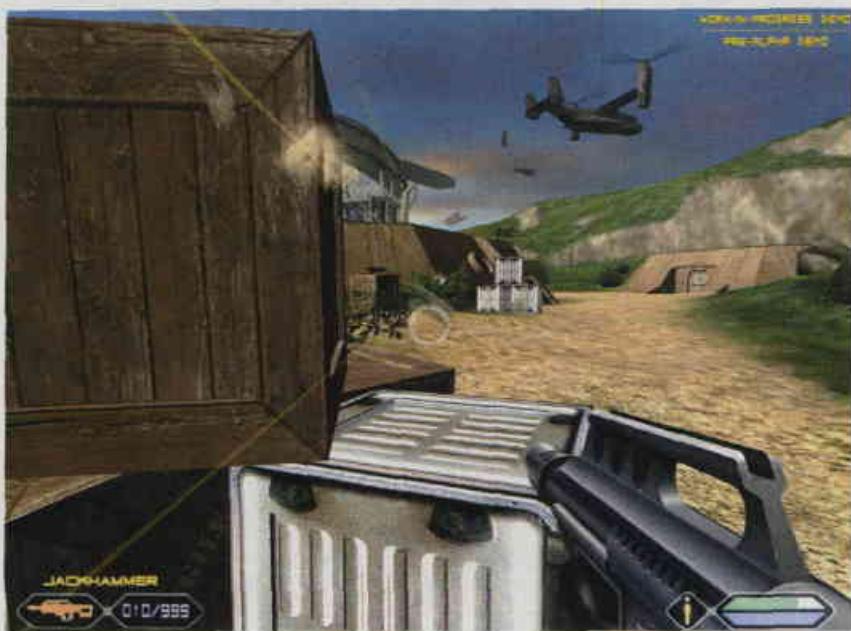
Çıkış Tarihi: 2003 3.Çeyreği
Yapım: CryTek
Dağıtım: Strategy First
Tür: First Person Shooter



setmiyorum bile. Balta girmemiş sık ormanlar arasında kendinizi korumak ve aynı numaraya düşman indirmek gerçektan keyifli oluyor. Peki siz saklanırken düşmanın sizi görüp görmediğini nasıl anlaşılabileceksiniz? Yapımcılar "yav adam ordan beni nasıl görsün, adı oyun hile yaptı, davul ol e mil!" türü tartışmalara pabuç bırakmamak için ekranın sol üst köşesine bir panel eklemiştir. Bu küçük işaret düşmanın sizi ne kadar farkettiğini gösteriyor. Örneğin ekrana ilk gelen işaret (sayı) ufaktan düşmanın dikkatini



kınıyla tekneleri batırılır ve Jack'le Valerie'nin yolları ayrılır. Jack'in elindeki bağlarını sağlam tutan telsizi ve hayatını kurtarma isteği dışında çok da birşeyi kalmamıştır. Fakat adımız (yüksek IQ'su sağolsun) olayı daha doğrusu büyük bir komploy hızla farkeder: Ada çığın bir dahi olan bilim adamı Dr.Krieger tarafından kullanılmaktadır. Bu manyak, planlarıyla gezegeni tehdit etmektedir.





çektığınızı ama henüz pek emin olmadığınızda çokta ilgilendirdiğini anlatıyor. Ama eğer siz farkederse ekranda kırmızı bir ünlem işaretini beliriyor; türkçesi: yakalarsam mihilim. Şayet sıvışip saklanabilirseniz işaret sarı soru işaretlerine dönüşterek tilkinin fellik fellik tavşanı aradığını gösterecek (havuç sever misiniz?) Crytek, beta versiyonlarında bu teknolojiyle 4\4 luk başarı kazandıklarını ve geliştirmeye devam ettiklerini söylediler. Başarıdan kasıtlarının bir çok profesyonel beta tester'in yapay zekadan memnun kalması olduğunun altını şiddetle çiziyorlar.

Ada sahillerinde bekliyorum

Far Cry'in dünyası büyülü 5 km kareye kadar olan sık ormanlarla kaplı bir çok adadan oluşuyor. Bu genişliğe rağmen sadece ana görevler arasında yükleme penceresi görmek sevindirici.

"Adalarдан bahsediyorsun; ne yani tüm yolu yüzerek mi gideceğiz?" Dert etmeyein aynı soru başka kafalarda da uyandı ki bir çok noktada emrimize amade şişme botlar konmuş. Bir başka güzel noktaya bir adaya ulaştıktan sonra istedığınız gibi hareket edebilecek. Fakat bu yolunu kaybedeceğiniz ve görevleri atlayacağınız anlamına gelmiyor. Tabiri caizse düşmanı izlerken yolunu Hansel ve Gretel'in ekmeğin kirintilerini izler gibi buluyorsunuz. Böylece görevinizde sonraki adıma şâşırmadan varıyorsunuz. Şahsen bir oyunda istedığım zaman save edemezsem kontrol elimden alındığını düşünürüm ve sır oygunun ömrü uzasın diye konan bu yontem son derece kil olurum. Bu yüzden akıllica bir pusuya kurban gitmişimde takdir edeceğime o kadar yeri tekrar oynayacağım diye küfredebilirim. Yalnız Far Cry'in test ettiğim ön betasında otomatik kayıt noktaları sizi bu ayıp harketten uzak tutacak kadar iyi yerleştirilmiş; içiniz rahat olsun. Zaten bunu dert etmemeniz için devamlı bir olaylar silsilesi içinde olacaksınız. Özellikle Half-life

ile oturan skript (önceden hazırlanıp oyuna yerleştirilmiş) edilmiş olaylar FarCry'in bir çok admında karşınıza çıkarıyor. Ufak çatışmalardan düşürülen uçaklara kadar görülecek bir çok sahneyi bunlardan sayabiliriz. Elit askeri birliklerin postunuzu delmek istemesi ve helikopter saldıruları bir iki ayrıntısı(!) da unutmamak gereklidir. Eee tabii bu kadar aksiyon içinde yaşama şansınız olabilir mesi için gerçekten güçlü bir mühimmat deposuna ihtiyaç duyacaksınız. Bunlar klasik tabancadan ağır taramalı tüfeğe, keskin nişancı tüfeğinden (sniper) roketatara kadar geniş bir yelpaze de olacak. Mümkün olduğunda gerçekçi olma ya çalışan bir oyun için silahlarda öyle çokta büyük değişiklikler beklenemez zaten. Söylediğim hem görüntü hem de ses olarak tatmin edici olukları. Gerçekçilik demişken fiziksel gerçekçilikle ne kadar uğraşıldığıni görmek için bir fiçıya ya da lambaya ateş edin yeter (hayır, roketatarla değil.) Fiçı aldığı darbeye göre düşcek, yuvarlanacak; lamba da olması gerektiği gibi sallanacak. Belki ufak ayrıntılar ama gülzellikde buralarda gizlidir.

Grafikten ne haber?

Genç yapımcı Crytek yola çıkarken hedeflerinden biri olarka ID Software'ın grafik motorlarında yapılanın bir fazlasını vermekti: Dar ve loş koridorların karmaşık ışık ve gölgelerinin yapımından bir iki kilometrelük dev adaları görüş ağızına sokabilmeye kadardır. Bunlar sözdé kalsa bu kadar üstünde durmayacaktı ama bizzat şahit oldum: Oynadığım versiyonda karanlık bir katakompton tabiat harikası bir adanın yüzeyine çıktıım. Beş dakika kadar önce toz dumandan göz gözü görmezken şu an güneş ışığının bir yaprak üzerindeki parıltısına baktıydım. Bunun kaynağında ışık-gölge oyunlarında polygon sayısının yüksek rakamlara ulaşması ve textureların çok detaylı olması yatıyor.

Sözün Özü: (Bunun da copyright'ı Skyman'e ait; izinsiz kullananı yerim.) Şöyledir bir baktığımızda FarCry'in günümüz fpslerinde görmek isteyebileceğimiz herşeyi sunduğunu görüyoruz. Üreticiler daha çıkışmasına aylar olmasına rağmen böyle sorunsuz bir versiyon sunabildiğine göre son versiyonundan çok şey beklememiz hakkımız olacak. Bu saatten sonra büyük hatalar yapmazsa sağlam bir yapım olacak. ☺

Unreal Turnuvasına Hazır Olun

WCG öncesinde düzenlenen hazırlık turnuvaları devam ediyor. Bu ayın sonunda Unreal Tournament 2003 oyuncularını büyük bir heyecan ve heyecan bekliyor. Intel, Samsung ve Casper'in sponsorluğunda düzenlenen turnuva 15 Haziran'da aynı anda başlayacak.

Siberlig üyesi Internet kafe ve Casper Shop'larda yapılacak olan elemelerde başarılı olan oyuncular 29 Haziran'da İstanbul'daki büyük finale katılma hakkı kazanacak. Finalde dereceye giren oyuncular hem çok hoş ödüller hem de WCG Türkiye Elemeleri için serbestçe olma hakkı bekliyor.

3.05GHz'lık Intel işlemcilerle donatılmış Casper bilgisayarlarında hem UT 2003'ün hem de yarışmanın zevkini aynı anda çıkarabileceksiniz. Turnuvaya katılmayan oyuncular da izleyici olarak hem elemeler hem de finalere davetli. Özellikle finalde turnuvanın yanı sıra farklı aktiviteler sizleri bekliyor olacak. Turnuvaya katılmak için www.siberlig.com adresini, turnuvaya ilgili haberler içinse Level Online ve Sky Turk'te yayımlanan Next Level'i takip etmeyi unutmayın.



Avrupa'nın En İyileri CPL İçin İstanbul'da

Şu an kuşkusuz bizim için yılın en önemli haberini okuyorsunuz. WCG ile birlikte dünyanın en büyük turnuvası olan CPL'in Ağustos ayında yapılacak olan CPL Summer Dallas turnuvasının üzerindeki 6 elemelerinden biri de ülkemizde yapılacak. Böylece Eurovizyon ve Formula 1'den önce biz oyuncular dünyanın kendi dalında en iyilerini konuş etmiş olacağız.

Davalı usulü ile düzenlenen turnuvaya Avrupa'nın en iyi 8 takımı ve Türkiye'nin son turnuvada dereceye giren ilk 8 takımı davet edildi. Türk oyuncuların benzersiz bir sansı bu. Çünkü hem rakiplerine karşı oynayarak deneyim kazanacaklar hem de kendilerini Avrupa arenasında kanıtlama şansı bulacaklar. 7-8 Haziran'da düzenlenecek olan bu muhteşem organizasyona hepiniz davetlisiniz. Turnuva ile ilgili detaylı bilgiler için web sitemize bakabilirsiniz.

FULL THROTTLE: HELL ON WHEELS

Maceradan maceraya akmaya hazırlanın!

Uzun yıllarda sonra Lucas Arts silkinip kendine gelmek istiyor. Pek çok kenar köşe oyun stüdyosuna yaptırılan kötü Star Wars oyunları ve dağıtımını üstlendiği çöp çıkan oyundan sonra o şanlı zamanları özlüyor olmalı.

İşte eskinin klasiklerinden, biz macera oyuncularının nadide göz ağrısından Full Throttle' a bunca yıldan sonra bir devam oyunu geliyor. Full Throttle macera ve motorsiklet üzerinde aksiyonu harmanlayan, çizgi film tadında grafikleri rock& roll müzikleri ve kopuk espri anlayışıyla bugün bile alınıp keyifle oynanacak bir oyun. Eski den Lucas Arts'ın neden devamlı klasiklere imza attığını anlamanın kolay yolu bu oyunun genel kalitesine ve işçiliğine şöyle bir bakmakla bile anlaşıllır. Başlangıcından sonuna birinci sınıf bir film kalitesinde insanı içine çekip bağlayan bir macera. Nisan 2003 sayısında Derindekiler köşesinde zaten anlatmıştım bu klasiği.

İşte nihayet zamanının imkanlarını sonuna kadar kullanan Full Throttle artık eldeki yepenin imkanlar sayesinde Full 3D, Full macera ve Full aksiyon dolu olarak dönüyor.

Elbette ilk oyunun atmosferini veren renkler ve o eşsiz çöl ve yol atmosferini, Easy Rider tadını korumaya özen göstermişler.

Grafikler 3d olmasına rağmen bizi en son Monkey Island oyunundaki gibi donuk yüzlerle hayal kırıklığına uğratmayacak çünkü renkler ve çizgi film atmosferi kadar karakterle-

rin yüz ifadelerinin modellenmesine de özen gösterilmiş. Yalnız nasıl söylesem bileyemiyorum, ilk oyundaki kahramanımız Ben eskiden çok daha sempatik dururken kavga esnasındaki surat ifadesi çok daha pis çok daha rahatsız edici duruyor. Umarım bu sadece ekran görüntülerine has bir şeydir ve aynı karakter özeliklerini, aynı tadi alırız.

İlk oyundaki karakterler ikinci oyunda da mevcut. Maceralarımız bizi klasik bir macerada olması şart olan motorcu barları, hürdalıklar uçak mezarlıkları, petrol rafinerileri gibi yerlere taşırken Maureen ve rahip Torque gibi eski dostlardan da yardım alacağız. Ben'in çetesi Polecats de tabii ki bizimle.

Motorcu Cenneti

Yol'un kuralları vardır ve bir motorcunun yaşamı akmakla hiç bir yere bağlanmadan, hiç kimseye bağlanmadan geçer. Fakat issız çöllerde altınızda motorunuzla bir yere varmaya çalışmadan giderken, yolun tadını çıkarırken bazen uğradığınız yerler vardır. Yakıt almak ya da motorunuza barmak için. İşte yolda Ben ve çetesi öyle bir kasabadan geçerler ki doğrusu burası küçük ve uzaklarda yalnız bir yer olmasına rağmen bir motorcu için cennet gibidir. İş tediklerini sunar yardım eder fakat kendi başına varoluşunu sürdürür. İşte ilk oyunda Corley Motor Şirketini kurtarmak için mücadele ettikten sonra bu sefer de bu küçük kasaba için çarpışıyoruz. El Nada'yı mahvetmişler ve bunu affedemeyiz, cehennem dolusu bedel ödeyecekler ve biz bunu ilk elden göreceğiz.

3D grafikler sayesinde artık çok daha fazla aksiyon hem motor üzerinde hem de kendi ayaklarımıza üzerinde dövüş var. Eh ne de olsa konu çok daha agresif. Etrafta silah niyetine kullanılabilecek 40 kadar eşya mevcut. Tabii

Çıkış Tarihi: 2003 son çeyrek
Tür: Macera-Aksiyon.
Yapım: Lucas Arts.
Dağıtım: Lucas Arts.



delikanlıdan da öteyim diyenler daima çiplak yumrukluğa düşmanlarına dala bilirler. Tabi ben etraftan kapılan bir ahşap sandalyenin rakibin sırtında kırılıken çıkarttığı sesten hoşlanırım ama seçim size kalmış. Zincirler, demir borular, elektrikli testereler!

Ayrıca tabii ki Full Throttle' i Full Throttle yapan modifiyeli Corley motormuz altımızda. Oyunda 2 farklı aracı daha kullanabileceğimiz söyleniyor, tabii ben Corley' imi asla aldatmam o ayrı. Egzoz borularından alevler fışkırtan bu çelik bebekle yine çok yol yapacağımız gibi. Haydi Lucas amca görelim seni, eskiden olduğu gibi klasiklere imza at da güldür yüzümüzü! ☺

VAMPIRE: THE MASQUERADE - BLOODLINES

Vampire: The Masquerade'ın devamı yapılıyor. Oyunun devamında yedi farklı vampir klanı bulunacak ve her klan gizlilik, hız gibi kriterlerle birbirinden ayıracak. Kullanabileceğiniz silahlara arasında: lav silahı, sniper silahı ve pompalı bulunuyor.

Bloodlines bu defa First Person Shooter olacak. Elimizdeki en ileri bilgisayar oyunu Half-Life 2 motörünün kullanılıyor olması! Anlaşılan, Valve şimdiden Half-Life 2'den para kazanmaya başlamış. Bloodlines'ın çıkış tarihi ise belli değil.



Lord of the Rings: Return of the King

Elimizde öyle bir oyun var ki...

Çok başarılı filmlerden sonra filmin adını taşıyarak yapılan oyunlar genelde çok başarılı olmaz. PS2'de oynadığımız Two Towers bu kurala uymayan bir oyundu. Tamamen aksiyona dayanan Two Towers, görselliği ve efeplerindeki başarıları ile bizi bir süre oyaladı. Hypnos Entertainment tarafından yapılan Yüzüklerin Efendisi: Kralın Dönüşü Filminin oyunu da filmle beraber yapılmakta. Xbox, Gamecube, Gameboy Advanced, PS2 ve PC için ayı tarihine piyasaya sürülecek.

Film gibi oyun

Oyunun yapımcıları film ekibiyle iletişim içerisinde çalışmaktadır. Bu yüzden üçüncü filmdeki bir çok özellik oyuna da aynen aktarılacak. Fakat oyuna ilgili ipuçları vermenin filmin içeriğiyle de ilgili ipucu vermek anlamına geleceğinden ağızlarını ipele dikmiş durumdalar.

Return of The King, ilk oyundan farklı olarak aksiyon yanında RPG özellikleri de taşıyacak. Yani sadece aksiyon olmayacak, biraz daha Tomb Raider benzeri bir oyun bizi bekliyor. Oyuna



katılan RPG özellikleri ise karakterimin yalnızca bir iki özelliğini istediğimiz gibi değiştirebileceğimiz anlamına geliyor. Yani Aragorn kolcuysa kolcu (Ranger) kalacak. Bir Paladin'e dönüşmeyecek. Oyundaki karakterler filmde aynı karakterleri oynayan ve seslendiren aktörler tarafından seslendirilecek. Bu karakterlerin kimler olduğu hakkında kesinlikle bilgi vermeseler de en azından Yüzük Kardeşliği'ndeki karakterleri seslendiren aktörler olduğunu tahmin etmek için dahi olmaya gereklidir.

Yeni oyunun başka bir keyifli yanı ise artık iki oyuncunun aynı oyunda birlikte oynayabilmesi. Bunun için ortadan ikiye bölünmüş bir ekran yerine iki karakterde aynı ekranda yer alacak. Oyun içerisindeki objelerle etkileşime geçebileceğiz. Örneğin bir mancınığı kullanarak orcları yerle bir edebileceğiz.

Oyunda tüm Orta Dünya'yı dolasın yerine filmin geçtiği bölgelerle sınırlı kalacağız. Bu da oyuncunun belli bir senaryoyu takip edeceğini ve bize tam bağımsızlık sağlamayacağı manasına gelir. Fakat gidebileceğimiz mekanlar önceki oyundan daha fazla olacak ve bunları biz seçebileceğiz. Yani oyun önceki oyundan daha geniş olacak ve bize daha çok bağımsızlık sağlayacak. Ayrıca ana senaryonun yanında bize farklı

Çıkış Tarihi:Ekim 2003
Yapım:Hypnos Entertainment
Dağıtım:Electronic Arts
Tür:Aksiyon

maceralar yaşatacak olan alt questler de olacak. Böylelikle hem oyunun süresi uzayacak hem de oyundan aldığımız zevk daha da artacak. Ayrıca kararları biz verdigimiz için kahramanlarla daha da bütünlüğümüz sağlanacak. Oyunda gizli questler de bulunacak. Bir quest seçtiğimiz zaman diğerinden vazgeçmemiz gerekip gerekmediği hakkında bir bilgi yok. Fakat bu özellik oyuna eklenirse oyunu tekrar oynamak için bir bahanemiz olacağı kesin.



Kelimeleri unuttuk

Farkındaysanız buraya kadar yazdıktığım hep üstü kapalı bilgiler. Çünkü her ne kadar oyunun yapımında ilerlemiş olsa da gizlilik düzeyi epeyi yüksek tutuluyor. Sanırım bundan sonrası için hayal gücümüzü çalıştırıp sabırla beklemekten başka yapabileceğimiz bir şey yok. ☺

SIM CITY 4'E EK PAKET

Electronic Arts, Sim City 4 için ilk ekleniyi duyurdu. Rush Hour adındaki eklenide ulaşımı ağırlık veriliyor. Ek pakette şehrin ulaşım sorunlarıyla ilgilenileceksiniz. Bunun için metroları veya tren yollarını kullanabileceksiniz. Ortaya çıkan sorunlarla da siz başa çıkacaksınız.

Sen olarak: Rush Hour'da insanlar için arabalar ve helikopter gibi yeni araçlar da bulunacak. Ekleniyi oynamak için Sim City 4 CD'sine ihtiyacınız olacak.

SPLINTER CELL: PANDORA TOMORROW

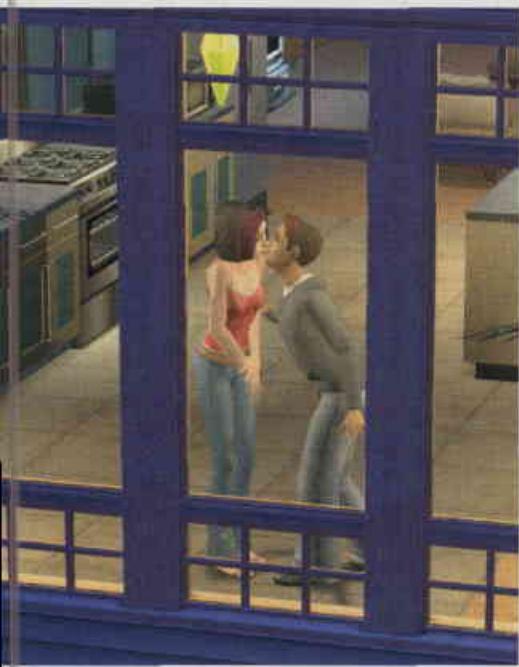
Geçen ay duyurdugumuz Splinter Cell: Shadow Front'un adı değiştirilerek resmi olarak duyuruldu. Splinter Cell: Pandora Tomorrow adlı oyun 2004 yılında tüm konsollara ve PC'ye çıkacak. İddialara göre daha gerçekçi grafiklere sahip olacakmış. Ama oyunun esas önem taşıyan yanı, gizlilik gerektiren görevleri multiplayer online olarak oynayabilecek olmamız. Stealth Action türü için bir ilk olacak bu.



The Sims 2

Başının belası geri döndü!

Küçüktük ufacık top oynadık açık-tık. Sonunda bir işe girdik çalıştık. Para kazandıkça harcadık harcadıkça daha çok kazanmak için daha çok çalıştık. Daha da çok kazandıkça daha da çok tükettiğim. Evimize devamlı bir şeyler ekledik değiştirdik ve zamanla karakterimizi geliştirdik. Gerçek yaşamın simülasyonu. Sonra Living Large eklendi ve evimiz ile ilgili yapabileceğimiz daha farklı seçeneklerimiz oldu. Hot Date ile



Sim'lerimizi flört ettirdik, House Party ile evde deliller gibi partiler verdik. Zaman geldi Vacation ile tatil çıktı. Orada da farklı attraksiyonlara girdik. Eve dönerken sokakta bir kuçu yavrusu bulduk çok sevdik ve ona Garip deyip Unleashed ile evimize aldık. Bu ay Superstar gelecek ve o zaman ünlü ol-

mak, herkes tarafından sevilmek olacak amacımız. Fakat esas değişim yolda ve şimdilik belirsiz de olsa gelecekte bütün yaşam döngüsünü bilgisayarımıza taşıyacak. Sims 2!

Bilgisayar oyuncularının neredeyse yarısı "kadın" dediğimiz varlık türündendir. Aramızda uzun zamandır bilgisayar karşısında fotosenteze yaşadığından bu türe yabancı olanlar olabilir tabii ki. Ama biraz evden çıkış hava alınca insan yeniden onların varlığına alışıyor, korkacak bir şey yok. Erkekler arasından da manyakları olmasına rağmen Sims'in esas oyuncu kitlesi işte bu bayan oyunculardır ve her fırscatta çıkan her görev paketiyle erkek arkadaşlarını oyun peşinden koşturarak deliye çevirirler. İşte Sims seven herkese bomba gibi bir haberim var, hele ki bütün görev paketlerini alıp deli gibi para harcamış olanlara. Maxis Sims 2'de şuna kadar Sims'in geldiği noktayı her yoldan aşıyor. Elimize geçen ilk ekran görüntülerinden de fark edileceği üzere atmosfer cidden olmuş ve bu detaylar karşısında insan dumur oluyor.

Kuşaklar Boyunca Sims

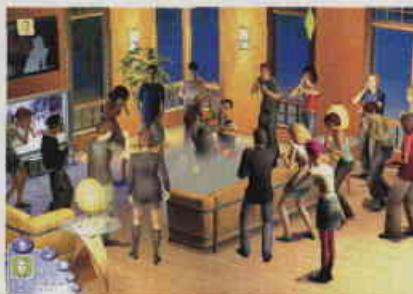
Sims 2'nin en önemli özelliği artık karakterlerimizin DNA sahibi olması, doğup büyüp, yaşılanıp nihayet ölmeleri. Artık oyunda bir amacımız var, yaşadığımızda karakterimizin başarısına göre puan alıyoruz. Sonunda ölünce bakıp "Vay be, High Score tablosuna girecek bir hayat yaşamışım!" demek mümkün. Tabii çocuk çocuğa karışan biri için hayat o noktada bitmiyor. Genetik yapısını, tabii boynuzlanmadıysa, huyunu suyu taşıyan evlatları ve kuşaklar boyunca yaşam sürüp gidiyor. Hayatta

Çıkış Tarihi: Belli değil
Tür: Simülasyon
Yapım: Maxis
Dağıtım: Electronic Arts

önemli olan bütün ilkleri yaşıyoruz ve bu ilklerin nasıl olup bittiği hayat boyunca bize etki ediyor. İlk emekleme, adım, tokat, öpücükl, sevişme diye gidiyor liste. Hayattaki büyük dönüm noktaları bunlar. Ayrıca çok detaylı ve kulanması basit bir sistemle yarattığımız karakter görünüş olarak da kendine kas olacak. Tamamen yeni bir yüz ya da kendi yüzümüzün benzerini oluşturmak mümkün.

Oyun içi görüntülere dikkatle bakarsanız orada öpünen kızın yüzündeki hafif utangaç ve tatlı ifadeyi görüşünüz. İşte bu ben normalde pek Sims hastası olmamama rağmen beni etkiledi. Gerçekten de bu oyun simülasyonlarda ilk Sims'in yarattığı devrimden daha da büyük bir devrim yaratacak. Anlaşılan Maxis toplam 7 Sims'den topladığı parsayı çok daha güzel bir eser yaratmaya harcamiş.

Oyunun henüz çıkış tarihi belli değil ve verilen bilgiler de görüntüler de çok



kısıtlı. Ayrıca ilk Sims'e görev paketlemeyle eklenen özelliklerin bu oyunda olup olmayacağı, daha sonra ayrı paketlerle eklenip eklenmeyeceği belli değil. Bu özellikler oyunda direkt olabileceği pek çok ek paket çıkacağına adınız gibi emin olabiliriz.

Şimdilik Sims' e devam etmenizi ya da bir değişiklik yapıp Alter Ego Oynamayı öneririm. ☺

İste Sims'in fikir babası olan oyun: ALTER EGO

Anlaşılan Will Wright internette oldukça meşhur olan ve deňset sevilen bir oyun olan Alter Ego'dan fazlasıyla etkilenmiş. Çünkü Alter Ego'da önemli ya da öneşiz gözükse de hayatımızı değiştiren olaylarda kararlar verecek anne rahiminden, ölümé kadar bütün bir hayatı yaşıyorduk. Ufak bir seçimin farklı olması hiç beklenmeyecek bir şekilde hayatımızın akışını tamamen değişt-

reliyordu. Sims 2'de işte bu noktaya önem verilmesi. Bu arada sakin yapmanız gereken işleriniz varsa Alter Ego oynamaya başlamayın çünkü tam anımlı bağımlılık yapıcı, oynamayı esir eden çok zevkli ve düşünürdü bir oyun. Hayatınızın anmasını sorulamazsa sebeb olabilir, hatta olur. Oynamak istediyiseniz hemen gidiniz: <http://www.theblackforge.net/>

Worms 3

Kaybolan kurtçuklarınımı 3D'ler bulup yetiştirmiş...

‘En Orjinal Oyunlar’ başlıklı bir dosya konusu hazırlasaydık, ilk bahsedeceğimiz oyunlardan biri Worms olurdu. Amiga'nın en sağlam yapımcılarından biri olan Team 17'nin geliştirdiği Worms, eğlenceli oynanışı ve bilgisayar tarihindeki en radikal sıra tabanlı strateji olması sebebiyle akıllarımıza kazındı. Basit grafiklerle bu kadar eğlenceli bir oyun yapabilmek herkesin harcı olmaya gerek. Belki de bunun için eskiden bilgisayarcı gittiğimizde listeyi elimize alıp oyunların yanında Team 17 ismini arardık. Belki de...



sorun çıkartabilir. 3D strateji veya platform oyunlarının birçoğunda kamera problemi yaşanıyor.

Aslında ikinci sorunun cevabı da birinciyle paralel. Oyunun eski şirin ve eğlenceli atmosferi korunuyor. Kurtçuklar yine, yeni ve komik animasyonlarla karşımıza çıkacak. Team 17 bu konuda da her şeyin eskisi gibi olacağını belirtiyor. Yani çizgi film havasında...

Kullanılan yeni grafik motoru zeminlerin parçalanmasına veya deform olmasına izin veriyor. Oyunun eski versiyonlarında olduğu gibi yine silahlarınızla



Çıkış Tarihi:Bellİ Değil
Tür:Strateji
Yapım:Team 17
Dağıtım:SEGA



la yeni bir mod... Worms 3'te, Wormpot adında yeni bir mod yer alacak. Wormpot kolu makine mantığıyla işliyor. Bu mod'da oyun seçenekleri rastgele belirleniyor. Wormpot'u seçip oyuna başladığınız zaman hiçbir yere hareket edemeye veya sadece bir silahı olan kurtçuklarla karşılaşabilirsiniz.

Worms 3'te yine lav, çimen ve peynir temalı haritalar bulunacak. Bunların yanı sıra uzaya veya savaş alanlarında geçen birçok haritada oynamaya şansını yakalayacaksınız. Oyunda, eskiden olduğu gibi yine kendi haritalarınızı oluşturabilecek veya varolan haritalarda değişiklikler yapabileceksiniz.

... Ve silahlar. Worms 3'te serinin diğer oyunlarında da bulunan Super Sheep gibi silahların yanında şimdilik ismi açıklanmayan birkaç yeni silah da bulunacak. Oyunda ayrıca Jet Pack gibi eşyaları da kullanabileceksiniz.

Worms 3, LAN'dan veya GameSpy sunucularından çok oyunculu olarak oynanabilecek.

Bekleme zamanı...

Worms 3'teki yenilikler aşağı yukarı bu şekilde. Yeni oyunun çok fazla yenilik içermemiş bir gerçek, ancak oyunun 3D versiyonunu gerçekten çok merak ediyoruz. Aslında Worms 3, 3D olmasa da olurdu. Sonuçta Worms gibi bir oyun için 2D grafikler oldukça rahat ve şirindi. Şimdilik Team 17 zoru başarmaya çalışıyor. Umarız başarılı... ☺

Yeni bir boyut...

Worms'un yeni versiyonu 3D olarak hazırlanıyor. Hemen kafanıza takılan soruları soralım: 1. 3D grafikler oynanışı zorlaştıracak mı? 6. Oyun eskisi kadar şirin ve eğlenceli olacak mı?

İlk sorudan başlayalım... Team 17, 3D grafiklerin oynanışı zorlaştırmayacağını iddia ediyor. Firma, oyunun aynı eski versiyonlardaki gibi rahatça oynanabileceğini ve bunun için kamera açılarını çok iyi seçeneklerini belirtiyor. Peki ya ip kullanımı? Açıkçası, Worms serisinde en çok kullanılan eşyalarдан biri olan ipin 3D versiyonda eskisi kadar esnek olamayacağından korkuyoruz. Bunun yanında yine ip kullanırken kamera açıları

devasa çukurlar açabilecek veya çevredeki objeleri parçalayabileceksiniz. Zaten bunlar olmasaydı Worms de olmazdı. Umarız, fizik modellemesi de eskisi gibi olur da kurtçuklar kafalarını sağa sola vura vura aşağı uçarlar.

Oyunda yağmur gibi yeni hava koşulları da bulunacak. Yağmur, kurtçuklarınızın dengelerini kaybedip aşağı yuvarlanmalarına neden olabilecek.

Sonra?

2D'den 3D'ye geçiş dışında Worms 3'te serini diğer oyunlarına oranla değişim çok fazla bir şey yok. Yani oyunun oynanışı aynı eskisi gibi olacak. Tabii ki oyunda birkaç ufak değişiklik daha var. Mese-

SILENT HILL 3

23 Mayıs'ta PS2 versiyonu çıkan Silent Hill 3 PC'ye de geliyor. Oyunun yeni versiyonunda bu defa Laura yerine Heather adında yeni bir bayan karakteri kontrol edeceksiniz. Oyun, Heather'in alış-veriş merkezine yaptığı ufak bir geziye başlıyor. Heather'in merkezden ayrılmamasına yakın, bir anda her yer

karanıyor ve herkes ortadan kayboluyor. Kırmızı da ortaya çıkan tuhaf yaratıklara karşı yaşam savaşını vermeye çalışıyor. Silent Hill 3 oynanış ve atmosfer olarak serinin ilk iki oyunundan çok farklı değil, ancak grafiklerin eskisinden daha detaylı olduğunu biliyoruz.



Chrome

Son moda bir FPS, tam mevsimlik

İlk okuduğunuzda oyun isminden dolayı Conan'ın tanrisını çağrıştırıyor öyle değil mi? İnsanın aklına kılıç, balta ve savaşçılar geliyor. Oysa Chrome gelecekteki bir zaman dilimini konu alıyor. Beta sürümünden didiklediğimiz oyunda bir paralı askeri canlandıryoruz. Fakat bu sizin bağımsız olarak bir sürü görevde gidebileceğiniz anlamına gelmiyor. Oyun belli bir senaryoya bağlı kalarak ilerliyor. Biz ise görev aralarında adamımızı bazı siber netik eklenilerle güçlendiriyoruz. Böylelikle daha

daki kutudan silahlarımızı alıyoruz ve önumüzdeki arkadaşımızı izleyerek düşmanın üssüne doğru yola çıkıyoruz. Oyuna girmeden önce oyunun daha beta olmasından kaynaklandığını düşündüğüm uzuun bir yükleme ile karşılaştım. Maalesef çözünürlük olarak yanlışca 800 X 600 seçebiliyorduk. Genel olarak araziye baktığında rüzgar da çimlerin dalgalanışı, ağaçların salınısı gibi ayrıntılar gayet iyi görünyordu. Bu görevde takım arkadaşımı takip ederken bir yandan da karakter modellerini inceleme fırsatım oldu. Fizik modeli düzgün görünüyor, gerçekçi iskelet hareketlerine göre hareket ediyordu. Fakat beni en çok rahatsız eden yanı takım arkadaşımın altına bez bağlanmış bebek gibi yürümesi oldu. Paytak paytak yürüyen arkadaşım çok nadir de olsa ağaçlara da takıldı. Bir süre sonra ekranın altında ve tam ortasında bulunan radarında iki adet düşman belirdi ve çatışmaya girdik. Silahın ses efekti ve grafikleri gayet düzgündü. Ayrıca ayakta, çömelerek ve yere yatarak ateş ettiğimde isabet yüzdem epeyi fark etti. İlk nöbetçileri her oynayışında, zorluk seviyesi fark etmeden, kolaya vurduğumdan bana yapay zeka konusunda pek ipucu veremediler. Rakiplerinizi öldürdükten sonra onların üzerinden arayarak üstlerinden düşenleri toplayabiliyorsunuz. Tıpkı Vietcong'daki gibi bu oyunda da rakiplerinizi uzun bir çatışmadan sonra öldürürseniz üstlerin-

Cıkış Tarihi: Belli Değil
Yapım: Techland
Dağıtım: Strategy First
Tür: First Person Shooter

den az malzeme çıkarken bir seferde temizliklerinizden bayağı eşya toplayabiliyorsunuz. Inventory ekranından tı anladığınız üzere taşıabileceğiniz eşya sayısı bu çantanın kapasitesi ile sınırlı.

Köprüye doğru

Ormandaki iki talihsiz nöbetçi den sonra köprüdeki diğer üç talihsize yöneldik. Bu kez



iyi koşabiliyor, daha güçlü olabiliyor ya da daha sessiz yürüyebiliyoruz. Bu eklenileri beta'da tecrübe etme imkanım maalesef olamadı. Bir şekilde üzerimden kaldırıbmeme karşın oynayışım da büyük bir fark görmedim.

Beta teste

Betada oynadığımız görevde bir takım evrakları ele geçirmek için bir şirketin üssüne baskında bulunmak üzere bir gezegene iniyoruz. Oyunun temel karakterini ve yeteneklerini kısaca tecrübe edebileceğimiz bu görevde yanımız-

el bombası kullanmaya karar verdim ve adamım sağıdaki askerle çatışırken bende soldaki ikisine köprü başı hediyelerini yolladım. Sevgiyle kucaklıkları bu hediyelerimin sonunda bomba ortalarına düşmüş olsa da etki alanından dolayı ancak birisini öldürebildim. Köprü başında nöbetçilerin cesetlerine yakından baktığında bazlarının yüzünde son derece başarısız bir kan efekti olduğunu fark ettim. Aynı efekt ormandakilerde de vardı. Fakat vücutta bir efekt mevcut değildi. Köprünün sonra üsse doğru ilerlerken ufak bir vi-

FLIGHT SIMULATOR 2004: A CENTURY OF FLIGHT

En iyi uçuş simülasyonlarından biri olan Flight Simulator'ın devamı geliyor. Flight Simulator 2004: A Century of Flight'ta bu kez uçakların tarihi konu alınıyor. Bu da en eskisinden en yenisine kadar birçok uçağı kullanabileceğiniz anlamına geliyor. Oyununda; 1903 Wright Flyer, Vickers F.B.27A Vimy, Curtiss JN-4D, Ryan NYP Spirit of St. Louis ve Douglas DC-3 gibi 24 adet uçak bulunacak. A Century of Flight'in grafikleri de ilden geçiriliyor ve oyuna yeni hava koşulları ekleniyor. Hava şart-

ları oynanışa da etkileyecək. Eski uçakları kullanmak kesinlikle çok keyifli olacak. Simülasyon fanatikleri A Century of Flight'i oynayabilmek için yaklaşık bir ay kadar daha, yani Temmuz ayına kadar beklemek zorunda.



LOTUS CHALLENGE

Yeni bir Lotus oyunu geliyor. XICat Interactive'in geliştirdiği Lotus Challenge karma bir yarış oyunu olacak. Lotus Challenge'da Formula 1'den Le Mans ve GT'ye kadar birçok tipte arabayı kullanma şansı yakalayacaksınız. Oyundaki toplam araba sayısında 40 olacak. Lotus Challenge'nın Challenge modunda rampalardan atlama gibi birçok eğlenceli şey yapacaksınız. Ayrıca oyunda gerçekçi bir hasar modellemesi kullanılıyor.



deo girdi ve sol kuledeki keskin nişancının bizi fark etmesiyle korkan arkadaşım benden onu etkisiz hale getirmemi istedi. Bende ağaçları siper alarak kuleye doğru ilerlemeye başladım. Nişancı ona yaklaşınca kadar beni yanlışca bir kez vurabildi. Bende onu vurup indirdim. Silahınızı kullanırken sağ tuşla nişan alabiliyorsunuz. Bu modda daha ağır yürümenize karşın isabet yüzdeniz artıyor. Ayrıca silahınızın üstündeki sayaçtan şarşörde kalan mermileri görebiliyorsunuz. Kuledeki nişancı asansörün üstüne düştü. Bende asansöre binerek yukarı çıktım ve içeri girecek adamıma destek olmak için sniper tüfeği ile etrafi temizlemeye başladım. Bu arada asansörle yukarı çıkarken, asansör vurdum nişancının cesedinin içinden geçti! Bu bence oyundaki gerçekçiliği yok eden büyük hatalardan birisiydi. Aynı şekilde yerdeki cesetlere ateş ettiğimde de cesetler sürüklənmelerine karşın parçalanmadılar. Adamım içeriye girdikten sonra kapıdan çıkan iki askeri daha temizledim.

Jip geliyooooor

Ben hala kulede beklerken köprü tarafinda bir cip ve dört askerin geldiğini gördüm. Cipteki iki askerden sağdaki makineli tüfeği kullanırken soldakisi ise

şoförlük yapıyordu. Şoförü vurdum da araç durdu fakat makineli tüfeğin başındaki asker inip siper alacağına bana ateş etmeye çalıştı. Tabiki onu da rahatlıkla vurdum. Buradaki başka bir noktada ben kafamı çıkartmadığım sürece makineli tüfeğin etrafında dolamasıydı. Ölmediğim kesinlikle belli olmasına karşın beni yerime civilemeyi tercih etmedi. Sniper tüfeğinde 4 farklı mermi kullanılıyordu. Fakat ben bətəda yanlışca birini görebildim. Bu mermi ile kafadan vurdugunuza tek mermi ile ölen askerler vücutlarından vurdugunuza topallıyor ve ikinci mermi ile ölüyorlardı. Fakat önceden belirlenen bir hatta koşan bu askerler malesef şoförünü vurdum aracın arkasına takılarak aptal gibi koşmaya devam ettiler. Bu tip hatalar beni oyunun yapay zekası hakkında ciddi şüphelere yöneltti. Aynı hataları görevin ilerleyen bölümlerde binanın içinde de gördüm. Keskin nişancı kulesinde işimiz bittikten sonra arkadaşımız bizim yardımımızı istiyor ve bina içine dalıyoruz. Asansör ile katlar arası gezinip etrafi temizlerken, ihanete uğruyor ve daha önce binaya girerken gördüğümüz kadın karakterle yeniden takım olup yolumuza devam ediyoruz. Bina içinde SMG tipi üçüncü bir silaha daha rastladım. Bu silah daha isabetli atışlar yapabilen fakat verdiği zarar daha düşük olan bir silahdı. Çünkü tabancam da kullandığım ebattaki mermileri kullanıyordu. Bina içinde bir yerde ana bilgisayara girerek onu hack ettim. Hacking için oyunda kullanılan sistem ise cep telefonlarınızda bile bulunan "kapalı kutuları tek tek açıp eşini bul ve onu yok et" tipi, gayet yaratıcılıktan uzak bir oyundu. Betada oyun bir yerde takılıp kaldı. Yani görev bitmedi ama test bitti.

Chrome!

Genel olarak baktığımızda Chrome bize güzel şeyler vaad eden bir oyun. Fakat



NEXTLEVEL SKY TURK'TE

7 yıldır Türkiye'de bilgisayar oyunculuğunun merkezinde bulunan LEVEL, Türkiye'nin tek bilgisayar oyun ve oyuncularına yönelik programını hazırlıyor. Bilgisayar ve konsol oyunlarından en son oyun haberlerine, mobil oyun platformlarından oyuncuların ihtiyaç duyacağı donanımların tamamlarına kadar NextLEVEL, bundan böyle Türkiye'de oyuncuların televizyon aracılıyla buluştuğu yegane platform olacak. NextLEVEL'ı her cumartesi saat 13:10 – 16:00 arası SKY Turk'te Kablo TV, DigitURK ve www.skyturk.tv adresinden izleyebilirsiniz.



AXLE RAGE

Sea Dogs ve Pirates of the Caribbean gibi oyunların Rus yapımcısı Akella'dan yeni bir aksiyon oyunu geliyor. Motorsikletli bir "sert adamı" oynadığımız Axle Rage, sanlıyoruz Full Throttle kadar karakterli bir oyun olacak. Sinematik ve önceden hazırlanmış sahnelerde bezenmiş oyun için yapımcılar "sinematik" kelimesini sık sık kullanıyorlar. Bakalım, göreceğiz.

FIRE WARRIOR

Kuju Entertainment, bu yılın sonlarına doğru çıkacak olan yeni bir FPS oyunu için çalışmalarla başladı. Fire Warrior'da, Imperium'lara karşı savaşmak zorunda kalan genç bir Tau savaşçısını kontrol edeceksiniz. Fire Warrior klasik FPS anlayışının dışında bir oyun değil. Fire Warrior'u ilgi çekici yapan şeys, oyunun Warhammer 40,000 evreninde geçmesi. Oyundaki silah sayısı ise ondokuz olacak ve her istah için ikinci bir ateş seçenekleri olacak. Anlaşılır, derin aksiyon oyunlarının sevenler için Fire Warrior eğlenceli bir oyun olacak.

oyunun beta olmasından kaynaklandığıını ümit ettiğim bir çok hataya ve sıkıcı özelliklere de sahip. Deus Ex'e rakip olabilir. Ama Deus Ex'e rakip olmaya soyunan bir oyun için geliştirilmesi gereken bir çok yanı var. Oyunda motor ve oynanış olarak hiç bir sorunla karşılaşmadım. Beta bir kez bile çökmedi. Adamımız bir kez bile takılmadı. Oyunun dinamikleri beni rahatsız etmedi. Gene de yapay zekanın daha çok geliştirilmesi ve animasyonlarda zamanlamaların oturtulması gereklidir. Fakat senaryo olarak oyunun bizi eğlendireceğini öngörebiliyorum. Ayrıca siber netik eklenenlerle karakterimizi sessiz bir suikastçı ya da ağır silahlar taşıyan bir savaş makinasına çevirmek bizim elimizde olacak. Oyun her adında size bir sürpriz ve bekleneni sunuyor. Çeşitli iklimlerde geçen 14 görev vaadeeden Chrome için beklemeye değer gibi.



yükle尼yor...

Yeni bir liste, yeni çıkış tarihleri ve yeni beklenenler...

1914: Great War	Strateji	1-Ağustos-2003
Aquanox 3	Aksiyon	Belli Değil
Black&White 2	Simülasyon	Belli Değil
Breed	FPS	Belli Değil
Broken Sword: The Sleeping Dragon	Adventure	10-Ekim-2003
Colin McRae Rally 3	Yarış	27-Haziran-2003
Commandos 3: Destination Berlin	Strateji	27-Eylül-2003
Conflict: Desert Storm II	Aksiyon	Belli Değil Yeni!
Egypt 3	Adventure	28-Kasım-2003
FIFA 2004	Spor	Belli Değil Yeni!
Halo	FPS	10-Haziran-2003
Half-Life 2	FPS	30-Eylül-2003 Yeni!
Hidden & Dangerous 2	Aksiyon	Belli Değil
Hitman 3	Aksiyon	27-Nisan-2004
Korea: Forgotten Conflict	Strateji	3-Ekim-2003
KnightShift	RPG	Belli Değil
Medal of Honor: Pacific Assault	Aksiyon	27-Ocak-2004
Neverwinter Nights: Shadows of Undrentide	RPG	27-Mayıs-2003
Prince of Persia: The Sands of Time	Aksiyon	25-Kasım-2003
Sam & Max 2	Adventure	26-Mart-2004
Savage	FPS	29-Temmuz-2003 Yeni!
Schizm 2	Adventure	31-Ekim-2003 Yeni!
Star Trek Elite Force II	FPS	20-Haziran-2003
The Sims 2	Simülasyon	Belli Değil Yeni!
Syberia 2	Adventure	28-Ekim-2003
Tomb Raider: Angel of Darkness	Aksiyon	Belli Değil
Total Annihilation 2	Strateji	26-Kasım-2004
Tron 2.0	Aksiyon	26-Ağustos-2003
Unreal Tournament 2004	FPS	Belli Değil Yeni!
XIII	FPS	23-Eylül-2003

BASKIYI DURDURUN!

Son anda elimize geçen haberler

► Conflict: Desert Storm'un yeni versiyonu yolda... Bu yılın sonlarına doğru piyasada olacak olan oyunda Irak ve Kuvveti çevresinde geçen yeni görevler yer alacak. Bunun yanında sebebileceğiniz yeni karakterler de olacak

► Electronic Arts, James Bond'un lisansını 2010 yılına kadar satın aldı. 2002 yılında James Bond 007: Nightfire'in bir milyondan fazla satmasından sonra bu kararı veren firma, Everything or Nothing adında yeni bir James Bond oyununun da yapımına başladığını duyurdu. Yeni James Bond oyunu bu yıl başında piyasada olacak.

► Başarılı oyunlarıyla tanıştığımız Infogrames, ismini Atari'yi satın alan firma bundan sonrası oyunlarını da Atari ismiyle çıkartacak.

Eski Infogrames, yeni Atari, Atari ismi çok evrensel olduğu ve herkes tarafından bilindiği için bu şekilde bir değişiklik yapmış.

► Microsoft, Train Simulator'in ikinci versiyonunun yapımına başladı. Train Simulator 2'de bu kez modem ve tarihi trenler bulunacak. Ayrıca Train Simulator 2'deki mekanlar da yenileniyor.

Yapım aşamasındaki bir diğer tren oyunu ise Trainz Railroad Simulator 2004. Auran tarafından geliştirilen oyunda tren yolu tasarlayacaksınız. Oyunda Amerika'dan Almanya'ya kadar birçok yerde bulunacaksınız.

Her iki oyunun da çıkış tarihi şu anda belli değil.

► Oyunlar arasında isim değiştirmek son zamanlarda çok moda. Bu yüzden uzun zamandır beklediğiniz oyunları listelerde göremezseniz üzülmeyin. Mesela, Sea Dogs 2 artık Pirates of the Caribbean, Imperium Galactica 3'ün yeni adı ise Galaxy Andromeda olarak adlandırılmış.

Level Pro Evolution Soccer 2 rekortları (tamamen gerçekdir)...

En farklı maç: 9-0 (Gökhan'a karşı, Fırat)

En erken gol: 5. saniyede (10 dakikalık maçta, Sinan)

En golü maç: 6-5 (Fırat'a karşı, Gökhan)

Hıç yenilmeden ard arda kazanılan maç sayı: 16 maç (Gökhan'a karşı, Fırat)

Turnuvalarda en fazla şampiyon olan kişi: 7 turnuva (ard arda) Fırat

Turnuvalarda ard arda 0 puan alan amatör: CHIP grafikeri Gökhan

Hıç maç yapmadığı halde gaptanıyla en fazla eklər yiyen kişi: Berkcan

Hıç maç yapmadığı halde ikinci adet profiterol yiyeceğini sanan koca katalı şirin kişi: Burak

Bilen Adam

Abandone olmak

Uzunca bir süredir aldığımız "Neden 4-5 sene öncesinin oyunlarını CD'nizde vermiyorsunuz?" sorusuna cevap vermek istiyorum. Eski oyunlar, yanı endüstri tabiriyle "abandonware" kelimesi, "terkedilmiş yazılım" anlamına gelmekte. Bu konu çok büyük tartışmalar yaratıyor oyun dünyasında. Oyunları üreteler bir oyun ne kadar eski olursa olsun dağıtım haklarının asla kendilerinden düşmeyeceğini savunurken, diğer taraftan 10 sene öncesinin bir oyununu almak isteyen oyuncu ne yapısın? Değil dükkanlarda, yapımcı firmaların kendisinden dahi parasıyla almak istediği eski oyunları bulamayınca çok doğal olarak abandonware'e yöneliyorlar. Ayrıca, diyalim benim elimde Leisure Suit Larry gibi klasik ama çok eski bir oyunun orijinali var, ama zamarla bozulan CD'leri artık bilgisayarım okumuyor. Ne yapacağım? Orijinal oyunla birlikte verilen garanti sözleşmesine dahilinde oyunumun yerine yenisinin verilmesi gerekiyor, çünkü kullanıcı hatasından bozulmadı. Ama gelin görün ki Sierra Larry serisini üremeyi 8 sene önce kestiği için, abandonware'e dönmemekten başka şansım yok. Şimdi hem size, hem de üreticilere soruyorum: 30\$ verdiğim orijinal oyunumu değiştirmiyorsanız, gidip internetteki abandonware sitelerinden Larry'yı indirmem yasal mıdır, değil mi? İşte size yasal olan ve etik olan arasında bir ikilem.

Oyunların satış şekilleri gelişmiş ülkelerde söyle özetlenebilir.

- 1) Oyunu çıktıktı günde, taze taze alırsanız, orijinalinin ücreti 30 ile 40 dolardır.
- 2) O kadar para vermek istemiyorsanız, beklersiniz. Birçok oyun 6 ay geçmeden "Budget" (hesaplı) statüsünde yeniden piyasaya sürüülür. Fiyatları 5 ile 20 dolar arasında değişir.
- 3) Bazı oyunlar da başka oyunlar veya ek görev paketleriyle birlikte bir paket haline getirilir ve piyasaya sürüülür. Bu oyunlar inanılmaz hesaplı olabilir. Örneğin bu ay içinde Avrupa'da Morrowind Gold Edition piyasaya çıktı, içinde Tribunal ek görev paketi de var. Garantisi, haritası, kitapçıyı dahil süper bir paket halinde ve fiyatı sadece 20 dolar.

Türkiye'de ise GTA 3, Mafia gibi çok tutulmuş oyunların haricindekiler bir parti kopyalanır, daha sonra bulmanız ise neredeyse imkansızdır. Haliyle de okuyucularımız "eski oyunları nereden bularum" sorusunu fazlaıyla sorar. Ne yazık ki yasal olarak elimiz kolumuz bağlı, çünkü firmalar özellikle izin vermezse (bu ay CD'mizdeki Lure of the Temptress mesela), veya o oyunun tek seferlik dağıtım hakkını (bizim 3 sene öncesine kadar yaptığımız gibi) binlerce dolar karşılığı satın almazsanız, o oyunu abandonware sitesinden çektinizde suç işliyorsunuz demektir. Çünkü bir yazılımın yayın haklarının tamamen serbeste düşmesi için belirlenmiş kanunu süre 75 yıldır. Yani 1995 yapımı Doom ancak 2070'de abandonware statüsüne düşer.

Ama firmaların gereksiz kaprisleri yüzünden oynamak istediğim halde Leisure Suit Larry bulamıysam da tepemin taşı atar!... Yanlıyor muyum?

inceleme

ALTIN KLASİKLER



Bu bölümde oyunların zamana karşı ne kadar dayandığını test ediyoruz. Üst üste 6 ay bu listedeki yerini kaptırmayan oyunlar Zamana Karşı Duran Klasikler arasındaki yerini alıyor.

Age of Mythology Gerçek Zamanlı Strateji %94 (PC)



The Elder Scrolls: Morrowind Role Playing % 94



Gran Turismo 3 Yarış %98 (PS2)



Grand Theft Auto 3 Aksiyon %95 (PC-PS2)



IL2 Sturmovik Simülasyon %92 (PC)



Pro Evolution Soccer Spor %96 (PS2)



FIRST PERSON SHOOTER



Battlefield 1942 (PC %92)

Secret Weapons ve Star Wars modifikasyonları yolda. Battlefield 1942 hiç ölmeyecek gibi görünüyor.

STRATEJİ



Rise of Nations (PC %92)

Tam zamanında Age of Mythology'yi Altın Klasikler arasına kattıktan hemen sonra olan boşluğu Rise of Nations fazlaıyla dolduruyor.

ROLE PLAYING



Hakenden yok

Bu ay elimize gelecek olan Mistmare, daha sonra da sırada Lionheart ve Greyhawk var. Ama şu anda listeleye girmeyi hak eden yok.

AY

0

1

2

3

4

5

6

AY

0

1

2

3

4

5

6

AY

0

1

2

3

4

5

6

LEVEL ÖDÜLLERİ



LEVEL CLASSIC

Level Klasik Ödülü alan bir oyunun, size uzun süre unutamayacağınız bir oyun tecrübe yaratacağı kesindir.



LEVEL HIT

Sağın bir yere sahip Level Hit alan bu oyunlar, bir klasik olmasalar da, vereceğiniz paraya değerektir.



LEVEL SHIT

Anlamını bilen oyuncular, yanında Level Shit logosunu gördükleri bir oyundan buçak buçak kaçmalıdır.



zamanda yolculuk

6 yıl önce LEVEL

İşte! Başımıza bela olan "Tomb Raider Tam Çözümleme"nin ilk baskısı bu sayıdaydı. Ve ne yazık ki artık bizde de kalmadı bu sayıdan! Ne de Tomb Raider 2'nin, 3'ün, 4'ün, Chronicles'in tam çözümü var elimizde! Bitti, öldü hepsi! Kriz yaratmaya gerek yok, dağlılı!

Tam anlamıyla klasikler geçidi bu sayı. MDK, Outlaws, Screamer 2, Interstate 76 ve NFS 2 gibi mükemmel oyunların incelemeleri bu sayıdaydı.

3 yıl önce LEVEL

"Microsoft Oyunları" uzunca bir süre üstünde sert tartışmaların yapıldığı bir konu oldu, böyle kapak konusu mu olur diye.

Master of Orion 3'ün ilk haberi bu sayıda yapıldı hevesle. Ve geçen aya kadar da bu hevesimiz sürüyordu, oyun berbat çıkışına kursağımıza kaçı. Benzer bir şekilde balandırarak yazdığımız Ultima Online 2 ilk bakış yazısından sonra oyunun iptal edilmesi de mükemmel bir gelişme oldu.

Ha tabii, Daikatana adlı muhteşem ötesi, harikulade, tacı edilesi ve yıllarca bekledikten sonra %20'yi kıçına yiyp ortamı terk eden Romero harikası oyunu da unutmamak lazım.

SPOR

Championship Manager 4 (PC %91)

Şaşkıncı bir şey değil. Tüm zamanların en iyi menejerlik oyununun devamının bu liste-ye gireceği çoktan belli idi.

AKSIYON



ADVENTURE



Uzun süren tartışmalardan sonra, Post Mortem'in Altın Klasik olamayacağına karar verdik.

DÜNYADA EN ÇOK SATANLAR



PC

- | | |
|--|--------|
| 1- GTA: Vice City | ● yeni |
| 2- Enter The Matrix | ● yeni |
| 3- Championship Manager 4 | ▼ (1) |
| 4- The Sims | + aynı |
| 5- Medieval Total War: Viking Invasion | ● yeni |
| 6- Blitzkrieg | ● yeni |
| 7- The Sims: Unleashed | ▼ (6) |
| 8- Vietcong | ● yeni |
| 9- Command & Conquer: Generals | ▼ (3) |
| 10- Tom Clancy's Splinter Cell | ▼ (5) |



PLAYSTATION 2

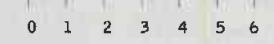
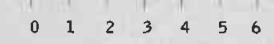
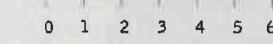
- | | |
|---------------------------------|--------|
| 1- Enter The Matrix | ● yeni |
| 2- Midnight Club 2 | ● yeni |
| 3- Tom Clancy's Splinter Cell | ▼ (1) |
| 4- GTA: Vice City | ▲ (5) |
| 5- The Sims | ▼ (4) |
| 6- The Getaway | ▼ (3) |
| 7- X-Men 2: Wolverine's Revenge | ● yeni |
| 8- FIFA 2003 | ▲ (9) |
| 9- Tiger Woods PGA Tour 2003 | + aynı |
| 10- Primal | ● yeni |

Kaynak: ELSPA haftalık resmi satış listelerinden derlenmiştir.

YARIŞ



SIMULASYON



RISE OF NATIONS

Kalkın uygarlık kuralım!

Bilgi için: <http://www.riseofnationsinsider.com> Yapım: Big Huge Games Dağıtım: Microsoft Tür: RTS Multiplay: Internet üzerinden Gamespy ve LAN Minimum Sistem: 500 MHz işlemci, 128 MB RAM, 16 MB grafik kartı, 800 MB sabit disk alanı. Önerilen Sistem: 1 GHz işlemci, 256 MB RAM, 32 MB grafik kartı.

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

Bir barbar, bir barbara, "Bre barbar, gel beraber, Barbaristan'da bir uygarlık kuralım. Böyle olmayaçak, taş baltayla felan nereye kadar be olm?" demiş! Ve böylece başlamış insanoğlunun bitmek tükenmek bilmezeyen uygarlık yolundaki sonsuz çilesi! Ardından kapitalizm gelmiş, üretim ve tüketim çığlığı gelmiş, nüfus patlamaları, kısıtlı kaynaklar için verilen savaşlar, nükleer kış korkusu, biyolojik saldırı tehdidi, küresel terörizm ve ille de hiç ölmek bilmezeyen emperyalizm gelmiş. Tabii böyle nereye kadar gider bilinmez. Ve fakat Rise of Nations tüm bunların nereye gitdebileceği hakkında belli bir fikir veriyor, vermiyor değil.

Rise Of Nations'ın arkasındaki isim Brian Reynolds, tabii bu isim çoğunuz için pek bir anlam ifade etmeyebilir. Ancak oyun dünyasını çok yakından takip edenler bu elemenin Civilization 2 ve Alpha Centauri'yi tasarılayan elemen olduğunu iyi bilirlər. Bu defa Reynolds eski bir efsaneyi canlandırmaya çalışmak yerine, kafasındaki oyunu yapmaya çalışmış gibi görünüyor. Big Huge Games programcılar pek çok alışılmış sıra tabanlı ve gerçek zamanlı strateji unsuru bir potada eritip ortaya hayli detaylı, ama oynaması kolay, yüksek tempolu bir strateji oyunu koymayı başarmışlar.

Uygarlık için şehir gereklidir

Rise of Nations oynamaya başlamadan önce bugüne dek oynadığınız tüm strateji oyunlarında öğrendiklerinizi bir kenara koymamızı öneririm. Bunun sebebi bugüne dek diğer oyunlarda yapmaya alıştığınız şeylerin bu oyunda işe yaramayacak olmasıdır. Ne kaynak toplama,

ne üs kurma, ne de savaş alıştığınız gibi yürümüyor. Çünkü yapımcılar bugüne dek oyunlarda gürüp saçma bulduğumuz pek çok detayı almışlar, üzerine düşünmeler ve olabildiğince mantıklı bir çerçeveye oturtmuşlardır.

Burada ilk büyük farklılık oyundaki milletler arasındaki farklılıklarda göze batıyor. Çoğu oyunda taraflar arasında küçük istatistik farklılıklar ve birkaç bölüm dışında pek fazla ayırım yoktur. Oysa burada seçtiğini tarafın özellikleri oyunun oynanış biçimini kökten etkileyebilecek kadar farklı. Her milletin çok belirgin üstünlükleri var ve bunlar bazı çağlarda abartılı biçimde kendilerini gösteriyorlar.

Oyun haritasına bakarken de çok daha büyük çaplı düşünmek gerekiyor. Her ne kadar ölçekler pek tutmasa da, olayların geçtiği strateji haritası kuleler ve duvarlarla korumaya alabileceğiniz küçük bir parça toprak değil, aksine değişen boyutlarda bir ülke, en azından böyle düşünmeniz gerekiyor. Bura-

da ilk şoku diğer oyunlarda görmeye alıştığınız "Town Center" ile yiyeceksiniz. Bunlar yerlerini Civilization tadındaki şehirlere bırakmış durumlardalar. Her şehir etrafına ekonomik ve kültürel yapıların kurulabileceği belli bir etki alanına sahip, bunun dışına ise sadece rafineriler gibi bazı ekonomik ve kalan as-

keri binaları kuruyorsunuz. Şehirler hatta anahtar rolü oynuyorlar ve nükleer saldırıyla bile yok edilmeleri imkansız. Ancak sağlığı tamamen sıfır düşen bir şehir düşman tarafından işgal edilebiliyor ve bir süre içinde "asimile" edilerek karşı tarafa gecebiliyor. Şehirlerin işçi üretmekten çok daha büyük bir güçleri var. Herseyden önce etraflarındaki yapılar ve teknolojik seviyeye başlı olarak büyütübiliyorlar. Büyüükçe "ülke sınırlarınızı" daha da genişletiyor, size daha fazla vergi kazandırıyor, yapabileceğiniz azami birim sayısı dahil olmak üzere pek çok unsuru temelden etkiliyorlar. Yeni şehirleri ancak belli bir teknolojik seviyeden sonra kurabiliyorsunuz, düşman şehirlerini tamamen yok etmenin tek yolu ise onları ele geçirerek ve ondan sonra yıkmak.

Şehir başına yapabileceğiniz ekonomik ve sosyal içerikli binaların sayısı ise belirli. Başta "Wonder" yanı anıtlar olmak üzere şehir başına ancak bir tane inşa edebiliyorsunuz, tabii uygun yer varsa. Siz binaları kondurduğunca etraflarına otomatik olarak yol döşeniyor. Her binanın önemi çok büyük. Mesela kütüphane temel bilimsel araştırmaların yapıldığı yer ve çaj atlamacı için de buna ihtiyacınız var. Öte yandan tapınaklar pek çok önemli sosyal teknolojinin geliştirilmesine imkan tanımakla kalmıyor, aynı zamanda ülke sınırlarını da abartılı biçimde etkiliyor. Öte yandan bir



dökümhane etraftaki tüm madenlerin üretimini büyük ölçüde artırırken, bir petrol rafinerisi aynı işi tüm ülke genelinde gereçli olacak biçimde yapıyor. Yani binalar sadece birim ve teknoloji geliştirilen yerler değil, aynı zamanda oyunun genelinde yüksek etkisi olan unsurlar. Hele "Wonder" yani anıtların etkisi dudak uçuklatacak cinsten. Çoğu oyunda bunlar sadece puanı etkiler, ya da en fazla oyunu bitirmek için yapılması gereken pahali oyuncaklardır. Oysa burada ilerleyen çağlara göre yapabileceğiniz çok sayıda anıt var ve işin güzel tarafı her şehire sadece bir tane yapabildiğinizden hepsini almanıza imkan yok. Etkilerine gelince, bir örnek vereyim. Mesela "Özgürlük Heykeli" ileri seviyede bir anıt, ama bunu yaptıgınız anda tüm askeri hava ve kara teknolojilerini bedava olarak alıyzsunuz! Öte yandan "Uzay Programı" anıt sayesinde tüm haritayı görebiliyor ve nükleer ambargo yemeneden nükleer silah atabiliyorsunuz! Oyun da etrafa duvar çekmek mümkün olmadıktan, tüm kritik binalarınızı korumak için kalelere ve dengeli bir askeri güçe ihtiyacınız olacak. Pek alışmadık gibi görünse de, duvar örmenden de aşılmazı çok zor bir savunma kurmak mümkün. Nasıl mı?

Sınırlarına saygılı ol!

Oyundaki şehirlerin kendi nüfuz bölgeleri var demedim, bu bölge şehre yakın olması gereken binaları inşa etmeniz için kullanılıyor. Ancak bunun dışında bir de ulusal sınırlarınız var ki, oyundaki en belirleyici unsur bu! Bu sınırlar sizin sosyal ve ekonomik gücünüzü göre otomatik olarak belirleniyorlar, burada tabii ki ana öğe şehirleriniz oluyor. Ancak kaleler, tapınaklar, anıtlar ve sosyal teknolojiler de bu sınırların genişlemesini sağlıyor. Peki ne işe yarıyor bu sınırlar? Öncelikle düşmanın dibine kale kurmayı seven kardeşlerimize çok bir haberimiz var, bu oyunda kendi sınırlarınız dışına tuvalet bile inşa etmenize izin yok. Tüm binalarınız kendi sınırlarınız içine kurulmalı, ayrıca sınırlarınız çok yakın olsa bile oyun çoğu durumda size düşmanın hemen dibine inşaat yapma izni vermeyecekler. Ancak sınırların tek yaptığı bu değil, daha da önemlisi var. Birimleriniz barışta ya da savaşta olduğunuz bir kralın topraklarına girdiğinde "Attrition" yemeye, yani güç kaybetmeye başlıyorlar. "Attrition" unsurunu artıran ve eksilten pek çok unsur var. Mesela halkınızın "milliyetçi-

lik" kavramına sahip olması düşmanın topraklarda ilerlemesini abartılı biçimde zorlaştırıyor, çünkü doğal olarak girdikleri topraklarda destek göremiyorlar. Öte yandan askeri birliklere eşlik eden ikmal kamyonları "Attrition" için alınabilecek önlemlerden sadece biri. Ama her şartta bu yıpranmaya az ya da çok katlanmanız gerekiyor. Sadece "müttefik" bir ülke de yıpranmadan ilerlemek mümkün olabiliyor, ki bunun içinde diplomatik yolları kullanıp ittifak kurmanız lazım. Oyunda diploması çok detaylı ele alınmamış, sadece en temel seçenekler mevcut, ancak bunlar da bu tür gerçek zamanlı bir oyun için yeterli.

Para, Para, Para!

Rise Of Nations benzer oyunlar gibi kaynak toplamanızı ve işçilerinizi çalıştırıp bina kurmanız gerektiren bir yapıya sahip. Ancak bunları yapma yolu diğerlerinden çok daha farklı ve aslında oyunun ekonomik yapısı son derece detaylı olmasına rağmen kendinizi her işiye tek tek bakıcılık ederken bulmuyorsunuz. Oyunda altı ana kaynak var, gıda, odun, metal, petrol, servet ve bilgi. Gıda çiftçilik ve balıkçılıktan, odun ormanlardan, metal dağ yamaçlarına kurulu madenlerden, petrol ise kar ve denizdeki petrol kuyularından elde ediliyor, Servet ise bildiğimiz para, ancak bunu sağlananın yolu topraklarınızdan gelen vergiler, şehirler arasındaki ticaret ve pazarda ihtiyaç fazlası ürünlerin satışlarından geçiyor, etrafta altın madeni filan yok yani. Bilgi ise üniversitelerdeki bilimadamları ve çeşitli yan kaynaklar tarafından üretiliyor. Oyundaki her kaynağa olan ihtiyaç içinde bulunduğuğunuz cağı göre değişiyor. İlk başlarda odun ve gıda yeterliyken daha sonra para ve bilgi ön plana çıkarıyor. Son çadırda doğru işe metal ve özellikle petrol çok ağır basıyor. Mantıklı bir biçimde tank ya da füze üretirken gıdaya ihtiyacınız olmuyor, ama metal, petrol ve bazı ürünlerde bilgiye duyan ihtiyaç abartılı biçimde artıyor.

Ve fakat dediğim gibi, bu kadar çok kaynağa rağmen haritadaki bir sürü işçiye tek tek göz kulak olmanız gerekmeliyorum. Herşeyden önce işçileriniz biraz boş kaldıklarında hemen kendilerine yapacak bir iş aramaya koymuyorlar ve hiç olmazsa etrafta dolanıp hasarlı binaları onarıyorlar. Ancak burada esas güzellik



kaynakların asla tükenmemesinde yatar. Me-

sela bir ormana oduncu kampı yapıyorsunuz. Kampta çalışan işçi sayısı üretim kapasitesini belirliyor, azami işçi sayısı ise ormanın büyüklüğüne bağlı. Her ormana tek kamp, her dağa tek maden kuruyorsunuz, ancak burada kaynak bitmediğinden bir daha orayla ilgilenmeye pek gerek olmuyor, tabii saldırıyla ugramazsa.

Ne var ki her yeri işiyle doldurmak ta çok işe yaramıyor, çünkü kaynak sınırları belli sınırlar var. Ülkenizdeki teknolojiye bağlı olarak şehirleriniz verimli biçimde işleyebileceğiniz kaynağın bir üst sınırı mevcut. Belli bir kaynağı çıkarmada bu üst sınırı geçerseniz, üretim fazlası kaynaklar bürokrasi, rafineri yeteneksizliği, teknolojik eksiklik gibi sebeplerden dolayı heba oluyor. Mesela di-

yelim ki odun için üst sınırınız da-

kıkada 300 birim, bu sayının üs-

tüne
çıkarsa
niz elimiz
bir şey geç
miyor, sadece
işçileriniz lüzum-
suz vere mesgul
etmiş olıyorsu-
nuz. Bu durum-
da yeni tek-
nolojiler
araştırıp
üst sınırı
daha da yukarı çek-
mek, ayrıca o sektör-
deki işçileri daha
fazla ihtiyaç duy-
len bir aiana kay-
dılmak gerekiyor.
Bu da eldeki işci-
leri ve haritada-
ki kaynakları



akıcı biçimde değerlendirmeyi gerektirdiğinden oyuna büyük bir stratejik derinlik katıyor. Çünkü petrol gibi belli kaynaklar haritada ancak ilerleyen çağlarda keşfediliyorlar. Bu da duruma göre ihtiyacınız olan kaynakları almak için sınırlarınızı genişletmek ihtiyacını doğurabiliyor halile.

Az bulunan cevherler!

Oyundaki ekonomik yapı her ne kadar altı ana kaynak üzerine kurulmuş olsa da, hersey bunlarla bitmiyor. Bir de az bulunan türden çok değerli kaynaklar var ki, bunlardan haritada her türden sadece bir adet bulunabiliyor ve uygarlığınızın inanılmaz bir katkı yapıyorlar. Pamuktan uranyuma pek çok çeşidi olan bu az rastlanan kaynakların yerleri içinde bulunduğunuz çağda göre ortaya çıkıyor. Eh, ne de olsa Orta Çağ'da kimse ne uranyumu, ne de ne işe yarayabileceğini bilmiyordu, ama pamuk her zaman değerliydi. Bunların ne işe yaradıklarına gelince, öncelikli olarak ekonomimize değişen bir ya da iki ana kaynak türünden devamlı girdi sağlıyorlar. Ayrıca bir de çok özel yan etkileri var. Mesela alüminyum madeni sayesinde uçaklarınız daha dayanıklı ve daha süratlı oluyor. Tütün ise işçilerin inşaat hızını hayli artırıyor, eh, ne de olsa keyif verici maddedir meret! Bu türden pek çok kaynak çeşidi var ve bunlardan faydalananmak için başına bir tüccar dikmeniz gerekiyor. Market binasında yetiştirdiğiniz Trader gidip bu kaynağın başında dükkân açıyor ve



o orada durduğunca siz bu kaynaktan faydalaniyorsunuz.

Ne var ki bu kaynaklar herkesin işine yarıyor ve tüccarlar yıpranma ya da devriyeler yüzünden düşman topraklarda pek uzun ömürlü olamıyorlar.

Temel kaynakları toplayabileceğiniz bir diğer mekan ise bizzat savaş alanıdır.

Çağlara boyunca işgal ordularının girdikleri yerleri yaşıma etmesi gerçeği, tipki yakın zamanda komşumuz Irak'ın da başına geldiği gibi, bu oyunda da unutulmadır. Askerleriniz düşman topraklarında ilerledikçe vurdukları binalar ve ticaret kervanlarından azımsanmayacak miktarda kaynak çıkarıyorlar. Ayrıca büyük bir şehir işgal ettiğinizde de sağlam bir yaşıma kaldırıyorsunuz. Ancak tabii ki bunu sadece kara birlikleri yapabiliyor, ne de olsa hava birliklerinden bunu beklemek mantıklı olmazdı. Bu tür fazladan kazançlar harmayı ilk defa açarken ya da ilk defa bir rafineri kurduğunuzda da geliyor. Genellikle pek az tabii, ama hiç yoktan iyidir.

Atom müyendizi bile olabilirdi!

Oyundaki en önemli koşullardan biri teknolojide geri kalmamak, çünkü ilk çağlarda olmasa bile, ilerleyen zamanla birlikte geri kalmakla yok olmak eş anlamlı sayılır. Fakat teknolojik gelişme öyle pek kolay sağlanmıyor. Herşeyden önce şehir başına bir üniversite kurma

sını yüzünden "bilgi" toplamak pek kolay değil, oysa harcarken su gibi gidiyor meret! Bunun haricinde teknolojik araştırma olayı da alışılmışın biraz daha üstünde detaylı. Öncelikle Library içindeki dört temel konuda araştırma yapmanız gerekiyor ki bundan sonra çağ atlamak için araştırma yapabillesiniz. Her temel konu belli bir alanda ilgili binalarda yeni araştırmalar yapabilemenize imkan tanıyor. Ayrıca her alanındaki araştırmancı doğrudan gözlenebilen etkileri de var. Tabii bu araştırmalar patir patır yapıp geçmek pek mümkün değil, çünkü gereken kaynak miktarı katlanarak artıyor ve en son çağdaki dört ana teknolojiyi araştırmak için kallavi bütçe gerekiyor. Ve fakat bu araştırmalarda geri kalan bir ülkenin başına nelein geleceği gayet açık, o yüzden elde olan kaynaklarla daha fazla toprak kazanmak ve buralardan gelen kaynaklarla daha gelişmek gerekiyor. Aslında insanların dünüdük genel macerasına birebir uyau, tam bir kısır döngü. Ama oyunu hayli zevkli kılıyor tabii.

Savaş!

Hemen bir noktanın altını çizeyim ki, Rise of Nations elli Paladin yaptığınızda oyunu bitirmiş sayılacağınız türden bir strateji değil. Doğru, sağlam bir tank birliğinin önünde durmak pek kolay değil, özellikle de teknolojik olarak bir ya da iki çağ geriden geliyorsanz. Öte yandan az çok eşit koşullardaki düşmanlara karşı duruyorsanz, tüm topraklarınızı düşünerek plan yapmak zorundasınız. Bunun birkaç sebebi var. Öncelikle oyunda ordu üstüne ordu kaybetmemiye göze almanız mümkün değil. Çünkü her tür birim için geçerli olan bir kural var, o da maliyetin gittikçe arttığı. Elli tank üretirseniz, ilki ve sonuncusu arasındaki maliyet farkı göz yaşar-





tacak denli büyük oluyor. Ayrıca doğrusu ellî tankın kendi başlarına çok fazla bir şansı yok, hele karşımızdaki ne yaptığını biliyorsa.

İkinci sebep daha stratejik, bu oyunda düşmanın nereden geldiği çok önemli. Siz ordunuzu sınıra yiğmiş hazırlanırken arkanızdan dolanmayı başarabilen daha küçük bir kuvvet tarafından rahatlıkla bozguna uğratılabilirsiniz. Çünkü birlikler yüz yüze dövüşte tam güçle çarpışırken, kanatlardan ve geriden gelen saldırılara karşı çok daha savunmasızlar, tíkki gerçekle olduğu gibi. Ayrıca çeşitli birimlere karşı hazırl-



lanmış karma bir gücün başarılı olma ihtiyacı, tek çeşit daha büyük bir ordudan çok daha fazla.

Bir diğer sebep ise kuvvetler dengesinin bu oyunda iyi tasarılmış olması. Kara kuvvetleri ordunuzun büyük bir kısmını teşkil edebilir, ancak tek başlarına yeterli değiller. Deniz olan bir haritada sadece kara birliklerine güvenmenin sonucu vahim olacaktır, çünkü deniz birimleri çoğu oyundakinin aksine hayli güçlüler ve çağrılar geçtikçe daha da güçleniyorlar. Eğer kıyılarınızda düşman uçak gemileri ve denizaltıları rahatça dolaşabiliyorsa çok yanlış yoldasınız demektir. Ah evet, bu oyundaki ciddi unsurlar dan diğeri de geçen her çağrı birlikte daha da ölümcül hale gelen hava kuvvetleri. İnanın bana, üslerden ve gemilerden kalkan uçakların değerli tanklarınızı ve şehirleriniz darmadağın ettiğini görmek iyi bir manzara değil! Üstelik bu tehlide karşı koymak için birkaç yer bataryasına güvenmeniz de düşünülemez, çünkü özellikle Stealth Bomber sınıfı uçaklara yer savunması erişemiyor! Yani yine dengeli bir ordu söz konusu, ister saldırırken, ister savunurken. Buna rağmen büyük çarpışmaların çabucak olup bitmesini beklemeyin, çünkü özellikle denk kuvvetler arasında çarpışmalar bitmek bilmiyor. Birimlerin benzer oyulardakilerden daha zor hasar alması yüzünden, iki taraftan biri ağır bir taktik hata yapmazsa çarpışmaları çabucak kazanmak pek mümkün olmuyor. Siz

adamin bir şehrine gelip dayanmışken, o geri hatlardan taze birlikler toplayıp karşı taarruza geçebiliyor. Burada yine tüm haritayı bir bütün olarak gören ve uygarlığını uygun biçimde kuranın avantajlı olduğu ortaya çıkıyor ki, bence bu durum çoğu benzer oyunda pek o kadar da önem verilmeyen bir unsurdur.

Gör bak!

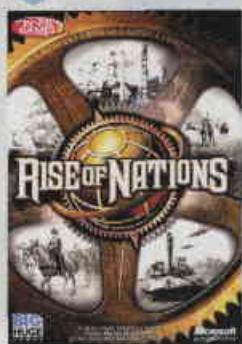
Oyunda kullanılan grafik motorunun sağladığı görsel kalite bu türden bir başka yapımdan Age of Mythology ile kıyaslandığında zayıf bile kalsa da yine de fena sayılımaz. Oyun aslında iki boyutlu bitmap grafikler üzerine kurulmuş, ancak birimler ve efektler üç boyutlu. Bu yüzden de genel kalite mesela Age of Empires serisinin tamamen iki boyutlu yapısından daha yüksek. Her ne kadar yüksek çözünürlük yüzünden bazen birimleri bulmak zorlaşıır gibi olsa da, gerek görüntüye yakınlaşabiliyor olmak, gerekse de

arabirimdeki rahatlık sayesinde oyuna hakimiyet aslında hayli yüksek. Arabirimin son derece kulaçlı olması dışında, oyunun düşük sistemlerde bile çok kasılmadan çalışabiliyor olması da oynanışı etkileyen bir başka unsur tabii.

Ses efektleri ilk başta benzer oyunlara kıyasla daha sönükk gibi dursa da, oynadıkça durumun öyle olmadığını görüyorsunuz. Her millet için ayrı ayrı seslendirme yapmak yerine, tüm taraflar için kolayca tanınabilecek işe yarar nitelikte seslendirmeler kullanılmış. Mesela ilk defa bir uçak gemisi kaybettigimde haritanın başka bir yerine bakıyorum, ancak gelen SOS mesajıyla hemen deniz gücümün başına birşeylerin gelmeye olduğunu kavradım. Haklıydım da, çünkü etrafı sinsi denizaltılar sarımıştı. Ve tabii müziklerin de oldukça iyi seçildiğini söylemem lazımlı, oyunun havasını destekliyorlar.

Rise of Nations anlatmakla değil, öynamakla tanıtabilecek, tadi çıkarılacak bir oyun. Bunun için yapabileceğim yegane olumsuz eleştiri oyunun Age of Mythology ya da Warcraft 3 gibi sürükleme bir senaryosunun bulunmaması, onun yerine Risk benzeri nispeten yavaş kalan bir Campaign tarzının uygulanmış olmasıdır. Ne var ki saatlerce ekran başına çekildikten sonra, sahsen Rise of Nations'in bu kadar çok kusurunu da görmemeye hazırım diyebilirim. Uzun zamandır Alpha Centauri ya da Civilization tadında, kolay bikilmayan bir strateji oyunu görmeyi umuyordum, Rise of Nations ise bekentilerimi fazlaıyla karşıladı. Şahsen aradığım Prens Falan'ın ya da Kral Bilmemkím'in yaptıklarını anlatan değil, kendi krallığını kurmama izin veren bir oyundu. Ve eğer yanılmıyorum yakını zamanda internet kafelerde sık sık hangi uygarlığın daha üstün olduğunu dair geyiklere rastlayabilirsiniz. ☺

LEVEL CLASSIC



Artılar

Cök genis, kapsamlı bir oyun yapısı, yüksek oynanabilirlik ve hemen hemen herleye katlanabilirliği.

Eksiler

Grafikler dala lâzımlı, sahnenin bir senaryonun eksikliğini hissedene inanılmaz olacaktır.

Level Notu





Inquisition

Paris'in kanalizasyon sistemine yakından bakıyoruz

Bilgi için: www.wanadoo-edition.com Yapım: Wanadoo Edition Dağıtım: Strategy First Tür: Action-Adventure Multiplay: yok Minimum Sistem: 433MHz CPU, 64MB RAM, 1.2GB HDD, 16MB Ekran Kartı Önerilen Sistem: 600MHz CPU, 256MB RAM, 32MB Ekran Kartı

Serpil Ulutürk | serpil@level.com.tr

Ortaçağ Avrupa'sının karanlığını anlatan öykülere bir yeni eklendi. "Öykü" bölümüm pek tutturulamamış olsa da Inquisition, engizisyonun çarpık adaletini ve bundan muzdarip insanların anlatan bir aksiyon-adventure. En azından prensipte böyle.

Engizisyonun kestiği parmak

14'üncü yüzyılın Fransa'sında, detaylara meraklı olanlar bu cümleyi 1348 yılının Paris'indeyiz diye de okuyabilir. Kilisenin insanları cahilleştirme ve cehaleti kullanarak gücünü daha da artırma politikasının can yaktığı bir ortamda siz Matthew adında bir hırsızı oynuyorsunuz. İşin kötüsü yakalanmışsınız. Engizisyon mahkemesinin en basit suçları bile en ağır cezalarla ödüllendirdiğini hatırlayınca da o zindanda daha fazla duramayacağınızı fark edip kaçmaya karar veriyorsunuz.

Bir ortacağ karakteri, hem de bir hırsız olarak Matthew rolünü başta ilginç bulup kabul edebilirsiniz ama Matt-hew diye elini-ze ufak te-fek bir Sin-

bad'la Quasimodo karışımı birini tutuşturduklarında biraz bozulacaksınız ve lakin yapacak bir şey yok... Kadere küsmek yerine onunla dalga geçmeyi öğrenmek zorundasınız. Bu yaklaşım arada Matt'in harcanmasına neden olabilir ama ne yapalım, o da şamar oğlunu olmayı öğrenmek zorunda.

Tıkladığınız hücreden kaçmayı başardığınız andan itibaren olaylar bir aksiyondan ziyade bir platform oyunundaki gibi gelişmeye başlıyor. Düşmanlarınız ve ilerlemeniz istenen yol, saplantılı bir doğrusallık içinde. Zindanlar ve kanalizasyon boruları arasında ilerlerken, tek yaptığındar bir koridorda yol almak, karşınıza çıkan kapıları açıp sağa sola serpiştirilen gardıyanları ortadan kaldırırmak olacak. İşinizi heyecanlı kılabilicek tek şey, bu sırada alacağınız yeni bir görev.

Ya paran ya canın!

Oyunda ilerlerken en güçlü silahınız Matt'in mesleki hünerleri. Sessizce ilerlemek ve ortalığı kurcalamak konusundaki özel yeteneklerinin yanı sıra adamınızın sık sık kullanacağı bir maymuncuğu,

küçük soygun seansları için de bir çakisı var. Ama çakisı maymuncuk kadar sık kullanmanızına izin verilmeyip niye se. Halbuki nasıl olsa yakaladıkları yer-

de kellemizi uçuracakları kesin, kaybedecek bir şeyimiz yok. Ama olmuyor, oyuna soygun için ekleme birkaç NPC dışında kimseden bir şey yürütemiyoruz.

Bu arada, Inquisition'daki yapay zeka konusunda yapılabilecek en gerçekçi yorum "hebe hebe" düzeyinde olduğunu. Oyun ilerledikçe düşmanlarınızın daha uyanık olmasına dayalı bir mantık güdülmüş ama zeka adına fazla bir şey yok. Örneğin oyunun başlarında yüz size dönük bile olsa bazı gözcüler sizi farkedemezken ilerleyen bölümlerde bir tanesine yakalanmanız hepsinin tepenize üzüşmesine neden olabiliyor. Bazen de yan yana duran iki gözcüden biri sizi farkedip bağırmaya başlıyor amalarındaki tımnıyor bile, aradığı başka bir şemiyi gibi çevreyi kolaçan etmeye devam ediyor. Bu dengesizliğine rağmen yapay zekayı kandırmak için kullanacağımız yöntemler zevkli. Bazen ışık çalarak bazen saklandığınız yerden bir taş atarak gözcülerin dikkatini dağıtaraksınız. Yumruk yumruğa dövüş konusunda Matt'i pek güvenilir bulmayacağınızdan bu yöntemleri sıkılıkla kullanıksınız.

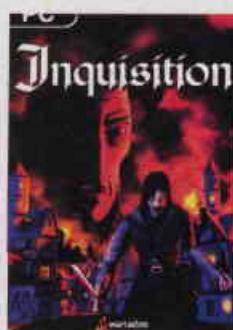
Konsept telefizasyonu

Grafikler ve sesler oyunun ortalamasını yükseltmen en nadide iki ögesi. Paris'in dehizlerinde ışık bir ışık altında ve tuhafta uğultular arasında ilerlerken kendinizi biraz zorlamanız gereke de- ürkübilirsiniz. Ama Inquisition'in burada da bir büyük handikapı var; ka-



mera. Çoğu zaman kilitlenip kaldığından çevrenize bakanmadan ilerlemek zorunda kahiyorsunuz. İsterseniz first-person bakışa geçebilirsiniz ama bu durumdayken de ilerlemenize izin verilmediğinden pek kar etmiyor.

Sonuç olarak ortacağ, Paris ve hırsız gibi üç güzel anahtar sözcüğü olan bir proje, çok daha iyi bir oyun çıkmasını bekliyoruz. Oyun birçok noktada çuvallıyor ama bu üç sözcük hatırlarına vaktiniyi ve paranızı Inquisition'a ayırmak sizin bileceğiniz iş. ☺



Artılar

Ortaçağda bir hırsız olarak oynamak zevkli. Yaratıcı bir iki bölge var. Atmosfer zaman zaman ortalamayı yükseltiyor.

Eksiler

Pek çok kontroller, kamera açları, yapay

Zeka, Timet, Purgatory...

Level Notu

48





Vercetti, Tomy Vercetti... Bozmamışın kendini?!

Bilgi için: <http://www.rockstargames.com> Yapım: Rockstargames Dağıtım: Rockstar Games Tür: Her bir eğlenceli şey Multiplay: Yine yok Minimum Sistem: 1 Ghz CPU, 128 MB RAM, 32 MB grafik kartı, 1,5 GB sabit disk alanı Önerilen Sistem: 2Ghz CPU, 256 MB RAM, 64 MB grafik kartı

Jesuskane | jesuskane@level.com.tr

GTA: Vice City

Hapiste biraz zaman geçirdikten sonra esas oğlanımız Tommy eskı patronu Sonny Forelli tarafından Vice City'e gönderilir. Vice City sokakları Tommy kardeşimize pek yaramaz. Daha ilk işinde patronun verdiği paraya kaptırır. E doğal olarak patron parasını geri istemektedir. Ancak para ile Tommy arasında kirli politikacılar, sokak çeteleri, mafia vs vs bir çok engel bulunmaktadır. Tommy yine tek başındandır. Zavallı esas oğlanımız şehri tek başına ele geçirmek için kolları sıvır.

Yahu Jesuskane bu nasıl yazı yazmaktadır, nasıl tarzdır derseniz hemen açıklayayım. Adamımız Tommy hapishanelerde çok değişmiş maalesef. Kalınca altın bir zincir takıvermiş boynuna. 70'ler-

konusmayı. Belki bülbül gibi şakıyordur da bilmiyorum, neyse. Tommy artık herkese laf yetiştirmek, olmadık espriler yapıyor, bol bol zırvalıyor. Durum komedisi pek kalmamış yani, buna da neyse. GTA 3'te kalınan zor durumlarda bile ağır bir sessizliği olan karakterimizin bir anda kendini bu kadar dağıtmış olması beni oldukça siki. Yolunu bulmaya çalışan herhangi birinden çok gözünü hırs bürümuş, silaha sarılmış bir zavallı havası var daha çok. Pek çok kişinin GTA 3 gibi bir oyundaki karakter ile bu kadar uğraştığını sanmıyorum aslında. Milleti ezip, araba parçalayıp adam vurdunuz, senaryoyu sallamadan da oldukça eğlenebildiğiniz bir oyunda bunu yapmasını da pek beklemiyorum çoğunluğun. Gerçi "İşte bizim Tommy" dediğiniz anlar da mevcut ama çok seyrek bu anlar.

yor bu. Grafikler genel olarak çok başarılı. Tam manasıyla GTA 3'ten bir gömlek üstün diyebiliriz. Fakaaat, bir yağmur olayı yapmışlar ama nasıl komik anlatamam. Tamam araba ile giderken öncüma gelen damaları yapmaya çalışmak güzel ama gözümün önünde yarı saydam kürecikler durması nasıl bir şeydir anlamıyorum, anlayamıyorum.

Genel tablo benzer olsa da şehrde Miami havası verilebilmiş. Mayolu amcalar, bikinili ve patenli ablalar, teyzeler, kuşalar, uçaklar, onlar, bunlar, şunlar, hepsi bu hayatı yaratıyor bir araya geldiklerinde.

Sesler oldukça başarılı ve oldukça aynı GTA 3'le. Azıcık törpülemişler o kadar. Yeni radyo istasyonlarımız da var artık. Oyun boyunca 80'lerin (100 den fazla parça var bu dönemden oyunda) müziklerini dinlemek sizi sıkı mı bilmiyorum ama genelde çok iyi örtüşüyor oyun ile müzikler. Ama ben yine de kendi mp3 arşivimi tercih ediyorum. Bu arada "Vice City Original Sound Track"ı de piyasaya çıktı.

Oyun boyunca karşılaşacağımız karakterleri bir çok ünlü seslendiriyor. Ray Liotta, Lawrence Taylor, Luis Guzman, Gary Busey, Jenna Jameson, William Fichtner, Danny Trejo ve David Paymer... Jenna Jameson???

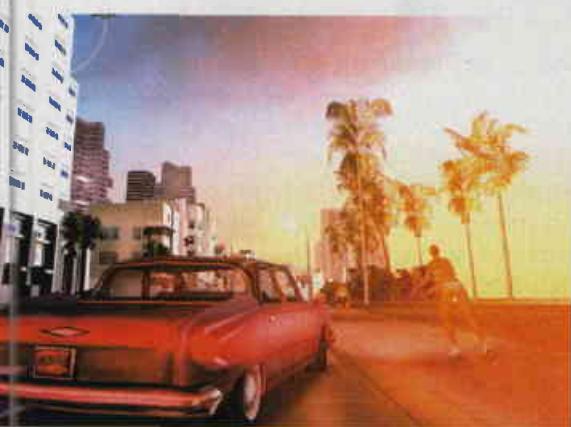
Yapma Zekâ, Yaparım...

Yapay zeka çok hoş arkadaşlar. Çok da ilginç. Ben çift karakterli olduğundan şüpheleniyorum. Yayalar gerçekten yaya yaya dolanıyorlar etrafı. Birçoğu siz onlara çarpana kadar arabanın önünden çekilmeye çalışmıyor bile. Kornaya bastığınızda küfrederek etrafına kaçışan Liberty City sakinlerini mumla arıyorum ben. GTA 3'te trafikte ateş ettiğiniz ara-



den kalma geniş yaka bir gömlek çekmiş üstüne. Göğsünü de açmış bolcana. Sizin anlayacağınız yepyeni, şahane bir tarzı (kiroooo - Blx) var artık. Aslına bakarsanız oyunda beni her şeyden çok rahatsız etti bu. Oyunu oynamaya başladığınızda göreceksiniz ki Tommy artık konuşabiliyor. Sanırım hapse söktürmüşler

balar gaza köküne kadar basıp kaçışırken şimdî ya tepkisiz kalıyorlar ya da arabadakiler kendilerini dışarı atıp kaçmaya başlıyorlar. M16 ile biri hareket halinde olan arabamı tarasa, arabayı durdurup, inip koşarak kaçmaya çalışmam sanırım. Hele silah çeşitliliğini düşününce bilmiyorum artık. Chaingun'ı gördüğünüz bir daha bir şey göremeyeceksiniz demektir. Azıcık silahları anlatalım hemen dönelim "yapay" a. Silah sistemi çok daha iyi. Öncelikle çok daha fazla çeşit var. Silahlar sınıflara ayrılmış. Tabanca lar, hafif makinalılar, el bombaları, ağır makinalılar, elektrikli testere, shotgun, sniper tüfekleri, kama, satır, golf sopası vs bir dünya silah var. Ancak her sınıf için sadece bir adet silah taşıyabiliyorsunuz. Bir başkasını almak için elinizdeki bırakmanız gerekiyor. Katliamın milyon çeşidini yapmanız mümkün yani.



"Yapay" a dönüş

GTA 3 oynarken kırmızı ışıkta geçseniz, bazen polis takıldı peşinize. Ancak VC'de tam gaz polis arabasına girsene bile killarını kipirdatmıyorlar. Polisin önünde bir iki kişiyi vurduktan sonra ancak tek yıldız yanıyor ve peşinize takılıyorlar. Ama olmadık zamanlarda çok gerçek tepkilerde verebiliyorlar. Pek düzgün çalışmıyor yapay zeka kısaca. Yine 6 yıldızımız var yakabileceğimiz. Önce yerel polis ekipleri takılıyor peşinize, daha sonra Miami Vice'daki Don Johnson (Crocket miydi adı? - Blx) ve çikolata renkli ortağı tarzında spor otomobilii sivil ekipler, akabinde Federaller, daha sonra SWAT timleri, helikopterler ve askerler tepenize binmeye can atıyor. Adaları açmaya başladığınızda askeri üslere mutlaka dalın, inanılmaz zevkli oluyor. Ancak bu tür zevkler kısa sürüyor haberiniz olsun.

Oyunda GTA 3'te gördüğünüz bütün arabalar mevcut. Bazıları aynı kalırken

bazlarında ciddi değişiklikler var. Örneğin "Sentinel" tamamen değiştirilmiş. "Bobcat" biraz daha yolda durur olmuş ve grafikleri değişmiş. Ancak yeni arabalarımız da var. Lamborghini, Ferrari, Porsche gibi araçlar olmadık dandik isimler altında yepyeni modelleri ile emrinize amade. Yine helikopterlerimiz, tankımız var. İlginç araçlar da kullanabiliyoruz, hatta golf arabası, hava alanında bagajları çekeni römorkler, ne ararsan var. Ama oyuncun asıl bombası motorsikletler. Scooter, Dirt Bike, Chopper, Speed Bike. Bu dört çeşit motorla o kadar çok uğraşıyor ki insan oyundan kopuyorsunuz zamanla. Keypad'deki 9 ve 6 tuşlarını kullanarak ağırlığınızı öne yada arkaya vermeniz mümkün. Bu sayede kafayı dikip türlü aptal heyecanlar peşinde koşabiliyor, aynı zamanda zaten gergeden hızlı olan motorunuza yolda daha rahat tutabiliyorsunuz. Benim en çok kastığım şey bir adet "Dirt Bike" yakalayıp her türlü tümsek, yokuş vs de Tony Hawk oynarcasına hareketler yapmak (teknolojiye bak oyun içinde oyun ya). Bir yerden bir yere araba ile gitmek bir süre sonra angarya gelmeye başlıyor ve sürekli bu iki tekerleklerle uğraşır으orsunuz. Bunun dışında kullanabileceğiniz helikopterler de mevcut artık oyunda ki kullanması oldukça zor ve terletiyor insanı. Bir de botlar var ama deniz oyunda anlamsızca ölümcül olduğundan ben pek sevemedim. Sen helikopter kullan, her türlü araç gereç ve silahtan anla ama yüzme bilme, nasıl iştir yahu.

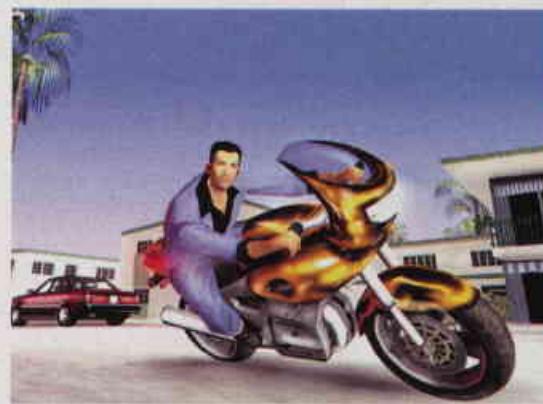
Lance isimli Miami Vice'tan fırlama bir ortak edinirsiniz bir ara ki beraber çıktıığınız işlerde zaman zaman Lance helikopter kullanıyor siz elinizde M60 ile damlardaki tipleri vuruyorsunuz, ba-



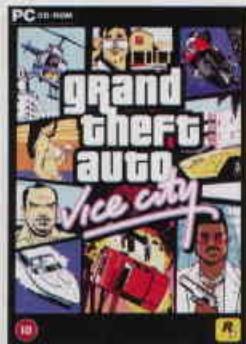
zen siz arabayı kullanıyorsunuz o da yolu tarif ediyor (ne yardım ama). Eşa kırıp dökme meraklısı, kılıç mafya babası Diaz'ı kurtardığınız bir görev var ki oldukça zevkli. Önce anlamsız bir yerde Lance ile karşılaşıyorsunuz. Daha sonra Diaz babanız kırılı alışverişini yaparken onu korumak için yola koyuluyorsunuz. Diaz malı verip parasını almak üzereyken bir sürü kötü adam ortama dalıyor, siz de Lance ile adamları çapraz ateşe alıp birbir kafasız bırakıyorsunuz. Tam ortalık yarıştı derken Dirt Bike'li bir vatandaş para çantasını kapıp kaçıyor. Akabinde sizde motorunuza atlayıp peşine düşüyor, daracık arka sokaklarda hızlı

Çok güldüm, çok ağladım

- Arabaların içinde insanlar çok küçük kalmışlar. Adesta çocuk gibiler.
- Motorsiklette el freni var, hoş.
- Motorun ayağı indirmeden dimdik durması da ayrı bir hikaye.
- Botlara binmek kolay ama, iskeleler azıcık yüksek olduğu için karaya tekrar çıkmak bir dert.
- Artık arabaları lastiklerinden vurabiliyoruz. Patlayan lastiklerin ardından sürüş fiziği gayet gerçekçi bir şekilde değişiyor.
- Giden arabadan her an atlama mümkün neredeyse. Bu çok yararlı bir özellik. Örneğin askeri konvoydan çılmamız gereken görevde dumani tüter hale getirdiğim arabamı bana ateş açan askerlerin üstüne tam gaz sürdürüm. Yaklaşınca atladım arabadan. O hızla askerleri biçip geçti araba zaten. O patladıktan sonra tipi tipi gittim tanka bindim falan, yani çok hoş.
- İçine girip sağlık, silah, yiyecek ve alet edevat alabileceğiniz dükkanlar yanında birçok gece klubu, bar vs binalar mevcut artık.
- Maalesef Tommy bozmuş kendini. Azıcık kiro artık.
- Son olarak, Jenna Jameson sesi ile meşhur olmasa da oyunda seslendirmeleri yapmış, neden acaba??



LEVEL CLASSIC



Artılar

GTA 3 inceleme: 463294678

Eksiler

Hmm, şey, eee, neyi? Tamam, şey, yazıyı oku
yine de.

Level Notu



bir takibe girişiyorsunuz. Ciddi anlamda heyecanlan-
diğim ilk görevdi bu. Sanırım ara sokaklarda gazlar-
ken aldığım hız duygusundan kaynaklandı bu.

Şehir bana genel olarak çok boş geldi. Ne yaya-
lar, ne de arabalar şehri dolduramıyor. Az biraz ha-
yalet kasaba modu var yani. Ama sık sık az önce
bahsettiğim görevde olduğu gibi atmosfer sizi çok
sıkı yakalayabiliyor. Görevlerden sıklıkla kendi başını-
za takılmaya kalktığınız anlarda ise direkt oyundan
soğuyorsunuz. Gerçi bunu engellemek için yine tak-
si, polis, ambulans, itfaiye görevleri var oyunda.

Hatta pizzacı ve dondurmacı gibi eklemeler yapılmış
bu yan görevlere (şaka şaka, yok değil, aman görür-
sünüz işte). Bir de malum sayıda paket saklı Vice
City sokaklarında, onları toparlıyorsunuz.

Real Estate

Görevleri tamamladıkça aldığınız nakit miktarı ol-
dukça düşük. Hatta zaman zaman zararına iş yapı-
yorsunuz. Aldığınız silahın maliyetini bile kurtarmı-
yor. Hele ki oyunda artık emlak satın alabiliyorken
böyle olması çok kötü. İlk başlarda bir otelde ko-
naklıyoruz. Bu yüzden bir araba saklama şansımız
yok garajda. Gerçi otelin önünde sürekli park ha-
linde bir araba bulunuyor. Kendisi Thunderbird ol-
sa da hiç çaktırılmıyor. Evler, oteller, dükkanlar, sa-
tin alabileceğiniz pek çok yer var. Ancak hem mali
açından, hem de görevler gereği ele geçirmeniz ge-
reken yerler var ki bunlardan biri Stripclub, o-
ğrenci ise Malibu Bar. Bu yeri sahip olduğunuz
da günlük bir geliriniz oluyor ki dillere destan.
Özellikle Malibu günde 2000 ila 10000 dolar arası
gelir getiriyor ki oyunda bir günün 24 dakika oldu-
ğunu düşünürseniz bu paranızın sürekli artacağı
anlamına geliyor. Mali sorunları halledince tek kişi-
lik ordu haline gelmek hiç sorun olmuyor. Paranız
bol olunca oyunda ne kadar gereksiz silah var ise
deneme şansınız da oluyor.

Dağıldık, toparladık

"GTA 3 efsanesi sürüyor". En kısa ve öz açıklama
bu olacaktır sanırım. Yeni bir şehir, yeni silahlar, ye-
ni araba ve araçlar, bir iki yeni upgrade (yıldız alıyo-
ruz ya yoldan polis şeysi için, kostüm de alabiliyoruz
artık ama indiğiniz arabaya binmeyin kostüm değiş-
tirdikten sonra ehehe), kaliteli grafikler, başarılı ses-

ler ve 80'li yılların en iyi parçaları, heyecan, macera,
aşk, nefret, bütün bunları GTA 3 ile topla çıkart çarp
böl yapın alın size GTA VICE CITY. Oyunun yine en
büyük başarısı oynanabilirlik ve eğlence faktörü. Be-
ni biraz sıksa da bazı açılardan şu soruya dürüst bir
cevap vermemeli: Vice City yılın en iyi oyunu olabilir mi
GTA 3 gibi? Bence pek fazla rakibi yok şu anda. He-
men alınmalı, deli gibi oynanmalı. Enter The Matrix'i
bitirip Vice City'nin başına oturulmalı, Rome Total
War kıvana kadar başka oyuna pek bulaşmamalı. ☺

Vice City Motorları



Speedbike

► Oyundaki en hızlı araç kendileri.
Yağmur yağmaya başlayınca bence
bir kenarda durup manzarayı
izleyin. Gezicem diye kasarsanız
kasılır kalırsınız amań diyim.



Scooter

► Pizzacı ambiyansı. Çok yavaş
olmasına rağmen yüksek manevra
kabiliyeti ile oldukça kullanışlı. Özel-
likle takip ettiğiniz araçtan ateş
ediyorlarsa tek kurşun yemeden
takibe devam edebiliyorsunuz.
Lastikleri patladıında bile kontrol
edilebilen tek araç oyundaki.



Chopper

► Chopper sevmememe rağmen
bence oyundaki en karizmatik
motor. "Tortor tortor" diye giden bu
vatandaşın üstünde genelde
gördüğümüz amcalar çok nazikler.
Bir dirsek karşılığında motorlarını
hemen teslim ediveriyorlar
ellerinize. Çok hızlı değil ama birçok
arabadan daha sağlam.



Dirtbike

► Hopla zıpla, karışdan gelen ara-
banın kaputundan fırla. Durma koş,
eglən coş.



ENTER THE MATRIX

Tavşan deliğinin ne kadar derine gittiğini öğrenme zamanı

Bilgi için: enterthematrix.turgame.com | Yayıncı: Shiny Entertainment | Dağıtım: Alar | Türkiye Duyguslu: Yok | Tür: Aksiyon/Oyun | Multicast: Yok
Minimum Sistem: 800MHz İşlemci, 128MB Bellek, 43GB HD Alanı, 16MB Ekran Kartı | Önerilen Sistem: 1GHz İşlemci, 256MB Bellek, 32MB Durum Kartı

Sinan Akkol | sakkong@eylev.com.tr

Matrix bir jenerasyonu peşinden sürükleyen en son filmlerden birisi oldu. Her ne kadar şuan da Reloaded ile yer yerinden oynuyor olsada, benim görüşüme göre, ilk filmin insanın üzerinde bıraktığı o müthiş etkiyi bırakamıyor. Açık söyleyin, Neo o koza dan çıktıığında hanginizin ağızı bir karış açık kalmadı? Veya federallerin binasının lobisindeki kâğıt mescidi? Felsefesi ile varoluşu, kabullenisi ve algı düzeyimizi sorulayan Matrix, tam anlamıyla "kategori dışı" bir filmdi.

Usulca Enter The Matrix'e girelim bakalım. Yaklaşık 3 ay önce tam anlamıyla ne olacağının açıklanan oyun şimdilik elimde ve dibine kadar incelenmiş bulunuyor. "Filmin havasını yakalıyor mu?", "Peki Neo ve Trinity nerede?", "Matrix'in dışı da aslında içi mi?" gibi sorular kafanızda uçuşurken, izin verin şu Jack'ı geri getirerevim lense köküme...

Siz de kimsiniz?

Enter The Matrix, senaryo olarak ikinci filmle içice ve paralel gidiyor. Hatta ilk başta "oyunu oynamayanlar" filmdeki bazı noktaları anlamayacaklar" iddiasıyla yola çıktıı, ama bana soracak olursanız bu doğru değil. Hatta senaryosunda oldukça sağlam açıklar var. Birçoğunuza "önce oyunu oynasam filmden alacağım zevkin içine eder miyim?" diye soruyordur, bunun cevabı hayır, ama size tavsiyem önce gidip filmi seyretermeniz, çünkü oyunun senaryosu çok havada kalmış ve bitirdikten sonra anlıyorsunuz ki filmleri izlememiş olmanız, hiçbir anlamı yok. Oyunun sonu da aynı şekilde anlamsız ve Matrix Revolutions'un müthiş bir fragmanı ile noktalananca "bütün oyun koca bir reklam kampanyası mıydı acaba?" diye soruyor insan.

ETM bir aksiyon oyunu. Ama Matrix ismini taşıyan herhangi bir şeyden beklediğiniz üzere bütün aksiyon "cool" ha-

reketler üzerine kurulu. İlk filmden hatırladığımız karakterleri değil, ikinci filmde bayağı görünen Niobe'yi ve bir iki sahnede gözümüze çarpan Ghost'u canlandırmak isteyeniz, iki karakteri de oynayabilirsiniz, ki bence öyle yapın. Çünkü ikisinin de macerası bazı noktalarda farklı yönlerden ilerliyor, sonunda tekrar birlesse de hikayenin tamamını öğrenmek için ikisini de oynamak lazım. Aksiyon %60 ayaklarınızın üzerinde, kalan ise araba içinde veya Kaptan Niobe'nin hovercraft'ı Logos'un içinde geçiyor. Araç sürdüğünüz bölümler oyunun en kötü yanı. Araba sahnelerinde Ghost'u oynarsanız pencereden sarkıp ateş ediyor, Niobe'yi oynarsanız da aracı kullanırsınız. Diğer görevi yapay zekâ hallediyor. Ama arabayı bilgisayar kullandıgı zaman sınırden küpleriyorsunuz, çünkü iki engel arasında girip bir ileri bir geri yaparak, veya patlattığınız arabalara takılıp bir türlü kurtulamayarak peşinizdeki kilerin sizi delik desik etmesine sebebi-



yor. Nlobe olup da arabayı kultandığınız zamanlarda da saçmalıklardan kurtulma şansınız pek olmuyor. Mesela ilk bölümde polisin kurduğu barikatı aşmak için "2 dakika hayatı kalmanız" lazım. Ama aslında yapmanız gereken oradaki göbeğin etrafında, barikatın üstündeki tüm ışıklar yeşil olana kadar tur atmak. Bunu yapınca barikat kendiliğinden kalkıyor ve kurtuluyorsunuz. Bunu Matrix'in ku-



▲ İşte size oyundaki grafik hatalarına biraz bir örnek: Sütunun içindeki polis!

sursuzluğuya uzaktan yakından bağdaşmayan saçmalıklar. Logos'un içinde geçen bölüm ise, açıklamaya bile gerek görmeden şunu söyleyelim, ölümcül derecede sıkıcı. Ve ne yazık ki oyunun son bölümü olduğu için oyunun sonunu verdiği tatminzsizliği iki katına çıkartıyor.

Önce özür dilemeye izin verin

Allah'tan bu araba ve hovercraft bölümleri oyunun çok ufak bir kısmını oluşturuyor. ETM'nin can alıcı kısmı dövüş/akşiyon bölümleri. Kontroller oldukça basit olarak ayarlanmış. Klasik WASD kontrollerinin üstüne sol mouse yumruk, sağ mouse tekme, ikisine birden balsanız da tutup atma hareketini yapıyorsunuz. Bu kadar hareket size az gelebilir ama vuruşla birlikte bastığınız yön tuşuna, ardından bastığınız vuruş tuşuna göre combo yapıyor, düşmanının konumuna göre daha değişik hareketler yapıyorsunuz. Bu ana kadar de-

şik bir şey yok. Oyunun esas güzelliği "Focus" modunda ortaya çıkarıyor. Max Payne'nin ilk Matrix'ten "ödünç" aldığı "Bullet Time" modu böylece esas sahibine geri dönüyor. Sol SHIFT tuşuna basmak suretiyle zamanı yavaşlatıyor ve böylece daha hızlı reflekslere sahipmisiniz gibi davranışlıyorsunuz. Ama ETM'nin Focus Modunda sadece daha hızlı nişan almakla kalmıyor, bütün hareketleriniz daha değişik ve üstün hale geliyor. Dövüş ve tutup atma hareketleriniz daha etkin oluyor, daha uzağa zipliyor, duvarlarda yürüyor, önündede ve arkanızdaki iki düşmana karşı aynı anda korunabiliyor ve koşarken Matrix'in o ünү "mermiden kaçma" hareketlerini yapıyorsunuz. Birçoğu mührüs olan bu hareketlere doyamayacaksınız. Ve uzun süre oynadıktan sonra bile daha önce karşılaşmadığınız bir hareket yapacak ve oyuna ilginizi kaybetmeyeceksiniz.

Ama oyunun "aceleyle" piyasaya çı-

karıldığı hissi Focus modunda bile kendini gösteriyor. Mermilerin havada bıraktığı iz çok çırın görünüyor. Ayrıca Focus moddayken nişan almanız gereklidir, çünkü silahınızdan çıkan her mermi en yakındaki düşmana güdümleniyor. Öyle ki, mermi namludan düz bir hatta değil, doksan derecelik açıyla çıkış tam sağ veya tam solunuzdaki bir düşmanları vuruyor ki bundan daha fazla bahsetmeyeelim, oyunun notunu biraz daha düşürebilmem cunku. Şunu kabul edelim, oyunun sağındaki notu almasını klasik polis-federal'ların haricindeki, daha başarılı düşmantlarınızla yaptığınız muhteşem dövüş sahneleri sağlıyor.

Bir dövüş oyununda en çok aradığım özellik, rakibin bir sonraki hareketini tahmin edip, o harekete zamanında karşılık vermem ve saldırımı karşı saldıriya dönüştürebilmeme izin vermesidir. PS2'deki birçok oyunda bu vardı. ETM'de biraz da olsa var. Özellikle Focus modunda F'ye (Use) basarak yapabildiğiniz hareketler bunu sağlıyor, ama sadece tek bir tuşa sürekli basarak uzun süre mutlu olamayacağınızı söyleyebilirim.

Aradığınız kişiye şu anda...

Oyunun ana menüsünde gördüğünüz Hacking, ETM piyasaya çıkmadan önce şırrılen bir diğer özellik. "Matrix'i hackleyerek elde edeceğiniz yeni özelliklerle karakterinizi geliştireceksiniz" yalanının gerçek dünyadaki anlamı şuymuş:

"Diğer oyunların ana menüsünde bulunan oyunla ilgili Artwork'leri görme, daha önce izlediğiniz videoları seyretime gibi özellikleri, DOS ekranı benzeri bir ekranda ilk seferinde saatlerce uğraşacağınız, ama öğrenince başından sonuna gelmenizin 5 dakika sürecegi kıytık bir mini oyunun içine gizledik".

Hacking ile yapacağınız iki fai deli şey, oyunu bitirirince TRAINING.EXE ile çalıştıracağınız



eğitim programı ile oyuna Katana eklemek, CHEAT.EXE ile size oyunun sonunda verilecek hile kodunu girip eğitim programına katılmak (sadece kırmızı kapılar açılıyor). Bu arada, DOS komutlarını harf harf yazmanıza gerek yok, sol altta komutlar için ok tuşlarıyla seçin ve KeyPad'deki Enter'a basın.



ENTER THE MATRIX

Artılar

Şik oyuncular, anlatımın ve oyun
sürecinin kalitesi çok iyi. Niobe en iyisinde
oluyor.

Eksiler

Hemen gizli durum animation hataları, cast
yanlış grafikler, senaryo hataları var. Hatta
daha kötü bir hile de var. Niobe'nin sesini
görmek isteyenlerin yüzünden.
Kartvizitler.

Level Notu



▲ Eh be Seraph, çayımı hapsedirdiğim, o kol ne öyle?
Bunun için de özür dilersem sen şimdiden...



Trinity ve Latex

Oyunun grafikleri hakkında, "inişli-çıkışlı" diye yorum yapabilirim. Ghost ve Niobe çok iyi modellenmiş, güvenilir görevlileri haricindeki diğer düşmanlarınız için de aynı yorumu yapabilirim. Ama bazı animasyonlar o kadar iğrenç ki, bütün o mükemmel dövüş hareketlerini gördükten sonra o kadar sıritiyor ki, ihanet gibi değil. Ghost veya Niobe'yi bir tel örgüye tırmandırın, daha sonra yana doğru hareket edin. Feliç bir maymun gibi yaptıkları hareketleri görünce bana hak vereceksiniz.

Karakterlerin dışındaki grafikler de pek iç açıcı değil. Alev efektleri ve çevre tasarımları (birkaç yer hariç) 1-2 yıl öncesine ait gibi. Tamamen mat ve iç karartıcı grafiklere sahip çevre, detaysız ve düşük çözünürlükli kaplamalara sahip. "Matrix'in içinin filmde de öyle gözüküğünü" söylemek ise, bence kolaya kaçmak olur. Neo'nun evi, disco sahnesi veya kahının evi birbirinin aynısı onlarca yeşil karton kutuya doldurulmuş gri raflardan oluşuyordu.

Oyunun sesleri için söylenecek fazla bir şey yok. Birçok efekt filmlerden aynen alınıp kullanılmış. Focus modundayken mermilerin yanınızdan

geçişti tatmin ediyor. Ayrıca düşmanları görmesiniz bile silahların kılıfından çekilişini, şarjör değişimini veya saklansalar da hâlâ hareket ettiklerinde çıraklıkları sesleri duyup ona göre davranışını oluşturuyor.

Müzikler de filmlerden birebir alınmış. Aksiyonun durumuna göre değişen müzikler ilk başlarda başarıyı yakaladı, daha sonra saçılımaya başladı nedense, en sakin anlarda bile panik atak şeklinde 10 saniyelik bir müzik parçası kendisini tekrarlayıp duruyordu, ben de müziki kapatmak zorunda kaldım. Ama Trinity ile kaptığınız bölümdeki Andy Hunter'in "Go"su mükemmel.

Seslendirme ve oyunculuğa söyleyecek sözümüz yok. Zaten Matrix Reloaded'da oynayan oyuncuların yeteneklerine söz edecek değilim.

Hosçakal Mr. Anderson

Enter The Matrix çok uzun bir zamandır oyuncular ve bizim gibi oyun inceleyiciler tarafından rivayelerle şısrıllanmış bir oyun. Bircok vaatle karşımıza geldi ama hangilerini yerine getirebildi? Bütün aksiyon oyunlarını bitirecek oyun mu? Yoksa dövüş oyunlarında son noktayı koydu mu? Filmleri daha iyi anlamamızı sağladı mı? Hayır, hayır ve hayır... Açıkçası beklediğimden daha zayıf bir oyun olarak karşıma çıktı. Kurgusu tamamlanmış ve bağlanmış iki film arasında, ikinci filmde açık vermeden, yoktan varedilmeye çalışılmış bir hikaye ve onun üstüne oturtulmuş karakterler var ortada. Buna teknik olarak gözardı edilemeyecek hataları da ekleyin. ETM beklediğimiz hit oyun olamadı ne yazık ki.

Yine de benim gibi Matrix serisini sevenlere tavsiye ediyorum oyunu. 4 CD üzerinde gelmesi ve kurulmasının bir ömrü süremesini gözardı edebilirseniz, daha sonraki teknik ve senaryo hatalarını da gözardı edebilirsiniz. PC'de kayda değer dövüş oyunu zaten yılda bir geliyor, bu fırsatı kaçırılmak ayıplı olur. ☺



Böylece oyun içinde Niobe ve Ghost'un sesini duyacak, ama Trinity ve Neo'yu oynamayacaksınız. Tabii bazı grafik hataları oluyor (demolarda Neo'nun ağızı oynamıyor mesela), ama sizce de buna değil mi?

Not: Oyunu aynı yöntemle Morpheus, Ajan Smith veya diğer herhangi bir karakter olarak da oynayabilirsiniz.

Hosgeldin Mr Anderson!

Hacking özelliğinden fayda gelmediğini anlayınca, bari oturayım Matrix'i kendim hollywood'üm dedim. Şaka bir yana, oyunda Trinity veya Neo'yu yönetme şansınız yok ama basit bir "dosya transferi" ile Niobe ve Ghost'un Skin'lerini onlarıkle değiştirilebilirsiniz.

Öncelikle oyunun Actors klasöründeki Niobe ve Ghost ile başlayan tüm .dcx uzantılı dosyaları bir yere kopyalayın. Daha sonra Actors klasörü altındaki Neo.dcx dosyasını alın ve Ghost'un dcx dosyalarının tümünü bu dosyaya değiştirin. Niobe'yi Trinity ile değiştirmek istiyorsanız Trinity_zen.dcx dosyası ve Niobe'nin dosyaları ile değiştirin.





Matrix'in Gizemi

Ali Aksoz (N.) | aliaksoz@level.com.tr

70'lerde insanlar Empire Strikes Back'in arefesinde nasıl heyecanlanmışlardı acaba? Yavaş yavaş yükselen gerilim gibi, taşma noktasına dek doldular ve - haliyle - sonunda taşlılar mı; yoksa yıllar boyunca o malum üçlemeyi tekrar tekrar izleyip gaza geldiler, en sonunda kendilerinin de birer Jedi olduğuna mı inandılar?

Bir önceki neslin efsanesi; altın renkli bir teneke adam, tuy yumağı bir maymun, sarışın, narin yapılı bir protagonist ve III.Reich askerleri gibi kaskı olan, tişlayarak konuşan, sado-mazō modasını takip eden bir düşmandı. Hayır, ben bir aptal değilim ve evet, Star Wars üçlemesine bayılıyorum. Ama düşünecek olursak, Lucas ve taifesi çok az şeyle - peluş pilotlar, göktaşı niyetine ayakkabılar -, mührüş büyülüklükte bir rüyayı gerçek kılmışlar.

Lakin konumuz SW değil, bakıyoruz varuş sayısı 700 olmuş ve yazı yörunge sine yeni yeni giriyor.

Bizim neslin efsanesi Matrix

SW'dan teknoloji olarak bir dünya üstün ama ruh olarak da çok benzer bilimkurgu başyapıtından. SW'u belki de The Lord of the Rings ile kıyaslamak gereklidi, zira SW'in uzayda geçen bir fantezi hikayesi olduğu konusunda ben de Cunningham ile hemfikirim, ancak klasik sınırlar dahilinde seyredelim ve iki bilimkurgu efsanesini yan yana koyalım. Çünkü örnek ve hezeyan olarak The Matrix Trilogy, geçmişe dönük olarak sadece SW ile kıyaslanabilir.

Bu yazının amacı, tüm bu çılgınlığı tetikleyen ilk filme, The Matrix'e ait az bilinen şeyleri siz muhterem okuyucula-

rımıza aktarmak.

Hatırlıyorum da, film sinemalarda gösterime girmeden evvel The Matrix adı duyulmamıştı bile. Sadece garip bir şekilde heyecanlandıracı bir fragmanı dönlüyordu ortalıkta, Warner Bros logosunun titresip yeşile döndüğü bir fragman. Sonunda bu küçük fragman, sinema tarihinin en büyük olaylarından birisine dönüştü.

Bir bilgisayar programcısı/hacker'in, esrarlı bir kişi yardımıyla kendi doğasını ve gerçekliğin üzerindeki hayallerin farkına varmasını, bu asilerin yardımıyla, hayalleri yönetenlere karşı verilen savaşta ki yerini öğrenmesini konu alan film; hem Wachowski'lerin ilk sayılabilen (Wachowski'ler öyle bir bütçe istemişti ki, öncelikle Bound adlı bir filmi WB'a kendilerini ispat etmek için çekmek sırada kaldılar) filmi ve hayatlarının amacı, hem de WB'un zamanındaki bütün bütçesini ayırdığı produksyonu. Şaşırıcı olan bir başka nokta da bu filmin sessiz sedasız gelerek, sıkı bir hasılat (458 milyon \$) yaparak perdeyi rakiplerine devretmesiydi. The Matrix, belki inanılmaz bir hasılat yapmadı ama yine de kazandırdığı para çok büyütü, ve kazandırdığı paradan kat kat büyük bir başka şey vardı... Felsefesi.

Matrix; deri kıyafetleri, gözlükleri, cep telefonları, bullet-time'i, 360 derecelik kamerası, kung-fu sahneleriyle ve bol ateş gücüyle bir furya yaratmıştı. Hatta tek tuşla kapağı fırlayarak açılan telefonlar gibi gereksiz becerilere sahip cep telefonları The Matrix yüzünden icat edildi.

Filmi bilmeyenler (hala kaldıysa tabii) için biraz bilgi verelim. Efendim The

Matrix, 1999 yapımı bir aksiyon/bilimkurgu filmidir. Yöneten ve filmi yazan ikili, Andy ve Larry Wachowski kardeşlerdir. Başrollerde Keanu Reeves, Laurence Fishburne, Carrie-Ann Moss ve Hugo Weaving var. Bilimkurgusal şiddet ve küfür içeriği için "R Rated" bir filmdir. 63 milyon dolar prodüsyon ve 30 milyon dolar civarında da marketing masrafı çıkarmıştır. Buna rağmen USA içinde 171 milyon \$, dünya çapında da 458 milyon \$ hasılat elde etti. İkinci ve üçüncü filmlerin bütçesi 300 milyon dolara çıktı, herhalde bu meblağдан beklenen hasılatı aşağı yukarı tahmin edebilirsiniz.

Böylece elimizde bir modern klasik olmuş oldu. Lakin Kasım 2003 itibarı ile bu efsane noktalananacak. Peki yesilleri cebine/kasasına dolduran Joel Silver, Wachowski'ler, WB bundan sonra ne yapacak? Altın yumurtlayan tavuğu görmüp, kısa bir taziye mi okuyacaklar?

Sanmıyorum

Matrix Üçlemesi'nin en büyük handikapı, Star Wars'un kendini soktuğu açmazın aynısı. IV, V ve VI. bölümlerin ardından anlamsızca I, II ve III. bölümlere dönen Lucas, kendisini sonu belli bir hücreye hapsetmişti. Elbette Clone Wars gibi, Jedi Konsülü'nün yokedilişi gibi, Darth Vader'in ortaya çıkışının gibi karizma anılar ve merak edilen sahneler mevcuttu ama, sonunda Anakin siyahlara bürünecek, Jedi'lar darmadağın olacak ve İmparatorluk muvaffak olacak. Bunu hepimiz biliyoruz. Böylece, sırtını çok daha etkili ve orijinal olabilecek bir olsası VII, VIII, IX. bölümlere dönen Lucas gibi dünya makinelерden kurtarılp, Neo başarılı olun-

ca/önce Matrix Üçlemesi'nin de burnu, çıkışın sokağın boyalı duvarlarına çarpılmış olacak.

Ebette o raddeden sonra hayatı kalanları ve bu görkemli mücadeleyi bir yöne doğru bir şekilde götürmek mümkün olacaktır. Ama soru, bu geçiş düzgün yapabilecekler mi? Yoks'a izleyiciler ve hayranlar, daha fazla George Washington için düzülmüş yeni bir The Matrix Returns: Revenge of Neo ile mi karşılaşacaklar?

Kanımca Animatrix ile, sinema sektöründe (bkz: Charlie's Angels, Star Wars) yepyeni bir çığır açıp animeleri de hayranlarını da ihya eden Matrix ekibi, bundan böyle diziye, çizgi romana ve romanlara yönellecektir. Her neye el atarsa atımlar, pazarlama savaşları sonda belli oldu ki bundan böyle üzerinden Matrix yazan herşey ÇOK satacak.

Biz asıl konumuza dönelim. The Matrix (tM) ve The Matrix Reloaded (tMR) trivia yazısının mühüm kısmına geçelim. Aşağıdaki bilgiler dünyada Matrix Trilogy üzerine düzülmüş en geniş trivia bilgileridir ve başka yerde bulunmaz. Kisin, saklayın, coluğunuza çocuğunuza fakat gösterirsiniz.



Ve İşte, The Matrix Trivia:

- Neo'nun uyanışını takip eden siton hadisesi ve Nebuchadnezzar tarafından kurtarılmış, vaftiz edilmiş metaforu.
- Anderson kelimesindeki "Anders" kelimesi, Almanca "Değişik, Farklı" anlamına gelmektedir.
- Neo'nun müsterisiyle yaptığı konuşma tamamen "Foreshadowing" (önceki sona dair ipuçları vermek). "Sen benim kurtarıcımsın.", "Sen yoksun" vs vs.
- Nebuchadnezzar'ın içinde, üstünde geminin adının ve "Mark 3 no. 11." Sözünün yazılı olduğu bir plaka vardır. Bu söz İncil'deki Mark 3:11 işaret eder. "Ve ne zaman temiz olmayan ruhlar onu görse, önünde yere düşüp ağlayarak, "Sen Tanrı'nın Oğlu'sun" dediler."
- Cypher, Şeytan anlamına gelen Lucifer kelimesinin üstünde oynamışlığı.
- Bane, yani "Felaket", sadece Zion'un felaketi mi acaba?
- Anderson, Isa'nın isimlerinden biri olan "Tanrı'nın Oğlu" anlamına gelmektedir.
- Nebuchadnezzar, sahte peygamberlerin taptıkları için Kudüs vatandaşlarını yoketme emrini, tanrıdan rüyalarında alan Babil kralıyo.
- Neo, pazar yerinde ajanlardan kaçarken peşindeki ajanlardan biri ateş eder ve kaçıracak bir karpuzu patlatır. Bu sahne Ghost in the Shell'e bir gönderme. Hatta gönderme falan değil, aynı.
- Thomas Anderson, tünelin altında arabaya binerken arkasındaki duvarda sprej boyyla yazılmış "Wrong Name Neo (Yanlış isim Neo)" cümlesi görülmüyor.
- TM'de kullanılan özel efekt sayısı 412 iken, ikinci filmde bu 2.500'e çıktı.
- Neredeyse BÜTÜN sahnelerde ekran da diğer cisimlerden ayrı edilebilir kırımızı bir nesne görülebiliyor.
- Anderson patronuyla konuşurken arkada cami silenler Wachowski'lerin kendisi.
- Matrix'te her yerin grid (kare-kare) olmasına dikkat edin, bu özellikle Matrix içinde geçen sahneler bilgisayar hayatı versin diye düşünülmüş.
- Neo rolünü oynaması için Will Smith ve Ewan McGregor'a, Morpheus'u oynama için Val Kilmer'a teklif götürülmüş. Kabul etmemiştir. (çok iyi etmişler - Btx)
- Keanu Reeves, Matrix'den ilk çıktığı sahnede gerçekten kusmuş.
- Matrix'de kullanılan dekorlardan bazıları Dark City'den alınmış. Hatta Trinity'nin en başta koştüğü çatılar, John Murdoch'un Dark City'de koştuklarıyla aynı.
- Neo'nun üstün çocukların karşılaşıldığı sahne, Akira'ya bir gönderme. Wachowski'ler Matrix'yi yaparken animelerden ne kadar etkilendiklerini sonrasında itiraf etmişlerdi.
- Neo Morpheus ile kâşışken çalan parçalar, "Switch or Break Show" ve "Bow Whisk Orchestra", "Wachowski Brothers'in anagramı (harflerin yer değişmiş hali). Aynı şekilde Oracle'dan dönuşte çalan parçanın adı "Threat Mix". Morpheus'un Ajan Smith ile dövüşüğü sahnede çalan parçanın adı da "Exit Mr.Hat", ikisi de "The Matrix"in anagرامları.
- Neo, Oracle'ı görmek için asansörde çıkışken, duvara kazınmış KYM harfleri görünür. Bunlar kostüm tasarımcısı Kym Barret'a gönderme olsa gerek.
- Trinity'nin yakalandığı odanın numarası 303 ("Trinity"), "Tek olan" Neo'nun ki ise 101. Yine The Matrix Reloaded'da Merovingian'ın yediği lokanta 101. kattadır. Kapışmanın vuku bulduğu oturma olsalar ise 101. Otoyol.
- Bu otoyol, Alameda Point Navy Base'den izinle kullanılan bir havaalanı pisti aslında. Sadece tMR için 2.4 milyon dolar harcanarak 2 millik bir otebane dönüştürüldü.
- Neo Oracle ile konuşurken arkada çalan parça Duke Ellington'un "I'm Beginning to See the Light" (İşiti Görmeye



Başlıyorum) adlı parçası.

► Oracle'ın evinde TV'de beyaz tavşanlar var. Neo'nun takip etmesi gereken beyaz tavşanlar...

► General Motors, filmde kullanılması için ekibe 300 tane otomobil verdi. 300 otomobil de çekimlerin sonunda parça lanmıştı.

► Dreamcatcher'in başında izleme fırsatı elde ettigimiz Final Flight of the Osiris, The Matrix Reloaded ve Enter the Matrix arasına oturuyor.

► Reloaded'dan en ufak bilgilerin bile dışarı sızmaması için alınan önlemlerin haddi hesabı yok. Bazı çekimlerde, setin etrafında 10 km'lik perimetreler oluşturulmuş. Yine oyunculara dağıtılan senaryolar, fotokopi çekildiğinde kopyası çıkmayan mürekkepeden yapılmış. Oyuncular, gala gecesine kadar filmi izleyememişler.

► Persephone'nin kıyafetinin beyaz bir tavşana ne kadar benzediğine dikkat edin.

► Neo'nun çalıştığı firmanın adı Metacortex. Metacortex, aşağı yukarı "Beynin sınırlarını aşmak" gibi bir manaya geliyor. Ancak Neo ajanlardan kaçmaya başladığı anda firmanın adı Meta Cortech olarak değişiyor.

► Neo'nun odası 101 numara, Orwell'in muhteşem "1984"ünde insanların işkence görüp, doğru olmayan şeylere inandırdıkları oda yanı.

► Merovingian... Yani direk olarak Isa'dan geldiklerine inanılan, doğaüstü güçlere sahip oldukları söylenen krallar soyu. Merovingian'ların boynuzlu deniz tanrıları Enki'den geldiği de söylenir. Merovingian'larla Nephilim ve Rosecrucian'lar arasında da ilişki olduğundan bahseden eserler mevcuttur. Derin mevzu yanı. Net'te sürüyle bilgi var.

► Demeter ve Zeus'un kızı Persephone, Hades'in önceki zoraki karısı. Sonra Hades'i sevmiştir. Bir başka Yunan mitolojya göndermesi.

► Trinity'nin ajanlardan kaçtığı koridor ile Neo'nun ajanlara saldırıldığı koridor aynı.

► Neo'nun "The One" olduğunu keşfettiği andan sonra ajanın saldırısını blo-



ke edişi, Karette Kid'de Daniel'in Bay Mi-yazaki'nın saldırmasını karşılama hareketleriyle tamamen aynı.

► TM ve tMR'deki gemi isimleri çeşitli mitolojyalardaki tanrıların adları.

► Merovingian'ın korumaları olarak filmde görünen hayalet ikizleri oynayan Rayment kardeşlerin ikisi de Kara kuşak karetci. Ne yazık ki, ikizleri yeterince izleme fırsatı elde edemedik.

► Aktör/şarkıcı Aaliyah (R.I.P.) aslında Zee rolü için düşünülmüştü.

► The Oracle'ı oynayan Gloria Foster da çekimler sırasında hayatını kaybeden bir diğer aktrist. Foster, tMR çekimlerini tamamlamıştı ancak üçüncü film için herhangi bir sahne çekmemiştir. Bu yüzden Enter the Matrix'te "vücutum değiştirildi" demek zorunda kahiyor kahin.

► Film çekimleri esnasında Carrie Ann Moss bacagını kırıldı, Laurence Fishburne'nin kolu incindi, Hugo Weaving'in boynu disklerinden birisi kaydı.

► 17 dakikalık bir savaş sahnesi 40 milyon dolara patlamış.

► tMR, saat 00.00'da başlıyor ve bittiyor. Aynı tM'in 303 numaralı odada başlayıp bitmesi gibi. Ayrıca film esnasında bir sahne dışında saat hep 12'yi gösteriyor. O da santrale yapılacak saldırının on dakika öncesini gösteren

sahne. Peki neden film boyunca saat hep 12? Günün ortasının saat 12 ya da geceyarısının saat 00 olması gibi filmde bir serinin ortası olduğunu belli etmek için mi?

tMR'da ise Zion yokıldı, gecenin tam yarısı; Revolutions'da ise güneş doğacak belki. Kimbilir?

► 2002'nin ortasında "Bullet Time" çekim stilli, 20'den fazla filmde kullanılmıştı.

► Neo'nun diğerleriyle birlikte masada yemek yemesi, Isa'nın Son Yemeğini (Da Vinci) çağrıştırmaktadır. Yahuda, Isa'ya ihanetin eşiğindedir.

► The Matrix'in yapımında Wachowski'lerin etkilendiği düşünülen felsefe ve hipotezlerden bazıları: Gaea Hipotezi, The Cave Allegory, Advaita Vedanta, The Dream Argument... Merak eden, bu her biri Mariana Kuyusu kadar derin olan mevzulara Net'ten dalabilir. Follow the White Horse yani...

► Matrix içinde yesil, dışında da mavi renk filme hakimdi.

► Ghost in the Shell'in Motoko'su, bilgiye ulaşmak ve iletişim kurmak için ense slotlarını kullanıyordu, aynı Neo ve diğerleri gibi. Yine iki filmde de Motoko ve Neo, makineler tarafından (Motoko kafadan, Neo bogazdan) yakalanıyor, ikisi de çipiak, ikisi de ıslak. Son olarak GitS'de de, The Matrix'de de sütunların arkasına sıkılmama sahnesi mevcut. Neo ve Trinity polislerle kapisıyor, Motoko ise örümcek tank ile, Sütunlar parçalanıyor, sıvalar dökülüyor ve kahramanlarımız kurşuna hedef olmamak için türlü maymunlıklar yapıyor.

► The Matrix'te başka filmleri çağrıtan sahneler de mevcut. Örnek vermek gereklirse: "İnsan virüstür" lafi The Virus filmini, dünyayı ele geçiren makineler "Terminator" serisini, kontrolü ele alan makineler "2001: A Space Odyssey"ı, sanal gerçeklik "Strange Days, The Lawnmower Man, Total Recall" gibi filmleri, karından çıkan yaratık "Alien" serisini, Neo'nun farklı kimlikleri ve telefon kulübünden çıkış uçağı "Superman"ı, Neo'nun atlama yaptıktan (yatmadık) sonra yoldan zıplaması herhangi bir çizgi filmi çağrıştırıyor.

► Matrix Trilogy'nin Neo'nun hayat dönüsü olduğuna dair bir söyleti var. The Matrix'de "doğan" Neo, Reloaded'da "Yaşar" ve Revolutions'da da...»



Medieval Total War Viking Invasion

Bilgi için: www.totalwar.com Yapım: Creative Assembly Dağıtım: Activision Tür: Strateji Multiplay: Olmaz mı? Lan, Internet Minimum Sistem: 1 Ghz CPU, 128 MB RAM, 32 MB grafik kartı, 1,7 GB sabit disk alanı Önerilen Sistem: 2Ghz CPU, 512 MB RAM, 128 MB grafik kartı

jesuskane@level.com.tr

LEVEL HIT



Rome Total War dedim, bunu verdiler...

Yana yakıla Rome Total War bekliyorum ben burada, kalkıp Viking Invasion gönderdiler. Creative Assembly ve oyalama taktikler ne kadar işe yarıyacak bir göz atalım hızlıca yada yavaşça. Zaten fazla bir şey de yok yapacak Vice City bitmiş, Matrix bitmiş eh neyse.

Bizans'ı yerden yere vurup tüm Avrupa'yı ele geçirdik. İstanbul'u fethedip son noktayı koyduk, derken Viking'ler bassın ortamı bakalım ne olacak demiş yapımcılar. Olaylar M.S. 790 da başlıyor. Oyunca Viking senaryoları dışında bir çok yeni millet de eklenmiş. Zaten İngiltere adası o döneme göre yeniden düzenlenmiş. Saxon, Welsh, Mercians, Northumbrians, Scots, Picts, Irish ve tabii ki Vikingler.

Oyun temel olarak aynı. Hoş zaten çok fazla değişiklik beklemek ne kadar doğru olur. Sonuçta elimizdeki bir genişleme paketi. Vikingler kendilerine özgü birimler ve binaları ile geldiler zaten. Onun dışında bir çok yeni birimde eklenmiş zaten var olan milletlere. 3 yeni mil-

letle daha oynayabiliyoruz artık. Bunlar Aragonese, Sicilians ve Hungarians. Anlaşılmış gibi İngiltere'ye eklenen küçük gruplar ve artık kontrol edebildiğimiz üç ayrı milletle beraber oynamaya süresi oldukça uzun. Genel olarak bunlar zorlu senaryolara sahipler. Vikingler oldukça kuşvetli zaten. Bunun dışında bu milletlerin başladıkları konumlar çokta avantajlı değil. Bir kısmı deniz ticareti ile para kazanma şansına sahip. Ama denizden para kazanmaya başlayana kadar zaten tepenize biniyor düşmanlarınız.

Boynuzlu Kasket

Savaş mevzusunda çok bir yenilik yok. Eklenen birimler çok büyük farklar yaratmasa da kuşatmalarda kullanabileceğiniz kaynar yağ kazanları savaşın çehresini oldukça değiştiriyor. Tam kale kapısını indirdim giriyoruz derken sahanada yumurta olabiliyorsunuz. Benim gibi yapar da kale duvarı bırakmazsanız pek bir şansı kalmıyor düşmanın. Bunun dışında savaş taktiklerimiz genel olarak değişmiyor. Ama bu değişmeyen taktikler Viking'lerin atılılarına, Axeman'ların ve özellikle Organ Gun'lara pek sökmüyor. Sayı üstünlükleri olmasa bile Viking birimleri çok nadiren geri çekiliyor ve oldukça da yırtıcılar. Organ Gun isimli silah ise bir nevi ortaçağ makineli tüfeği. Kısa menzilli sayılır. Ama oldukça etkili yakın mesafelerde. Bu birimlerin savunması oldukça zayıf olsa da saldırıcıları pek de fena değil. Yağmurlu havalarda biraz tekneler de göğüs göğse savaşa girene kadar oldukça iş görüyorlar.

Diplomasi, din mevzu vs tam gaz ama Vikinglere sökmüyor pek. Oyunca eklenen bir Scout sistemi ile savaşa gitmeden düşman ordusu hakkında bilgi edinebiliyorsunuz. Zaten biçerdöver gibi gelen Vikingler karşısında politik hareketler pek işe yaramıyor. Ordularınızı savunma için hazırlamakla oldukça çok uğraşacaksınız. Saldırı pek söz konusu olamayabiliyor. Özellikle Vikingler ile sınırınız varsa mümkün olduğu kadar asker yiğin. En azından zaman kazanırsınız.



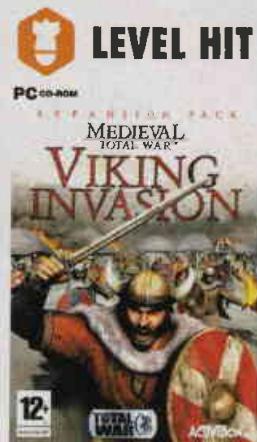
Barbarlık konusunda Vikinglerin üstüne biraz fazla gidilmiş gibi geldi bana. Vikinglerin Berserk birimleri kendilerinden geçmiş adeta. Öldürmek için değil ölmek için giriyorlar gibi. Maneviyatı fazlaca yüksek birimler bile Moral Point'lerini yalanlarcasına Berserk'lerin önden kabiliyor. Bu durumda savaş ekranında pek taktik strateji geliştirme şansınız olamayabiliyor. Bu yüzden dalgalar halinde vur kaç taktikleri çok daha etkili oluyor Vikingler'e karşı. Özellikle atlı birliklerle vur kaç taktikleri denerseniz zafere size yakın duracaktır.

Yapay zekâ yapılan değişiklikler de Viking'lerin karşısına çıktığınız anda gözüne çarpacaktır. Normalde yüzlerce okçu ile karşı karşıya kalan birlikler geri çekilirken, Viking kardeşler boynuzlarından aldığı güçle üstünüze yürümeye devam ediyor. Bu yüzden Viking'lerin savunması zayıf birliklerini test etip önce saldırmak az da olsa bir avantaj sağlıyor. Ama imkanınız varsa mümkün olduğunda çok oklayın.

Din adamları, prensesler, elçiler pek etkili değil Viking'lere karşı. Yani siz "aman barış yaptık takılalım" dediğiniz anda bile çekinmeden dalabiliyorlar.

Hep Vikingler'e karşı durumdan bahsettim azıcık da Viking olalım. Vikingler oldukça güçlü giriyor oyuna. Zaten bir istila söz konusu. İngiltere'yi baştan aşağı aldiğiniz andan itibaren pek bir sorunuz kalmıyor zaten. En azından mali sorunlar yaşamaktan oldukça uzak oluyorsunuz. Diplomatik stratejiler bizi pek





ilgilendirmiyor. Bir uçtan bir uca haritayı taşan etmek tek amacımız diyebiliriz. Hoş "ne anlamı kılıyor o zaman oyunun" diyebilirsiniz ama siz de düşmanlarınızı uyutmak için bir kısım üç kağıtlara gibiyorsunuz. Yapay zekanın yolunu izlemek oldukça uygun. "Gel sevgili İngiliz kardeşim, barişalım sevişelim" deyip iki turn sonra sırtından bıçaklayiverin. Siz yapmazsanız onlar yapacak zaten. Ben Vikingler'le oynadığım süre boyunca bütün stratejimi saldıri üstüne kurdum ki oldukça başarılı oldu.

Büyük, tek bir orduyla sıradan eyaletlere saldıırıp, bu arada ürettiğim birimleri de tek tek ele geçirdiğim eyaletlere dağıttım. Eyaletten geri kalanlar da pek isyan meraklısı olamıyorlar. Kesip biçerek oldukça çok düşman ediniyorsunuz zamanla. Ancak doğru sırayla milletleri ortadan kaldırırsanız başınız belaya girmez. Ben biraz dangul daldım sonunda her sınırimda bir düşman ordusu ile kala kaldım. Bir ara müttefik olup beraber daldılar, dünyamı şaşırdım.

Eks-pen-şin-pek

MTW:VI genişleme paketi olarak oldukça başarılı. Yeni milletler, yeni silahlar, yeni teknoloji ağacı ve yeni binalar. Bunların yanında yeni çok oyunculu haritalara de sahip oluyoruz tabii ki. Oynamanısta pek bir değişiklik yaratmıyor. Asıl değişikliği sizin tarzınızda yaratıyor ve yeni taktik ve stratejiler geliştirmeye zorluyor. Total War fanlarının kesinlikle alıp oynaması gereklidir. Rome Total War sistemlerimizi kasmaya gelene kadar zaman geçirmek için birebir. Siz beni dinleyin, pişman olmayacaksınız...

Artılar

Yeni birim, bina, ana en önemli yeni stratejilere zorluyor olması. Tam manasıyla Total War.

Eksiler

MTW de canınızı sikan ne vardı ki burada olsun?

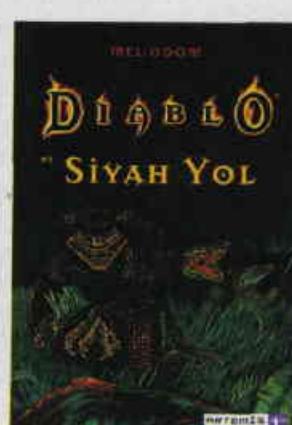
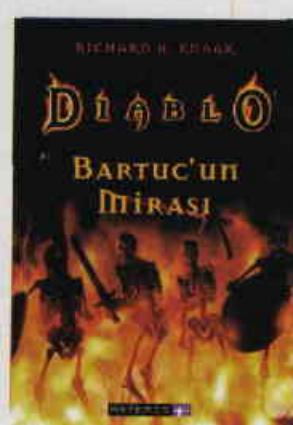
Level Notu



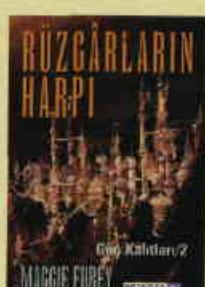
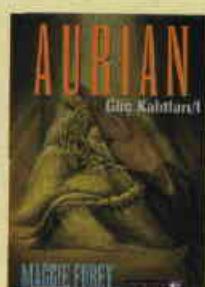
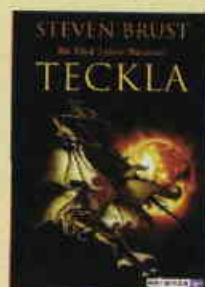
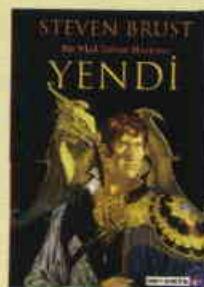
Vaat edilen romanlar dişarına boş geldiniz!

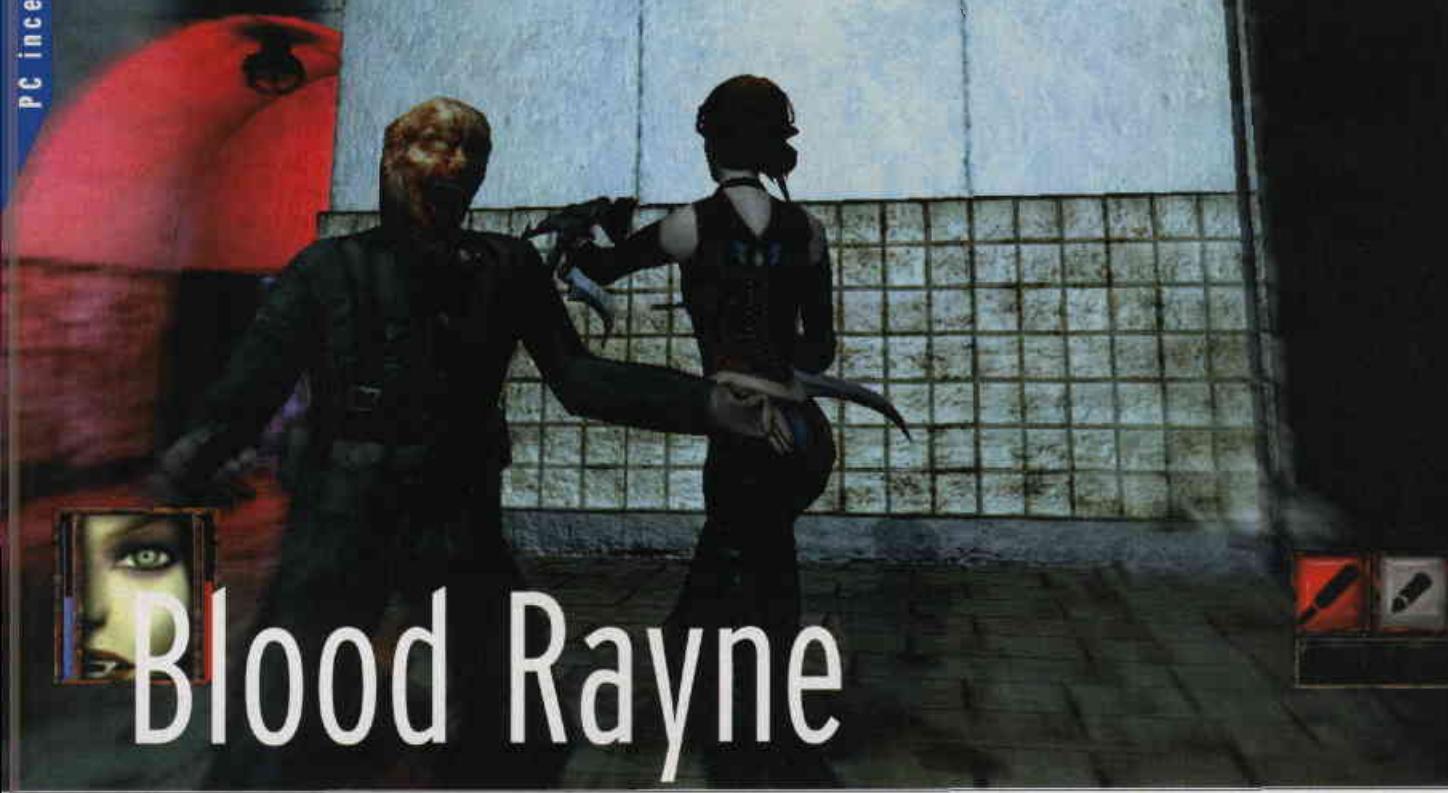


Bilgisayar dünyasının en sevilen oyunlarının kahramanları maceralarına roman sayfalarında devam ediyor...



Artemis'te her kitap bir macera





Blood Rayne

Bilgi için: www.bloodrayne.com Yapım: Terminal Reality Dağıtım: Majesco Tür: Aksiyon Multiplayer: Yok
Minimum Sistem: 500 Mhz İşlemci, 128MB RAM, 32 MB Ekran Kartı. Önerilen Sistem: 800Mhz İşlemci, 256 MB RAM, 64 MB Ekran Kartı

Burak Akmenek | burak@level.com.tr

Bol kan bol vahşet. Bakınız realite programları...

Blood Rayne öyle bir oyun ki hani oyunu "içinde şu var bu var" demeden önce aklıma ilk gelen spotu yukarı yaziverdim. Çünkü oyun da tipki adı geçen programlar gibi bol aksiyon yüklü ama içi son derece gereksiz ve boş.

Oyunda yönettiğimiz karakter bir dişi yarı vampir. Annesinin bir vampirin tecavüzüne uğraması sonucu ortaya çıkan bu hilkat garibesi son derece çekici bir bayan olmasına karşın yaşamını kan içerek sürdürüyor. Yani güzellik sizi aldatmasın. Hayatının amacı annesine tecavüz eden vampire bunu ödetmek olan Rayne bir vampir avcısı haline geliyor. İkinci Dünya Savaşı yıllarında geçen oyunumuzda, doğa üstü yaratıklara karşı insanlığı korumak üzere kurulmuş olan Brimstone Society isimli bir grup Rayne'i keşfetmekte ve onu eğittikten sonra çeşitli görevlere yollamaya başlıyor. Brimstone İngilizlerin kurduğu bir cemiyet olduğu için bizde yola çıkıp bol bol Nazi öldürüyoruz. Oyun Almanların kurmuş olduğu ve Brimstone Society'nin karşıtı olan GGG'ye karşı yaptığımız operasyonlarla sürüyor. GGG, Alman İmparatorluğunun kurulması yolunda doğa üstü güçlere başvuran ve bu yönde araştırmalar yapmış bir kuruluş. Kısacası anladığınız üzere oyun boyunca bir sürü Nazi ve doğa üstü yaratık kesiyoruz.

Vampire Time

Karakterimiz hem insan hem vampir olduğu için her iki türün de özelliklerine sahip. Kollarında taşıdığı iki uzun bıçak yanında tüfek, tabanca gibi klasik silahları da kullanabiliyor. Aynı zamanda vampir görüşü sayesinde canlıları aurasından algılayabiliyor. Son olarak Max Payne oyunu ile başlayan ve Matrix filminde de gördüğümüz şu ağır çekim moduna girebiliyor. Bu modda kurşunlardan daha kolay kaçabiliyor. Oyunda enerjimiz azaldığında bunu etraftaki zavallı yaratıkların kanlarını emerek geri kazanıyoruz. Zaafımız ise, kutsanmış olsun olmasın, su. Suya girdiğimizde yanmaya başlıyoruz ve enerjimiz hızla tüketiliyor. Tabii kurşunlardan da etkileniyoruz. Size zarar verecek bir sürü yaratık ve suyla dolu zemin olduğu için size tavsiyem bölümüm bitirinceye kadar size uzaktan zarar veremeyen yaratıkları öldürmeyecek enerjiniz bittiğinde tazelemek için onları kullanmanız. Her zaman bir köşede yedek besin bulundurmak yararlıdır.

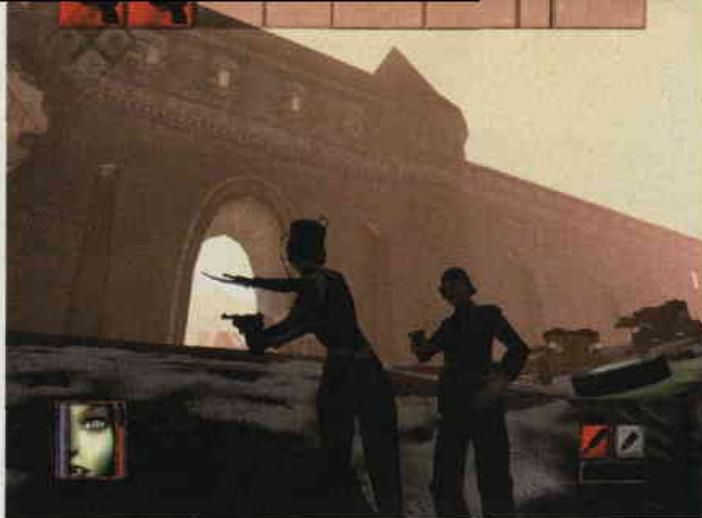
Oyunun ilk bölümüm bir nevi eğitim içeriyor. Burada yanınızdaki vampir size yeteneklerinizi öğretiyor. Örneğin beslenmek için karşınızdakinin üstüne atlamak yerine kolunuza bağlı zinciri atarak onu kendinize çekerlisiniz. Fakat bunu yaptığınız zaman arkanız açıkta kalıyor. Karşınızdakinin üstüne atladiğinizda ise



hem besleniyor hem de arkadaşları silahınızla vurabiliyorsunuz. Aynı zamanda kanını emdiğiniz kurbanınızın vücudunu kalkan olarak ta kullanmış oluyorsunuz.

Koş koş, hayat ne boş

Oyundaki bölüm tasarımları basit çözümler içermektedir. Örneğin bir kolu iterek kapıyı açıyor ya da çatlak bir duvarı yıkıyorsunuz. Eğer bir eve girecek açık kapı veya yıkacak duvar yoksa biraz araştırıp bacadan içeriye dalabiliyorsunuz. Bunlar hem oyuncuyu yormayacak çözümler hemde siz fazla uğraştmıyor. Bu sayede rahatça ilerleyebiliyorsunuz. Oyunda ilerledikçe karakterinizin kullandığı saldırı tarzları gelişiyor ve daha çok zarar verir hale geliyorsunuz. Kullandığınız silahlar ise üç grupta toplanıyor. Hafif, ağır ve özel silahlar. Ayrıca bomba veya dinamit gibi silahlarınız da var. Genelde ağır silahlar hariç diğerlerini iki elle kullanıyorsunuz. Silahlarınız tükebildikçe karakteriniz düşmanın ardından düşenleri otomatik olarak alıyor. Size kalan ise bol bol adam öldürmek oluyor.



Oyun boyunca karşınıza ne tip rakipler çıkarsa çıkışın devamlı olarak koşmactasınız. Ara sıra çıkan ara demolar haricinde oyunda çok göze hoş gelen bir özellik yok. Senaryo tahmin ettiğiniz şekilde ilerliyor. Siz ise devamlı olarak öünüñüzdekileri kesip biçiyorsunuz veya vuruyorsunuz. Doğal olarak bir yerden sona oyun monotonlaşmaya başlıyor. Rakiplerinizden kan emerek enerjinizi doldurduktan sonra daha da kan emmeye devam ederseniz önce "Bloodlust" moduna giriyorsunuz. Bu modda daha çok zarar veriyorsunuz. Eğer daha da kan emerseniz bu kez de "Bloodrage" moduna giriyorsunuz ve bu modda korkunç derecede zarar verebiliyorsunuz.

Bölüm sonu komandosu

Oyunda koştururken, bölümle rin teması değişmeden önce, bir bölüm sonu canavarı ile karşılaşıyorsunuz. Bu düşmanların hepsi genelde aynı strateji ile rahatlıkla

yenilebiliyor: hareketli ol ve hep ateş et. Bu sayede herkesi geçebilirsiniz. Oyundaki karakterinizin hareketleri gerçekçiye aykırı. Enter The Matrix'teki estetikten son derece uzak. Sanki düşmanlarınızı değil havayı dövüyorsunuz gibi. Düşmanlarınız hep aynı replikleri kullanıyorlar. Grafikler ise etkileyicilikten uzak. Oyundaki bir iki efekt haricinde hiç bir şey sizi hava ya sokmuyor. Sanki bir vampir yerine erotik bir filmde fırlamış, insanüstü özelliklere sahip bir komando yönetiyor gibisiniz. Rayne karakteriyle oyuncunun atmosferi birbirinden bu kadar farklı.

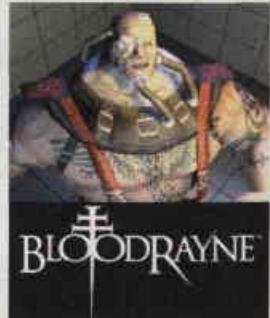
Oyunda çatlak duvarlar haricinde kutu, dolap, telefon gibi diğer eşyaları da kırabiliyorsunuz. Bir dövüş esnasında bu eşyaların kırılması, çatışmaya başka bir hava katıyor. Fakat eşyaların zarar görme şekli genelde hep aynı. Hepsi parçalı oluyor ve tahta gibi dağılıyor. Oyunda gördüğüm en iyi efekt kumaş yırtılma efekti.

Dolapları kırıldığınızda bazlarının içinde silah bulabiliyorsunuz. Toplamanız gereken objeler ve silahlar parlayarak kendini belli ediyor.

Blood Rayne oyunun bitimine doğru iyice Return to Castle Wolfenstein havasına bürünüyor. Bu da oyuna fazla bir özellik katmıyor. Karşınıza çıkan düşmanlar yaratıcılıktan uzak ve can sıkıcı. Bu genel monotonluk yüzünden bir süre sonra bunalmaya başlıyorsunuz. Açıksa oyuncunun incelemesini yazmak için oynuyor olmasaydım bir yerden sonra oyunu bir kenara koymuştum bile.

Kızılay bu oyuna sponsor olsun

Blood Rayne beklenenlerimizin çok altında bir oyun. Eğer "illaki onu bunu kesmekten çok hoşlanırm ve bu canımı hiç sıkma" diyorsanız bu oyunu alın. Fakat değişiklik ve yaratıcılık istiyorsanız oyun size göre değil. FPS sevenler için Serious Sam ne ise aksiyon sevenler içinde Blood Rayne hemen hemen aynı şey. Son olarak oyun aşırı şiddet ve kan içeriğinden küçük yaştakiler için gerçekten zararlı olabilir. Bu yüzden oyunda ki "parental lock" u aktif hale getirerek bu tip efektleri kapatmanızı tavsiye ediyorum. .@



Artılar

Yoğun aksiyon. Hoş ara demolar

Eksiler

Grafikler ve atmosfer. Monoton oyuncu aksı.

Level Notu



Tropico 2: Pirate Cove

Bilgi için: www.godgames.com Yapım: Frog City Dağıtım: Gathering of Developers Tür: Strateji Multiplay: Yok
Minimum Sistem: 500 MHz CPU, 64MB RAM, 16MB ekran kartı, 1,8GB HardDisk alanı Önerilen Sistem: 2 GHz CPU, 256MB RAM

Serpil Ulutürk | serpil@llevel.com.tr

İssız bir adada bile işe yarayabilir!

Cok sevip oynadığınız bir oyunun devamı yapıldığında en büyük tehlike yeni versiyonun eskisinin tadını vermeyeceği ihtimalidir. Bıraz önyargı, bıraz sinaneklik, bıraz da geçmişteki acı tecrübeler yüzünden yeni oyuna pek şans verilmeyez, peşinen "nerede o eski günler" edebiyatı yapılır. Yeni versiyon, kaderi gereği eski ve artık kültür olan ilk oyunun altında ezilir. Tropico 2 de bütün bu tereddütlerle birlikte geldi. Ama hem ilk Tropico'nun çok da ezici bir oyun olmasına hem de oyundaki konseptin epeyce yenilenmesi sayesinde tereddütler eriyip gitti.

Senin gemi kaç yapıyor?

Karayıiplerde bir adanın zengin, turist çeken, verimli ve mutlu bir şehrde nasıl dönüştürüldüğünü bir önceki derste öğrenmiştık. Bu kez işimiz aynı adayı bir korsan yuvasına çevirmek. Bol bol içen, kumar oynayan, çevrelerine korku salmaya bayılan, at-avrat-silah sendromu bağlamında sadece silahlardan, gemilerden ve kadınlardan anlayan bu adamları mutlu etmek ve dolayısıyla adayı terk etmemelerini sağlamak için bildik stratejilerin işe yaramayacağı aşkı...

Kendi hayatımızda ya da Maxis

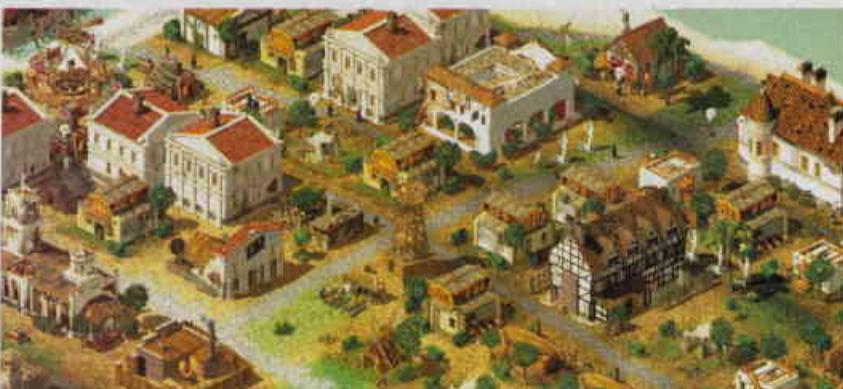
oyunlarında aranan temiz sokaklar, suç oranının düşük olması, gürültüsüz, düzenli bir şehir yaşıntısı gibi şeyleri unutun. 17'nci yüzyıldan kalma bir grup deniz korsanı için bunlar son derece sıkıcı, itici şeyler. Bu oyunda göreviniz ada içinde karmaşayı belli bir dozun altına düşürmeden, sınırlarınızın ve emrinizdeki korsanların güvenliğini sağlamak. Bu arada adamlarınızın istila ettikleri memleketlerden toplayıp getirdikleri köleleri çalıştıracak ve isyan etmelerine engel olacak kudrete de sahip olmalısınız. Bir yanda cengaver korsanlar, bir yanda sessiz ama tehlaklı köleler. Bu iki grubu sülh içinde bir arada tutmak da işin eğlenceli ve zorlu yanı.

Dört yanı mikro yönetim

Bütün strateji-simülasyon oyunlarında gibi Tropico 2'yi de sürükleyici kılan yanı mikro yönetimin kendine has detayları. Aslında elinizde çok temel birkaç veri var ve genel olarak tek derdiniz bu verilerin dengesini bozmayacak hamleler yapmak. Bunları idare etmeyi öğrendikten sonra her bölümdeki ya da senaryodaki görevleri tıkır tıkır geçebilginizi göreceksiniz. Peki nedir bu veriler? Öncelikle başından beri söylediğim gibi korsanların huzurunu, mutluluğunu ve sadakatini sürekli kılmak zorundasınız. İkinci temel göreviniz tutsakların

idaresi. Onlara çalışmaları, dinlenmeleri ve ibadet etmeleri için gerekli tesisleri ve mamalarını verdikten sonra biraz da korku sunmalısınız ki asılık etmesinler. Parayı ve zamanı doğru kullanmak da ayrı bir uzmanlık alanınız olacak. Son olarak diğer adalara yapılacak seferler için gemi kaptanlarının seçimi ve memleket topraklarına gelen saldıruları savunmak için iyi bir savunma stratejisi. Ha bir de tarım, hayvancılık gibi temel besin kaynaklarının verimli kullanılması var. Çok da kolay değilmiş, hmm... Neyse canım yaparsınız siz.

Oyunda bütün bu karmaşık hesaplar genel olarak üç başlık altında toplanmış, çok da iyi edilmiş. Bunlar; inşa, yönetim ve genel durum olarak sıralanıyor. Çok sayıda üretim tipi ve seçenek, karmaşık bir demografik yapısı ve tarımdan bina kiralara kadar kontrol altında tutulması gereken onlarda verisi olan ve mikro yönetim isteyen bir yapı için bence olabilecek en düzenli sistem kurulmuş. Kısa bir alışma süresinin ardından menüler arasında kaybolmadan işinizi yapabiliyorsunuz. Ayrıca adadaki anlık gelişmeleri de ıskalamıyorsunuz; görüntüler çok temiz ve okunaklı. Ekranda gördüğünüz her şey tıklanabilir olarak hazırlanmış ve dokunduğunuz her nesne için oyuncu tarafından bilgilendiriliyorsunuz.





Oyunda neler yapabildiğimiz biraz daha yakından bakalım: Az önce söz ettigimiz üç temel başlıktan ilki olan "inşa" altında yol gibi altyapı birimlerinden eğitim binalarına, tutsakların barınaklarından doğal kaynakların işlendiği tesislere kadar çok sayıda bina yapmanız mümkün. Yönetim (daha doğru ferman çikarma) işleri de kendi içinde ikiye ayrılıyor. Bunlardan birincisi bir korsana rütbe ya da ödül vermek, bir tutsağı özgür bırakmak veya birine suikast düzenlemek gibi tek kişiye yönelik özel kararlarınız. Diğer ise genel politikalarınızı belirleyecek kararlar. Örneğin arada sırada korsan vatandaşlarınıza bedava bira dağıtabilir, festival düzenleyebilir ya da demir yumruğunuzun gücünü iyice hissetsinler diye sert kararnameler yayinallyabilirisiniz. Benzer uygulamalar uluslararası diplomaside ve tabii ki köleler üzerinde de geçerli.

Kolonilesek de mi saklasak?

Dış politika, ilk bakışta oyunda önemli bir yer kaplamıyor gibi görünse de bazı senaryolarda en kritik hesapları etkileyen hassas bir konu. Oyunun geçtiği coğrafya bakımından zaten topu topu üç milliyet var; İspanyollar, Fransızlar, İngilizler ve topraklarınız üçüne de ev sahipliği yapacak. Örneğin gemilerinizden biri gidip bir Fransız kolonisini basabilir ve oradan bir grup köleyle birlikte geri dönebilir ama bu her zaman

Fransızlarla aranızın bozulacağı anlamına gelmiyor. Eğer doğru politikayı izlerseniz elinizdeki adamları kendi devletlerine karşı koz olarak kullanabilir ya da örneğin İspanyollarla kapıtıığınızda Fransız esirlerinizi özgür bırakarak düşmana karşı Fransızlarla işbirliği yapma şansını kullanabilirsiniz. Tabii bunun için diploması yourselves, dolayısıyla da gerçek hayatı olduğu gibi donanmanın sağlam olması gerekiyor. Elinizde hiçbir koz yokken gidip milletin gemilerine dalarsanız karşı hamleyi savuşturamayabilirsiniz. Bu bağlamda, her heyecanlı oyun gibi Pirate Cove'da da risk en yakın arkadaşınız olacak.

Oyunda bir de kara kaplı kitap var, ki adına Island Log diyorlar, kendisi az önce bahsettiğimiz kusursuz oynanışı gölgeleyen tek etken. Evet, oyunda geçen her türlü kavramın, birimin, binanın, nesnenin tanımını burada bulabilemek çok güzel ama öyle kapsamlı ki çok basit bazı bilgilere ulaşmak için ter dökmeniz gerekiyor. Zaman zaman aradığınız bir adamı ya da bir durumu, bir gelişmeyi buradan bulmanız gerekiyor ama sırı o bilgi kalabalığının içine girmemek için saf rolü yapıp olaydan bihabermiş gibi davranışınız geliyor. Bir de ben mi bulamadım yoksa cidden unutulmuş mu bileyim mi? ama bazı verilere bir türlü ulaşmak mümkün olmuyor. İşçilerin skill'lerine göre kategorizasyonu, çalışıkları mevkileri, ihtiyaçları, o anda neyle uğraştıkları

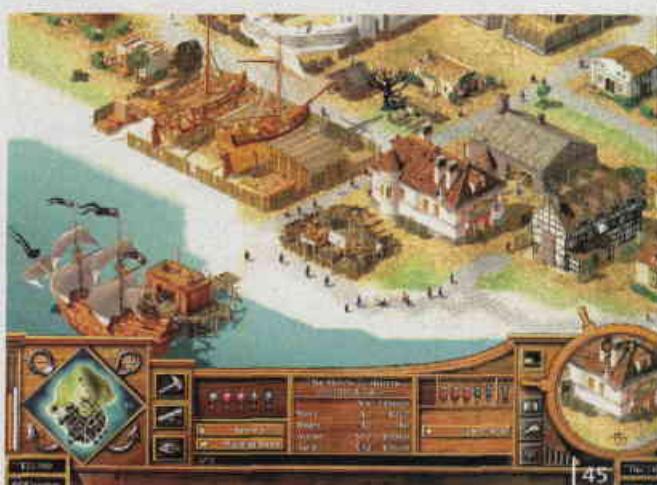
falan pek bir karmaşık anlatılmış. Demografik yapıyla ilgili bazı istatistiklerse bütünüyle kayıp.

Kendi adanı kendin yap

Tropico 2'nin Campaign seçenekinin yanı sıra dokuz senaryosu ve bir de Sandbox modu var. El Presidente benim, kralı ben koymam diyenler için bu Sandbox gayet kullanışlı. Burada adanın yerini ve şeklini, oyunun uzunluğunu, adadaki kaos seviyesini, hatta seçtiğiniz liderin geçmişini ve yeteneklerini/zaafalarını bile düzenleyebiliyorsunuz. Yaptığınız her seçimin kendine özel avantajları ve dezavantajları olduğunu söylemeye gerek var mı?

Grafikler ilk oyundaki karakteristiğini ve etkileyiciliğini koruyor. Sadece binalar ve insanlar değil, adanınlığı, renkleri, köy havası, her şeyi çok neşeli, çok civiltili. Korsanların giyim kuşamları, ettiğleri komik laflar, tavırları falan da sempatik. Oyunun isminin Pirate Cove gibi ağır bir şey olmasına bakmayın, birinci oyunandan sonra çıkan Paradise Island expansion'ındaki tatil havası ayınen devam ediyor. Müzikler de yine egzotik meyve tadında.

Sonuçta, hem detaylı bir strateji oyunu isteyenleri, hem şehir simülasyonu meraklılarını hem de gevşeyip neşelenmeye ihtiyacı olanları ayrı ayrı memnun edecek uğraştırıcı ama sorunsuz, ciddi ama çok eğlenceli bir oyun olmuş bu Tropico 2. İlk oyundan zevk alıysanız bu adaya da uğramadan geçmeyin.. ☺



Artılar

Sürükleyici, yarıcı, detaylı, estetik.

Eksiler

Biraz çok senaryo oluydu.

Level Notu



83



Koca Anne'nin derbeder evlatları

Bilgi için: www.bigmuthatruckers.com Yapım: Eutechnyx Ltd. Dağıtım: Empire Interactive Tür: Tır ticareti Multiplay: Yok
Minimum sistem: 800MHz işlemci, 256MB RAM Önerilen sistem: 1.2GHz işlemci, 512MB RAM

Onur Bayram | onur@level.com.tr

LEVEL HIT



Ben ne yapacağım bilmiyorum, bana bir çözüm bulun arkadaşlar. Şimdi oturdum yazıyı yazmaya. Dedimki kendi kendime "Tırlar, evet tırlar. Bir tır, bir tır daha. Karşılıklı, birbirlerine doğru geliyorlar. Çarpıyorlar. Morpheus dikkat!". Benim sonum hiç de hayra alamet değil. Ne düşünsem Reloaded'a bağılıyorum bir anda. Neye Onur, kendine gel.

Kendine Gel!

Tırlarla denenen birçok oyun var piyasada. Önce sade tır ticaretleriyle ve bir iki tır yarışıyla başladı ortalıktaki tır furyası. Sonra sonra bu ticaret işi gelişti. Bir kaç ay önce King of the Roads adlı bir oyun yazmıştım hatırlarsanız. Hah işte Big Mutha Truckers onun tüpkisinin aynısı. Tabi bazı noktalarda elden üstün gelmiş. Oyunun genelinde ve hatta kendi sitesinde bile sürekli aynı çizgi izlenmeye çalışılmış. Amerikan taşra kültürü "Red-neck" olmaca var her köşe başında. Onların lisani, onların alışkanlıklarını kullanılmış her yerde. Başarılı da olunmuş. Oyunu oynayıp geçtiğinizde o kültürden bir iki kelime, az çok birşeyler kapmış oluyorsunuz.

Big Mutha Truckers, koca anne ve 4 aptal çiftçi oğlunun hikayesi aslında. Tabi siz ister istemez bu aptal tip şoförü çiftçilerden birinin yerine geçtiğiniz. Koca annenin isteği üzerine 4 evlat yollara dağılıyor. Ma Jackson şirketi Big

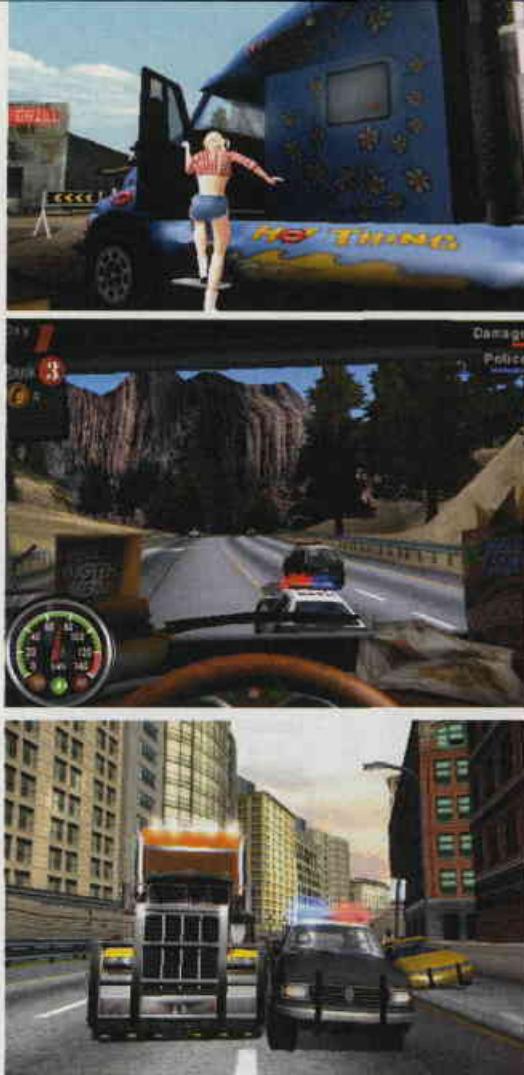
Mutha Truckers'dan ayrılmayı düşünüyorum. Evlatlarına 60 içinde en çok parayı yapıp getirene şirketini bırakacağını söylüyor. Annenin verdiği 60 günlük sürede içerisinde elinizden geleni yapmaya çalışıyorsunuz. Ama zaten oyun bitirme amaçlı oynanacak gibi değil. Yani ancak çok fazla vakit harcamayı düşünmeniz. Çünkü yollarda karşınıza o kadar çok ek ayrıntı çıkıyor ki, oyun uzadıkça uzuyor. Bu tarz bir oyun için bu kadar uzun oynama süresi alışıldık değil. Ama diğer yandan da mutlu edici.

Geniş geniş gezelim

Tırınızda atlayıp yola çıktığınız andan itibaren Hick State Country'de dolaşmaya başlıyorsunuz. Yollar başta karışık gibi geliyor fakat bir süre sonra gözünüz kapalı gitmeye başlıyorsunuz. Haritanın oynaması bu kadar uzun bir oyun için bu kadar küçük olması dezavantaj. Oyun boyunca gitmeniz gereken yerleri bildiren bir ok var tepenizde. Aslında bu bir bakıma iyi. Ama çok iyi yer gösterdiği söyleyenmez. Biraz şaşkınlık bir ok. Oyunun birçok farklı bileşeni olmasına rağmen yola çıktıktan sonra tekerlekli bir alet kullanıyorsunuz. Yani az çok yarış oyunu psikolojisi içinde bulunmanız lazım. Bir kere kullandığınız araç bir TIR. Uzun araç. Dön dedin mi dönmez. Hızlanamaz. Hızlısan duramaz. Bunları göz önünde bulundurmalısınız. Çünkü bu oyunda bu kuralların hepsine dikkat edilmiş. Ben daha az önem verseler bile sesimi çıkar-



mazdım oyunun diğer eğlenceli kısımları sayesinde ama yine de güzel olmuş. Sıradan bir arcade yarış oyunundan çok daha fazla fizik motoruna ugraşılmış. Ayrıca bu fiziki bazı değişik yollar için de kullanmanız gerekiyor. Örneğin tırın arkasını savurarak kazalara sebep oluyor veya açılacak yolları açıyzısunuz. Yalnız tır kullanırken kamera açısı olayı biraz sorun oluyor tabiki. Yani her zaman kullanmaya alışık olduğum tampon kamerasını kullanmaya kalkarsam tırın arkasından haberim olmuyor. Diğer açılarda da oyundan uzak kalyorsunuz aracın büyütülüğü sebebiyle. Bunu biraz aşmak için yan aynalar eklenmiş. Aracı kullanma dışında bir iki yararı daha var tabiki



bu aynanın. Örneğin araca biri tırmanırken görmeyi sağlıyor.

Araca kim tırmanıyor diyeceksiniz. Yolda giderken başka tır ve motor çeteleri var. Özellikle başına buyruk giden motorlulardan birini yanlışlıkla bile ezsenez başınız belada. Hemen arkadaşlarını çağırıyorlar ve ortamındaki bütün motorlular etrafınıza toplanıyor. Uzun süre peşininden takip ederlerse bunlardan bir tanesi arkadan tıra tırmanıyor ve öne doğru gelip sizin safdışı ediyor. Bu sıradaki görüntüler oldukça hoş. Siz sağ sol savururken adam düşüyor gibi oluyor, tekrar tutunup çıkışıyor ve bunları ince görüyorsunuz. Yolda peşinize en az takılan kişi polis oluyor. Ama o da bela olmuyor değil. Ayrıca düz yolda giderken sebep olduğunuz karışıklık için ekstra para alıyorsunuz. Tabi karışıklık sırasında hasar alacağınızı ve onu tamir için de para gerektiğini unutmayın.

Annecim bekle geliyorum annecim

Yolda gidiyorsunuz ama neden. Annenizin istediklerini yerine getirmek için yola çıkyorsunuz. Olabildiğince çok para kazanmak amacınız. Yük taşımak, boşaltmak birincil göreviniz. Bazıları legal bazıları legal olmayan görevler alıyorsunuz. Görevler durduğunuz yerlerdeki kişiler tarafından veriliyor size. Büyük işleri başarı ile bitirebilirseniz sonraki görevlerini daha da büyütüyor. Aynı şekilde elinizdeki işleri batırdığınız zaman gittikçe görevler küçülüyor ve daha fazla uğraşmanız gerekiyor. Genelde görevler yük taşıma şeklinde. Yani ya zamanında, ya birinden daha çabuk ve sağlam taşıma şeklinde. Yolda yükü düşürme, hasarlama veya çaldırma riski her zaman var. Durduğunuz yerler aslında ikmal yapacağınız yerler. Bunlar



bazen bar, bazen de restoran olabiliyor. Çoğunun içinde tamir ve benzin doldurma şansınız var. Bazılarda kumar oynayabiliyor, biriyle iddiaya girebiliyor ve bir kerede büyük paralar kazanabiliyorsunuz. Ama benim denemelerimin hiç biri başarı ile sonuçlanmadı, aklinızda bulunsun.

Bu ikmal noktalarının bazılarından aracınıza yeni parçalar veya toptan yeni araçlar satın alabiliyorsunuz. Örneğin tırınızın tepesine bir rüzgarlık takarak aerodinamiği artırabilir, böylece x litrede y litre daha az mazot yakabiliyorsunuz. Veya aracınıza ek koruma takabiliyorsunuz. Böylece yoldaki araçları ezerken fazla hasar almanız önlensiniz. Ayrıca aracınızı istediğiniz gibi boyamanız veya üzerine logo yapmanız da serbest. Tabiki bunların hepsi para ile oluyor ve parayı da kazanmak asla bakarsanız çok kolay değil. Yani oyuna belli bir süre ilgi ve şefkat göstermezseniz sizi birden sıfırdan alıp eğlenceli bir yere bırakmasını beklemeyin.

Oyun her santimetrekaresinde bir aksiyon ile dolu. Bir oyuncu olarak başka ne istersiniz ki. Bir yere yanaşırken bile park yerine ne kadar çabuk ve hasarlı girerseniz para veriliyor. Herhangi bir alanın çitlerini indirmeniz bile para sebebi. Ya da sizinle kışkırtmaya çalışan deli bir sürücüyü saf dışı etmek de aynı şekilde. Tüm haritayı istediğiniz gibi kullanabilmeniz bu aksiyona büyük katkı sağlıyor.

Soundtrack?!

Teknik açıdan da oyun oldukça başarılı. Grafikler yer yer makineyi zorluyor. Oldukça renkli kaplamalar kullanılmış. Aslında çizgi film içinde oynuyormuşsunuz hissi yaratmaya çalışmışlar sanırım. Oyun içerdeki espri potansiyeliyle de buna yatkın. Buna rağmen iyi efektler kullanmışlar. Işıklandırma ve yansımalar başarılı. Özellikle durak noktalarındaki mekan grafikleri harika. Konuşmalar ve ara videolar için de özellikle uğraşıldığı belli. Zaten başta da dediğim gibi bu kültürü dair birçok şeyi oyunda görebileceğiniz için konuşma aksan ve diyaloglara dikkat edilmiş. Soundtrack'de özel olarak bildik gruplar tarafından yapılmış.

Kesinlikle eğlenceli olduğuna garanti verebileceğim başka bir oyun daha size. Hem de bir çok unsuru barındırıyor içinde. Oynama süresi de uzun. Daha ne istersiniz ben bilmiyorum. Araç kullanıcam derseniz size tır. Ticaret derseniz taşıyın. İlegal istiyosanız buyrun. Onu bunu ezecem diyorsanız yolunuz açık ola. Kumar da oynarsınız hem. Daha ne istiyorsunuz!!! ☺

LEVEL HIT



Artılar

Uzun oyun. Olasılık ve görev çok. Yapacak iş çok. İnce ince bir sürü dölu içerik var. Görüler iyi. Fizik motor herşeye rağmen eğlenceli.

Eksiler

Eksiler. Kamera açısı sorun. Harita bir süre sonra küçük geliyor. Bi kere kaybetmiş, olsa baştan头里 mi giderse zor oluyor.

Level Notu



Jurassic Park: Operation Genesis

Bilgi için: www.vugames.com Yapım: Blue Tongue Software Dağıtım: Vivendi Universal Games Tür: Tycoon Multiplay: Yok Minimum sistem: 400 Mhz İşlemci, 128 MB RAM, 16 MB ekran kartı Önerilen sistem: 800 Mhz İşlemci, 256 MB RAM, 32 MB ekran kartı

Batu&Gökhan | batuher@level.com.tr

LEVEL HIT

Zoo Tycoon oynadığınızı düşünün, ama "birkaç tonluk" bir farkla!..

Bir kehrivar parçası ne kadar değerli olabilir? Tabii sorunun yanıtı kehrivar parçasının büyülüğüne, oluşum tarihine ya da renge göre değişebilir. Peki ya o kehrivar parçasının içinde altmış beş milyon yıl öncesine ait bir yaşamın kodları saklıysa? Ya o kodun eksiklerini tamamlamak, kodu onarmak ve çoğaltmak mümkünse? Ya onarılan kod bir yumurta hücresinin genetik materyalinin yerine aşılanırsa? Ya yumurta hucusu büyür, gelişir ve altmış beş milyon yıl önceki yaşam geri çağrırlırsa?

Şimdi söyleyin, o kehrivar parçasına ne kadar fiyat biçerdiniz?

Eğer az önce okuduklarınızı on beş yıl önce okumuş olsaydınız ya yeni ve ilginç bir fikir olarak kabul edecek ya da bunların asla mümkün olamayacağı iddiasında bulunacaktınız. Oysa Jurassic Park serisinin ilk filminin gösterime girmesinden bu yana tam on yıl geçti. Tabii aradan geçen zamanda insan evlatları olarak boş durmadık, Dolly'yi kopyaladık, Human Genom projesi dahi-linde insanın gen haritasının neredeyse tamamladık, kısacası o zamanlar harretli tartışmalar yaratan teorileri günümüzde kabul edilir hale getirebilecek pek çok genetik gelişmeye imza attı. (Geçen hafta düzenlediğimiz kongrede davetli konuşmacılarımızdan biri Dolly'yi kopyalayan ekipten Dr. Jim McWhir'di. Kendisinden genetik kopyala-ma konulu bir konferans dinlemiş -da-hası karşılıklı çiftetelli bile oynamış- biri olarak konuyu daha da uzatmam mümkün ama başka bir zaman başka bir yerde..)

On yıldır nerelerdeyiniz ?

İşin tuhaf kısmı on yıl boyunca Jurassic Park oyuncakları, hediyelik eşyaları ve bilgisayar oyunlarıyla marketin boğulmasına karşın tüm bilgisayar oyunları aksiyon niteliğinde hazırlandı. Filmin aslında bir "eğlence parkı"nda geçtiği ve



tycoon tarzında bir oyun için JP'nin bilinci kaftan olduğu ancak yeni yeni akıllara geldi. Jurassic Park: Operation Genesis de siz bildik JP oyunlarından uzaklaştırarak bir dino-parkın yönetici koltuğuna oturtuyor. Kendi adanız üzerinde, ziyaretçilere açık her türlü güvenlik önlemi ve sosyal tesisi olan, ziyaretçilerin dinozorları doğal ortamlarında gözlemleyebilecekleri bir park kurup bu işten para kazanmaya çalışırsınız.

Önceden Bullfrog'un -bence hala en iyi tycoon oyularından biri olan- Theme Park'ını oynamışsanız JPOG oynarken de yabancılık çekmeyeceksiniz. Eğer tycoon'lara yabancı iseniz başlangıçta menüler gözünüzü korkutabilir, ama merak etmeyin, gördüğün kadar karışık olmadığını kısa sürede anlayacağınız.

Parkın mı var, derdin var!

Oyunca parkınız için ilk yapmanız gereken ureteceğiniz dinozorların DNA'larına ulaşmak. Bunun için Dünya üzerindeki çeşitli kazı bölgelerine ekipler gönderip dinozor fosilleri aratırsınız. Kazılarda bulunan fosillerden daha sonra genetik laboratuarınızda DNA elde etmeniz gerekiyor. Belli bir dinozor türüne ait yetenince genetik materyaliniz olduğunda artık o türden dinozorlar üretmeye başlayabiliyorsunuz. Ne kadar çok genetik materyal toplarsanız ürettiğiniz dinolara yaşam süreleri de o kadar uzun oluyor. Tabii iş dinozorları üretip bahçeye salmakla bitmiyor, onların bakımları için besin üniteleri yerleştirmeniz, özellikle iri etoburların çevrelerindeki güvenlik tellerini geliştirmeniz, hasta olmamaları için aşılar geliştirmeniz vb. pek çok iş siz bekliyor.

Yalnızca dinozorlarla ilgilenmenin yanı sıra parkınıza para ödeyen ziyaretçilerin de konforunu düşünmeniz gerekiyor. Ziyaretçiler için büfeler, tuvaletler, dinozorları daha rahat gözmeyecekleri manzara kuleleri gibi tesisler inşa edebiliyorsunuz. Elbette her tycoon oyununda olduğu gibi mutlaka parkta sorun-



lar çıkıyor: Fırtına nedeniyle dinozorlar çitlerinden kaçıyorlar, ziyaretçi tesislerininin onarımı ihtiyacı oluyor, dinozorlar hasta oluyorlar, vs. vs. vs...

Senin görevin, tabii kabul edersen..

Oyunun başındaki onxxx bölümünden oluşan tutorial oldukça detaylı bir şekilde tasarılmış ve tüm bölümleri bitirdikten sonra gönül rahatlığıyla oyuna başlayabilecek hale geliyorsunuz. Bunun yanı sıra "missions" seçenek ile ana oyundan tamamen bağımsız, çoğunlukla sınırlı süre ve aksiyon üzerine kurulmuş on ayrı görev oynayabiliyorsunuz. Bu görevler park içinde arabayla gezinip dinozor resimleri çekmek ya da belli bir süre içinde helikopterden ateş ederek kaçan etoburları etkisiz hale getirmek -ki CS oynarken AVP kullanmaktan hoşlanıyorsanız oldukça eğlenebilirsiniz- gibi konulara sahipler. Ama tüm görevleri bitirmeniz yaklaşık bir saatı bulmuyor, üstelik görevlerin çoğunu zaten isterseniz oyun içinde yapabiliyorsunuz, ya da yapmak zorunda kalyorsunuz. Bu nedenle görevlerin ayrı bir seçenek olarak sunulması biraz yavan kalıyor, oysa Bullfrog oyunlarında olduğu gibi oyun içine çok iyi bir şekilde yedirilebilirdi.

İşte bu bölümde de Velociraptoooooaa!!!

JPOG, başlangıçta oldukça kafa karıştırıcı görünse de diğer tycoon oyunlarına kıyasla o kadar da içinden çıkmaz değil, hatta bazı konularda eksikleri bile var. Örneğin park içine yapacağınız sosyal tesislerde ya da kiralayacağıınız personelde size çok fazla seçenek sunuluyor. Oysa Theme Park'da sadece temizlik personeli konusunda bile sürüyle alternatif-

finiz bulunuyordu. Bununla birlikte JPOG'de ilginç fikirlere rastlamak da mümkün: Örneğin parka gelen her ziyaretçinin farklı beklenenleri bulunuyor, kimileri etoburları avlanırken izlemekten, kimileri de etoburları ve çevreyi izlemekten zevk alabiliyorlar. Bu durumda yerlestireceğiniz manzara kulelerinin nereye (T-Rex av bölgesine örneğin!) baktığı ve hangi müşteri tipine hitap ettiği önem kazanıyor. Aynı şekilde güvenlik kameralarının yerini de dikkatle seçmeniz gerekiyor, çünkü kameraların izlediği bölgede bir terslik olursa güvenlik görevlileri otomatik olarak duruma müdahale ediyorlar.

Grafik detayları açısından JPOG oldukça titiz hazırlanmış. Özellikle dinozor türlerini -eğer biraz da ön bilginiz varsa- çok uzak mesafelerden bile ayırt edebiliyorsunuz. Yalnız ne yazık ki bitki örtüsünün renkleri birbirine çok karışıyor ve zaman zaman göz yoruyor. Grafik detay düzeyini çok yukarılara çıkarmamanızı tavsiye ederim, zaten oyunda su yansımaları dahil pek çok efekt kullanıldığı için düşük konfigürasyonlu makinelerde yer yer kilitlenmek gibi kötü huyları var ama orta düzeydeki grafikler bile siz tatmin edecektir. Bunun dışında yağmur, fırtına gibi efektlerin oldukça göz doldurucu ve atmosfer üzerinde büyük etkiye sahip olduğunu söyleyebilirim. Arka planda sürekli duyduğumuz John Williams'ın Jurassic Park orijinal film müzikleri ve dinozor kükremeleri de atmosferi tamamlayan diğer unsurlar. Müzik kalitesi çok yüksek olmasa da dinozor efektlerinin çok etkileyici olduklarını ve -özellikle Velociraptor çığlıklarının- filmleri izlemiş olanlarda hafif bir ürperti yaratabileceğini ekleyeyim.

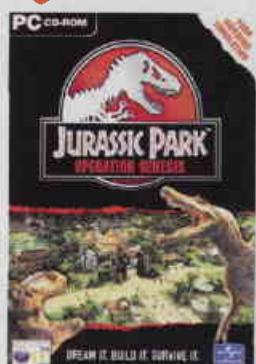
T-Rex'e hükmek kolay da ah şu fareye söz geçirme...

Oyunun en zayıf noktasını ise oynamabilirlikteki sorunlar oluşturuyor. JPOG'da fareyi kullanarak harita üzerinde ileri geri gideceğiniz ve sağ tuşla da haritayı döndürebileceğiniz bir kontrol

sistemi mevcut. Üç boyutlu bir harita için aslında oldukça kullanışlı bir sistem ama "mouse sensitivity"yi hangi dereceye getirirseniz getirin, istediğiniz hassasiyete ulaşamıyorsunuz ve bu nedenle sürekli yanlış tuşlara basabiliyorsunuz. Üstelik oyunun menüleri de yeterince kullanışlı tasarlanmamışlar. Bazı alt menüleri açtığınızda sağ tuşa basıp bir üst menüye ulaşabiliyorsunuz ama bazı menülerden çıkışınız ancak "escape" tuşu ile mümkün oluyor. Bu nedenle bir parmağınıza sürekli escape tuşunun üzerinde tutmanız gerekiyor. Haritaya yaklaşınca uzaklaşırken de benzer bir sorun yaşanıyor. Ne yeterince "zoom in" ne de yeterince "zoom out" yapabiliyorsunuz. Bu durumlarda sık sık park haritasını açmanız gerekiyor ki, bu da diğer parmağınıza da "Tab" tuşunun üzerinde tutmanız gerekiği anlatına geliyor.

JPOG, iyi bir temel üzerine oturtulmuş bir oyun. Oynamabilirlikteki bazı teknik eksikler giderilse ve Bullfrog oyunlarındaki esprî anlayışından biraz nasibini alsayıp çok daha üstün bir oyun haline gelebilirmiştir. Ancak bu haliyle bile başarılı bir atmosfer, tamamı 3D kaplama grafikler, çok kaliteli ses efektleri gibi pek çok tycoon oyunundan daha kaliteli, uzun süre kendisini oynatmayı başarabilecek niteliklere sahip. Piyasada tonla tycoon'un olduğunu düşünecek olursanız JPOG, size sıradan bir kehrivar parçasından çok daha fazlasını vaadedecektir.. ☺

LEVEL HIT



Artılar

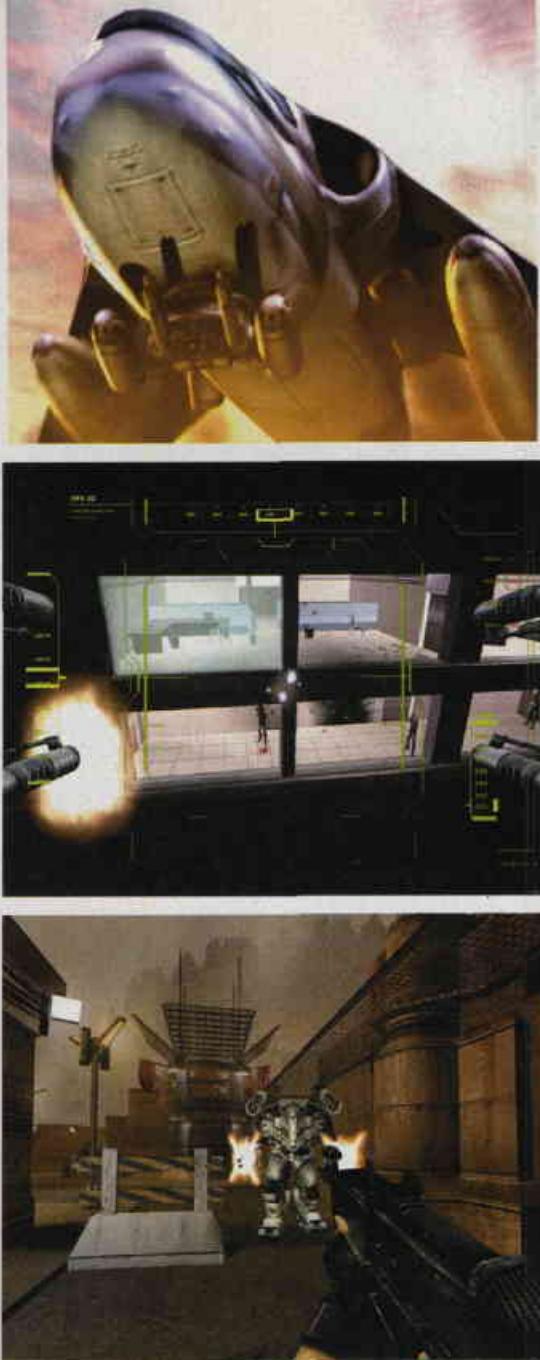
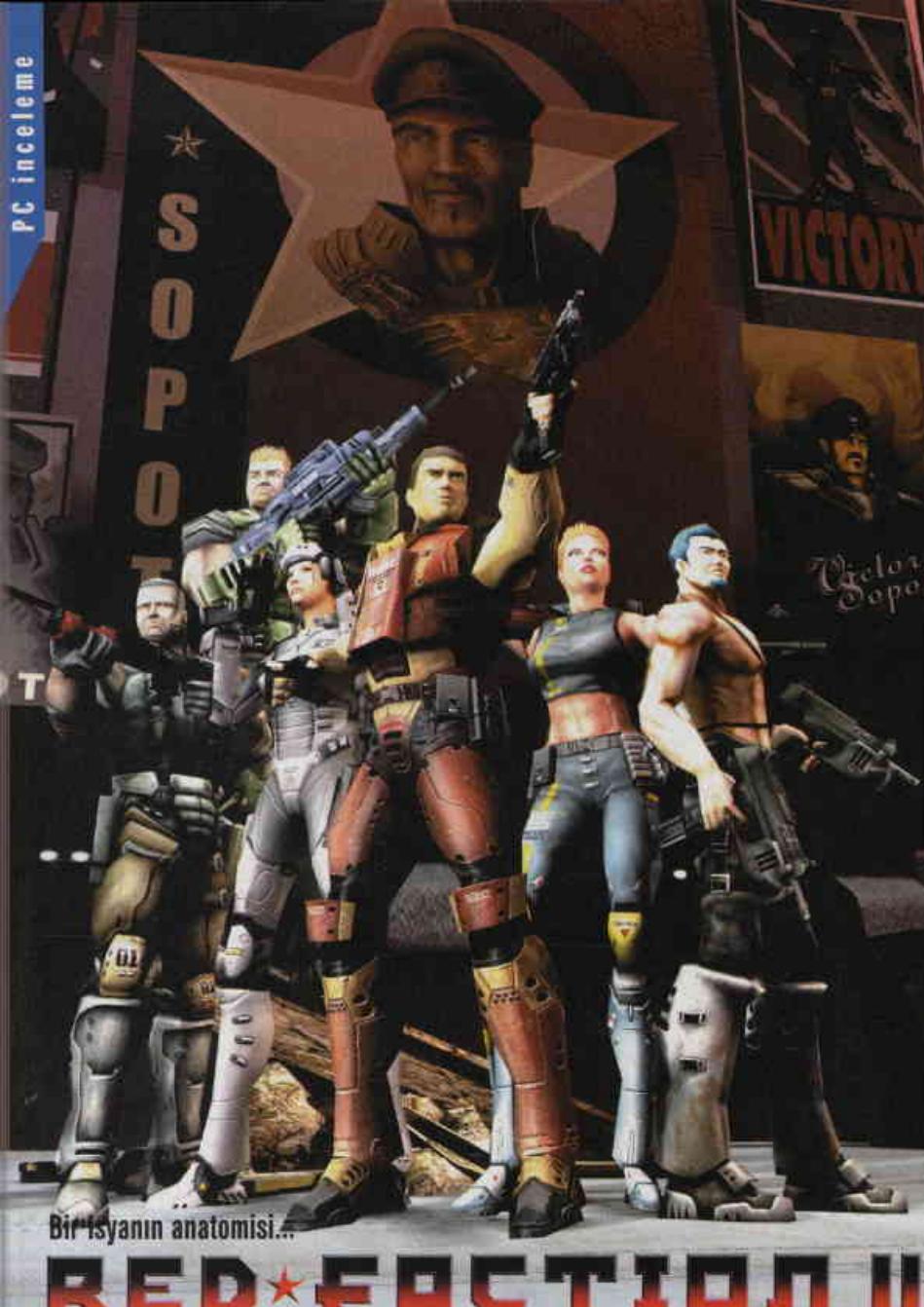
Ses efektleri, atmosfer, oynamışlığı çeşitlilik.

Eksiler

Kullanılmaz araba türleri, bazı detayların eksikliği.

Level Notu





Bilgi için: <http://www.redfaction2.com/> Yapım: Volition Inc Dağıtım: THQ Tür: FPS Multiplay: Yok

Minimum Sis: 500 MHz işlemci, 128 MB RAM, 16 MB grafik kartı, 1,3 GB sabit disk alanı. Önerilen Sis: 1 GHz işlemci, 256 MB RAM, 32 MB grafik kartı.

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

Inşanlar tuhaf yaratıklardır, özellikle de bu ülkede. Genellikle kendi yaptıkları işlerin dışında kalan hemen her şey hakkında süper fikirlere, mükemmel bir bilgiye, kesinlikle objektif bir bakış açısına sahip oldukları söylerler. Raki soframızında, pişirik masalarında, okul kantinlerinde ve bilumum alakasız yerde memleket kurtarılır, sanat yücel-

tilir, oyun dergileri süper eğlenceli ve fakat sıfır maliyetli yayın organlarına dönüştürülür. Ve fakat işin aslı nedir? İşin aslı şudur, davulun sesi uzaktan hoş geliyor olabilir, ama velakin kazın ayağı hiçbir zaman sanıldığı gibi değildir, hafif perdelidir. Kaz yumurtası da hayli büyütür, bir defada yutmaya kapkanın boğazına düşümlenir.

Neyse, gelelim elimizdeki oyuna.

Red Faction ismini hatırlıyor musunuz bilmem. Bir seneden fazla olmuştur herhalde biz onu inceleyeli, fakat doğrusu ben de tam hatırlamıyorum. Bu nün en büyük sebebi pek öyle akıda kalacak bir oyun olmaması idi. Yapımcılar uzun süre etrafı özgürce yıkıp dökmeye imkan tanıyan Geo-Mod oyun motorunu övüp durmuşlardır. Fakat oyun çıkışında ele avuca gelir bir tarafını

▼ Gelecek iyi hoş ta, araba tasarımcıları biraz kör sanki?

▼ Sizden aldığım bu mutfak robottu elektrik kaçırıyor galiba?

▼ Her duvarın arkasına saklanılmıyor gördüğünüz gibi.





▲ Çift tabanca olayı biraz abartılmış mı ne?

bulamamıştık maalesef. Düşmanlar aptal, grafikler zayıf, animasyonlar öküzungtrak ve Geo-Mod motoru tamamen lüzumsuz idi. Tabii bu durum oyunun PC'de tamamen hüsranla uğramasını kaçınılmaz kıydı. Ne var ki FPS açısından pek zengin sayılmayan konsol pazarında sonuç biraz daha farklı oldu.Çoğu konsol oyuncusu için Red Faction bir yenilikti, bu yüzden satışlar hiç fena olmadı. Öyle ki Volition hemen bir devam oyununa başlama kararı almakta zorlanmadı. Fakat bu defa FPS alanında rekabetin ağır olduğu PC pazarına göbekten dalmak yerine, bu tür oyulara büyük bir açılık duyulan konsol pazarına yönelmeyi tercih etmişler. Red Faction 2 şu an piyasadaki tüm oyun konsolları için çıkışlı durumda, PC versiyonu ise konsoldan çevriliş olduğunu başta menüler olmak üzere her yerinden belli ediyor.

Bölüm 2

İlk oyun Mars üzerinde geçiyor, belki hatırlarsınız, orada hükmü süren yönetime karşı ayaklanan maden işçilerinin yanında çarışan bir elemanı canlandırıyoruz. Tüm bu olaylar 22inci yüzyılda geçtiğinden silahlar ve kullanabildiğiniz araçlar da buna uygundu tabii. Red Faction 2 ise ilkinden yaklaşık 15 yıl sonra tamamen Dünya üzerinde geçiyor. Başbakan Victor Sopot yönetimindeki Commonwealth ile United Republic arasındaki savaş tüm gücüyle sürmektedir. Victor Sopot yönetimi tam bir diktatörlüktür ve savaş her yeri kasıp ka-

vurmaktır, tüm gezegeni hızla bir harabeye çevirmektedir. Sopot'un emrindeki bilimadamları yeni buluşlardan faydalananarak bir grup askeri ölümcül savaş makinelerine dönüştürürler, amaçları bu şekilde savaşı kazanacak yenilmez bir ordu oluşturmaktadır. Ne var ki işler beklediklerinin tersi biçimde gelişir ve bu askerler karşı tarafa katılırlar. İşte siz bu takımdan Alias kod adlı bir patlayıcı uzmanını canlandırmışsunuz. Takımdaki diğer elemanlar da farklı konularda uzmanlar ve oyun boyunca sık sık yanınızda çarpışıyor ya da kendi yöntemlerince size yolu açıyorlar. Yani burada ilk oyundan tanıdık herhangi bir unsur yok, bu da oyuncunun zevkine varmak için hikayenin öncesi bilmenizi gerektirmiyor.

Red Faction 2'nin bir konsol çevirisi olduğu oyuna girer girmez karşınıza çıkan menülerin yapısından rahatlıkla anlaşılabiliyor. Neyse ki oyunu çevirirken PC için gereken kumanda ayarlarını gibi pek çok detayı eklemeyi unutmamışlar. Ancak grafik ve ses gibi pek çok önemli ayarı oyuna girmeden önceki menüden yapmak gerekiyor. Ne var ki bu oyunu zayıflatılan ana unsur menüler değil, grafikler. Doğrusu Geo-Mod motoru ilk oyundan bu yana öyle çok fazla geliştirilmemiş. Kabul, bu defa yıkılabilir mimari yapı unsuru çok daha akıllıca kullanılmış, en azından ilk oyundaki gibi tam bir fiyasko değil. Fakat genel olarak grafik kalitesi modern FPS türü oyularla boy ölçülebilcek durumda değil kesinlikle. İlk Red Faction bile

grafik açıdan öyle çok aşmiş bir oyun değildi, aradan geçen zaman ise diğer oyunlarla arasının daha da açılmasını sağlamış. Tabii bol aksiyon ve yüksek tempo bunu farketmenizi biraz geciktirse bile tamamen önleyemiyor.

Akimbo!

Red Faction 2'nin ilkinden daha iyi başarılıştiş şeyle de var tabii. Öncelikle seviye tasarımları ilkine kıyasla daha başarılı olmuş. Ayrıca oyun siz asla boş bırakmıyor, üstünde her yandan düşman yaşıyor. Tabii bu düşmanlarla başa çıkabilmeniz için pek çok silah ve araç da emrinizde. Bunların da ilk oyundan çok daha başarılı ve de eğlenceli olduğunu rahatlıkla söyleyebiliriz. Mesela çift Uzi ile etrafa saydırın ya da mekanize savaş zırhi içinde sayılı düşmanın dalmak hayli güzel oluyor. Düşman yapay zekası ilk oyundan birazcık daha iyi, ancak bu kadarcık gelişme tansiyonu çok yükseltilmiyor, atmosferi artırmıyor tabii ki. Yapay zekanın kendini gösterdiği yer ana oyundan ziyade bot karşılaşmaları. Red Faction 2 bir konsol oyunu ve maalesef herhangi bir multiplayer desteği yok. Ancak botlara karşı pek çok farklı multiplayer oyun modu mevcut ve bunların oynaması hayli de zevkli. Karşılaşmaya başlamadan önce her botu kendi istekleriniz doğrultusunda ayarlayabiliyorsunuz, bu da bot oyuna ceşni katıyor.

Red Faction 2 senaryo olarak hiç özgün sayılmasız, bildiğiniz kötü diktatöre meydan okuyan kahramanlar muhabbeti var ortada, kaldı ki onu da öyle çok sürükleyici biçimde anlatmayı başaramamışlar. Ve fakat oyun yüksek tempolu ile kendini oynatmayı başarıyor. Tabii konsoldan alınma Save sistemi can sıkımı değil, ama oyun çok da zor sayılmaz. Ve fakat çok uzun olduğunu söylemek de mümkün değil maalesef, siz tam aksiyona isinmeye başlamışken bitiveriyor. Aksi gibi bot karşılaşmaları haricinde oyunu yeniden oynamayı istetecek pek fazla bir şey de yok yanı. Uzun lafin kısası, Red Faction 2 ilkinden sadece biraz daha iyi, ama o kadar. ☺



Artılar

Yüksek tempolu aksiyon. İyi ses ve müzikler. Gelişmiş Bot-Match seçenekleri.

Eksiler

Zayıf grafikler. Vasıt senaryo. Multiplayer yok.

Level Notu



Downtown Run

Bilgi için: www.ubi.com Yapım: Ubi Soft Dağıtım: Ubi Soft Tür: Yarış Multiplay: Var
Minimum Sistem: 500MHz İşlemci, 128MB RAM Önerilen Sistem: 800MHz İşlemci, 256MB RAM

Onur Bayram | onur@level.com.tr

TT alamayacak gibiyiniz...

Su kısa hayatımın en iyi felsefesiyle yoğunmuş bir hafıza sonunun ardından gerçek hayatı dönenbilmek zor olmuştu. On sekiz (18) saat içinde iki kez seyrettiğim bir film olabileceğini pek sanmadım. Her açıdan deliller gibi değerlendirmeye açık bir film olmuş. Beğenmeyeni çok var, olmaya da devam edecek. Fakat gerçekten ilgilenen birinin "beğenmedim" diyip kesip atmayacağına eminim. Ben ayrıntılı fikrimi söylemekten kendime yaptığı tespiti duyarım sizlere; aksiyon konusunda ilk filmi aşmış, diğer kategorilerde ise ilk filmden farklı bir film vardı karşısında. İyi veya kötü değil. Revolutions beklenmeli değil.

Böyle bir oyunun başında nasıl böyle bir konuya geldi bu adam, demeniz muhtemeldir. Şöyle anlatayım. Şu saniye tekerlek, yol, sürat gibi kavramları bir araya getirdiğime aklıma gelen şey iki şey var. Biri Kadıköy Belediyesi'nin Bağdat Caddesi'nin (tam) ortasında (bildiğimiz orta iki şerit) yaptığı saç yoldurma kategorisinde yüzyılın en başarılı kazısı seçilen garip plastikimsi duvarlı gri rengi boru döşeme çalışması. Diğer ise Matrix: Reloaded filmindeki otoyol sahnesi. Ronin'in üzerine gelecek bir otoyol sahnesi bekliyordum. Muradıma erdim.

Oh be hele şükür

Sonunda anlatmaya başlayacağım oyun Downtown Run. Saşa solda ismi du-

▼ Oyunun en hızlı araçlarından biri, hız artıran power-up almış haliley.



yulmadan elime gelen oyunları tahmin ettiğimden fazla süre oynayınca mutlu oluyorum. Aslında ne özelliği var deseniz söylemeye çok bir şey yok. Ama oynatıyor işte kendini. Çok başarılı sayılmayıcak bir videodan sonra ana ekranda karakter yaratıyorsunuz. Bunun tek amacı aracın plakasında yazan isminiz ve bu isme kayıtlı puanlarınızın tutulması. Puan sisteminden ileride bahsedeceğim.

Karakterinizi yarattıktan sonra ana ekranınızda artık oyunla ilgili seçenekleri görmeye başlıyorsunuz. Tek kişi veya çoklu oynama şansınız var. Çoklu oynaması zevkli bir oyun olacağına eminim ama deneme şansım olmadı. Bu ekranın bunlardan başka değişik oyun modlarının kuralları, ayarlar ve replay arşiviniz var. Arşivdeki kayıtların boyutunu MB cinsinden belirleyebilmeniz değişik.

Haliyle önce ayarlara göz atıyorsunuz. Grafik ayarlarının bir kısmını oyna girerken yapabileceğiniz gibi girdikten sonra da değiştirebiliyorsunuz. Oyun içinde bir kaç değişik ayar da mevcut. Örneğin Vertical Sync oyun içinden kapanıp açılabiliriyor. Oyun stereoscopic yani 3D gözlükle oynanacak hale getirilebiliyor. Bunu deneyecek



gözlük bulamadım, kaybetmişim. Ama çok hayatı olduğunu zannetmiyorum. Veya oyunu isterseniz OpenGL çalıştırabiliyorsunuz. Bu oyunun ses ayarları bölümündeki kadar çok açılıp kapanabilecek ses çeşidi görmedim. Nerdeyse listeye "soldaki kuşun sesi" yazacaklarmiş. Tuş veya direksiyon ayarlarınızı da yaptıktan sonra artık yarışalım.

Mod iskontosu

Bu oyunda bir sürü mod var. Pazar iskontosu gibi oldu ama hakikaten öyle. Başarılı bir çalışma şüphesiz. Tabi getirişi olduğu gibi götürüsü de olacak. Her oyunda olan şampiyona zayıf kalmış. Yani şampiyona diye birkaç yarışı arkaya arkaya yapıp puanları toplayıp diğer sınıfa geçiriyorlar sizi. Çok da anlamlı değil ama asıl önemli olan diğer modlar. Öncelikle bildiğimiz bir iki modun açıklaması. Quickrace hemen atlarım, hızlı hızlı giderim, şöyle bir araçlara ba-





karım, fiziğini kavramı oyunun delice diyenler için ilk seçenek. Time Attack ben bu pistin piri olayım da azıcık ego tatmini olsun, yarımsaniye yarımsaniyedir diyenler için. Şampiyona deminde dediğim gibi lig usulü puan alıp bir üst tura çıkmak suretiyle oynanan yarışlar dizisi. Countdown haritalara kontrol noktaları konulmuş haliyle zamana karşı yarış. Eski Lotus'tan hatırlayacağınız gibi. Şimdi eğlenceli modlar geliyor. Last Man Standing, sona kalan dona kalabilir bölümü. Sınrız turda arabası sona sağlam kalan kazanıyor. Bu durumda hasar olmalı di mi? İlleride söyleyeceğim. Chase modunda isterseniz polis arabası olup bir adet rakibi belli bi süre 80 km/h hızın altına düşürmeye çalışırsınız, isterseniz de normal araç olup 3 polis otosundan kaçırsınız. Sudden Death modunda isminden de belli olduğu üzere tek ciddi hasarı alan kişi yarıştan ayrıiyor. Bir de bet modu var ki en eğlenceli denebilir. En az 7 tur üzerinden rakiple arabasına iddiaya giriyorsunuz. Nasıl, eğlenceli geliyor kulağa değil mi?

En iyi parkur zamanını denediniz time attack modu dışındaki bütün modlarda haritada power-up'lar var. Toplam 12 adet değişik power-up var. Bunlardan mavi renkli olanlar size yarar sağlıyor, kırmızılar ise rakiplere zarar veriyor. Haritanın belli bölgelerinde üzerinden geçerek alıyorsunuz ve elinizde kullanmadığınız bir tane

varken bir başkasını alamıyorsunuz. Mavi power-up'lar çoğunlukla aracınıza yol tutusu, güç, hız kazandırıyor. Kırmızılardan çoğu yola bırakılıyor ve arkadan gelen rakip üzerinden geçince zarar görür. Örneğin lastiklerinin patlaması, yol tutusunun bozulması, direksiyonun kitlenmesi veya ters taraflara hareket etmesi gibi. Bir power-up ise oldukça yararlı ve özellikle sudden death ve last man standing modunda çok işe yarıyor. Etrafında belli bir alanda etkisini gösteren bomba. Öyle ki sudden death'te oyuncunun başında aldığından ilk virajda herkes bir aradayken patlatınca 12 saniyede oyunu kazanırsınız.

Puan?

Oyunu kazanmanın yararı ne diye soracaksınız tabiki. Şampiyonadaki puanlardan farklı olarak oyunda her karakterin bir tecrübe puanı var. Bu puan yarışlar sırasındaaptığınız iyi hareketler ve kazandığınız yarışlarla artarken, kötü hareketler ve kötü yarışlarda da azalıyor. Bet modunda araçla beraber büyük miktarla tecrübe puanı da kaybediyorsunuz. Tecrübe puanı da yeni üst sınıf araçları veya oyundaki modların ileri bölümlerini açmaya yarıyor.

Gelelim tekerlek üstü aletlere. Araçlar bu oyuncunun en sevdiğim yanlarından biri oldu. Araçların hemen hemen hepsini caddeerde görevliliksiniz. Örneğin favorim olan Audi S3 ve TT görmek

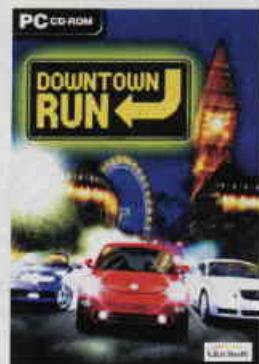
mümkin. Hatta Peugeot 206 CC ve New Beetle yüzlerce var.

Araçların çizimleri oldukça iyi. Öyle ki yarış oyunlarını normalde ön tampon kamerasıyla oynamaya alışıkım ama bu oyunda zaman zaman araçları izlemek için dışarıdan kamera ile oynamadım. Yarışlara girmeden önce aracınızı ve size verilen renk opisyonlarından birini seçiyorsunuz. Burada dalavere yok. Sadece araç seçimi ve o şekilde yarış. Arcade oyunun güzellikleri de bu. Zaten fizik motoru da çok üstünde uğraşımamış, sade bir motor. Zaman zaman fizije aykırı taklalar ve kazalar görebileceğiniz, yoldan çıkışmanın çok kolay olmadığı amaca uygun bir arcade motoru.

Araçların çizimleri iyi demişken oyuncunun genelinde yavaş makinada bile rahat çalışan net kaplamalar var. Haritalar da grafiksel açıdan normal standartlarda. Tabiki bu kadar aracın telif hakkını almak onları hasarsız yapmayı da beraberinde getiriyor ama napsalı, olacak o kadar. Araçların sadece sanal hasarlarıyla yarışıyorsunuz. Bunu da sağ altta hız göstergesinin hemen üzerinde görebilirsiniz. Oyunun çoğu mod için oldukça önemli olduğunu unutmayın. Sesler için de ufak bir not düşeyim. Müzikler gerçekten gazlamaya yönelik. Motor sesleri de cabası.

Pazar gezmesi gibi

Eksikleri elbette bol. Çok arcade olması eksik sayılabilir belki. Otomatik vitese bağlı olmak diğer bir eksik. Çok gerekli olmasına rağmen dikiz aynası olmaması ve sürekli arkaya bakma tuşunun kullanılması, araç içi görüntü olmaması, araçların görsel hasara uğramaması diğer eksikler. Ama uzun süredir bu kadar eğlenceli bir arcade yarış oynamamışım. Hani vardır ya makinenizde sürekli yüklü durup da sıkılıncaya arada bir yarış yapçağınız oyular. İşte bu da onlardan biri olabilir. Bir çok ekşi var belki ama sonuçta hizmet ettiği ama da belli: Eğlence. Oynayacağım diye kendinizi çok yıpratmanıza gerek yok ama göz atsanız faydalı olur. ☺



Artılar

Araç modelleri çok iyi gözüküyor. Bir sürü eğlenceli mod var. Power-up'lar mücadele ediyor. Oynaması kolay. Akın, kokmaz, hastalık yaramaz.

Eksiler

Sürekli otomatik vites. Şampiyona gelmiş değil. Dikiz aynası yok. Araçlarda görsel hasar yok.

Level Notu





Salammbô: Peril in Carthage

Atlantis tadında bir Adventure oyunu... Peki ne kadar başarılı?

Bilgi içeriği: salammbo.dcegames.com. Yapım: Druillet Dağıtım: Dreamcatcher Multiplay: Yok
Minimum Sistem: 500 Mhz işlemci, 32 MB RAM, 16 MB ekran kartı. Önerilen Sistem: 900 Mhz işlemci, 256 MB RAM, 64 MB ekran kartı.

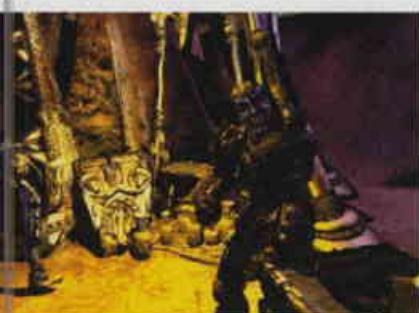
Fırat Akyıldız | firat@level.com.tr

3 D oyunların yaygınlaşmasıyla eski icon-adventure'ları yerini de 3D adventure'lar aldı. Monkey Island ve Broken Sword gibi birçok klasiğin 3D versiyonu yapıldı veya yapılıyor, ancak bu oyunların oynanışı eski icon-adventure'lara oranla çok zor. Myst, Lighthouse veya Atlantis tipinde oyular da artık yapılmıyor.

Salammbô, Atlantis'teki grafik sisteminin kullanıldığı yeni bir adventure oyunu. Oyunun konusuysa...

Salammbô...

3. yy'da, 264 yılında, Hannibal'ın onurlu şehri Kartaca Roma'lilar tarafından istila



edilmiştir. Savaşta Carthage için Roma'lilara karşı savaşan paralı askerler, paraları verilmediği için isyan çıkarıp şehri kuşatmış ve her yeri talan etmiştir. Kartacalıların kumandanı Shophet Hamilcar'ın kızı Salammbo ise isyankârların lideri Mathô'ya aşık olmuştur.

Oyunda kontrol edeceğiniz karakter de savaşta rehin alınan ve yaşam savaşı veren Spendius. Salammbo

da bu yolculukta size yardım ediyor (tatlı kız!).

Oyun, atıldığından kuyudan kaçmanızla başlıyor. İlk bulmanız gereken şey, oradan nasıl çıkacağınız, ama bu oldukça basit. Çevredeki iskeletleri kullanarak kuyudan çıktıktan sonra (nasıl kullanacağınızı da siz bulun), elinizde kalan son kemikle uyuyan gardianın kafasına vurup onu bayıltarak anahtarları alıyorsunuz. Daha sonra da bulduğunuz ipin bir ucunu heykele (odalardan birinde), diğer ucunu da parmaklıklara bağlayarak hapishanededen kaçıyorsunuz. Oyundaki bulmacalar genellikle bu tarzda. Myst'teki gibi bunalıma girmenize neden olabilecek kadar zor bulmacalar yok.

Bulmacaların dışında, Myst'teki veya Lighthouse'daki kadar yalnız değilisiniz. Çevrede konuşabileceğiniz birçok karakter bulunuyor. Oyunun diyalog kısmı da diğer adventure oyularından farklı değil. Karşınıza çıkan sorulardan istediğiiniz binri seçip soruyorsunuz.

Salammbô aynı Atlantis ve diğer icon-adventure oyunları gibi mouse'la oynanıyor. Kafanızı 360 derece çevirip istediğiñiz yeri kontrol edebiliyorsunuz. Eğer çevrede yapılabilecek bir şey varsa mouse çark şeklini alıyar. Gidebileceğiniz yerler ise bir iskelet eliyle belirtiliyor. Mouse'un sağ tuşuna tıklayarak cebinizekile ve haritanıza bakabiliyorsunuz. Kontrol açısından oyunun pek sorunu yok, ancak karelerin arası çok uzak. Yani bir

yere gitmek için mouse'a tıklayıp oraya gittikten sonra, kendinizi tamamen farklı bir yere işinmiş gibi hissediyorsunuz. Bu da oyunun çok fazla karışmasına ve çoğu zaman nereye gideceğinizi şaşırmanıza neden oluyor. Karelerin arasının daha kısa olması gerekiyordu.

Spendius...

Salammbô'daki her karakter ve obje 3D hazırlanmış ve sonradan render edilmiş. Dolayısıyla oyun tamamıyla video görüntülerinden oluşuyor. Genel olarak grafikler fena sayılmaz, ama grafiklerin durgun ve neredeyse hareksiz olması hoş değil. Bu şekilde her şey bir tablo gibi duruyor. Her şeye rağmen garip bir şekilde birkaç dakikadan sonra kendinizi oyuna kaptırabiliyorsunuz.

Oyundaki bazı sahneler ise sinematik videolarla anlatılıyor. Kuyudan çıktıktan sonra gardianın kafasına kemikle vurmanız da bu sahnelerden biri. Ayrıca yine oyun arasında, çizgi-romandalıkine benzer bir anlatımla karşılaşıyorsunuz. Yazılarla ve resimlerle neler olduğu veya olacağı anlatılıyor. Bu arada, oyunun bazı yerlerinde beceri gerektiren birkaç ufak oyun da var.

Sonuç...

Sonuçta Salammbo, bu tip oyunları seven oyuncular için fena bir seçim değil, ancak oyunun çok fazla eksik yanının olduğu da yadınamaz. ☺



► Salammbo size kaçan rehineleler için of olmadığını ve onların çarımı gerileceğini anlatıyor... Bir dakika ya? Bizden bahsediyor!



Artılar

İlginc konu, anlatım, oyuncuya sıkmayan bulmacalar.

Eksiler

Grafiklerin hareksiz ve bulanık olması, oyuncuya serbestlik tanınmaması, kareler arasındaki kopukluk, benzeneşe kısıtlamalar.

Level Notu



Devastation

Bizim için de yıkım oldu!

Bilgi için: www.devastation.com Yapım: Digitalo Studios Dağıtım: Arush Tür: First Person Shooter Multiplay: Var Minimum sistem: 700 Mhz İşlemci, 256 MB RAM, 32 MB ekran kartı Önerilen sistem: 700 Mhz İşlemci, 256 MB RAM, 64 MB ekran kartı

Batu&Gökhan batuher@level.com.tr



Gelecekte çok uluslu büyük şirketler polis kuvvetleri dahil tüm otoriteyi ele geçirmişlerdir. Kendilerine 'The Resistance' adını veren bir grubun sisteme başkaldırmasıyla olaylar gelişir.. Nasıl, pazar günü öğleden sonra herhangi bir kanalda rastlayabileceğiniz düşük bütçeli film konularına benzedi değil mi? Gelin görün ki artık her üç FPS'den ikisi aynı konuyu kullanan duruma geldiler! Kabul, gelecekte geçen ve başarılı oyucusunun elinde silah, oraya buraya ateş açtığı bir oyuncunun toz pembe bir dünyadan bahsetmesini bekleyemeyiz ama bari örgütün adı "The Resistance" dan daha orjinal bir şey olsaydı?

Digitalo Studios'un bir süredir kendisini beklediğimiz oyunu Devastation'la nihayet tanıma fırsatını bulduk. Ne yazık ki konu olarak diğer FPS'lerin arasından sıyrılmayı başardığını söyleyemeyeceğiz: Öztemek gerekirse Devastation'da Eminem'in 2075 yılında halini yönetiyor ve tüm kontrolü ellerde tutan büyük şirketlere karşı savaş veriyoruz. Bunun içinde silaha ihtiyacımız oluyor elbette. İşte bu noktada Devastation'un orjinal fizik motoru devreye giriyor. Devastation, Unreal motoruya tasarılanmış olsa da, MathEngine Karma adlı fizik motoru sayesinde bize önmüzdeki pek çok objeyle etkileşim kurma şansını veriyor. Örneğin yerdeki bir şىşeyi alıp, duvarda kırıp kırık şىşeyi bir silah olarak kullanabiliyorsunuz. Ne yazık ki rakiplerinizin çoğu yarı ve tam otomatik silahları kullandığı için bu orjinal düşünce oyun içinde kendine çok fazla yer bulamıyor. Yine fizik motorunun deseneği ile adım atarken karşınıza çı-

kan nesneleri sağa sola fırlatabiliyorsunuz ama bu durum çoğunlukla isteğiniz dışında gerçekleşiyor ve sanki yürürken ayaklarının altından oraya buraya variller, teneke kutular fırlatan, Pembe Panther'den bile daha sakar bir kahraman edasıyla ilerliyorsunuz. İstemeli bir şekilde bir objeyi fırlatmaya kalktığınızda ise çoğunlukla hüsranla uğruyorsunuz, çünkü kalındığınız varılı bıraklığınızda fırlatmak yerine aynı noktaya geri koyduğunuzu görüyorsunuz.

"Yapay" Zeka

Yapay Zeka konusunda da Devastation'da çeşitli eksiklerin varlığı göze çarpıyor. Örneğin rakipleriniz siz ateş açığınızda bazen eğlerek siper almaya çalışıyorlar ama bu hareketi ortalıkta arkasına saklanabilecekleri hiçbir obje yokken de yapıyorlar. Bazı bölümlerde yanınızda bulunan karakterlere emir verebiliyor, onlarla silah değiş tokuş edebiliyorsunuz. Ancak karakterler çoğunlukla verdığınız emirlerden bağımsız hareket ediyorlar. Düşman üzerine organize bir saldırısı yapmak bir yana, çoğu karakter anlamsızca düşman üzerine koşarak kendilerini feda ediyorlar. Üstelik bazı bölümleri bitirebilmek ancak karakterlerin hayatı kalmasıyla mümkün olduğu için verebileceğiniz en yararlı komut "Geride kall!" oluyor. Devastation oynarken ara demoda size "Dikkat et, burada lazer var!" diyen karakterin birkaç saniye sonra fütursuzca lazerin içinden gerek yere serildiğini görmek gibi trajikomik sahnelerde de karşılaşabiliyorsunuz. Bazen de fırlattığınız objeler duvarlarda sıkışıp kaldıkları için diğer karakterlerin yola devam etmelerini engelleyebiliyorlar.

"Bot" zekası

Multiplayer seçenekleri bakımından Devastation'un diğer FPS'lerde pek bir farkı bulunmuyor. Capture the flag, deathmatch, team deathmatch gibi alışık seçeneklerin yanı sıra bir de "territories" adlı farklı bir mod bulunuyor. Bu modda da üssünüzde sürekli ölen oyuncularınızı canlandıran bir araç bulunuyor ve rakip üssün aracını yok etmeye çalışıyoysunuz. Ne var ki botların zekaları Unreal'deki kadar yetkin olmadıktan multiplayer seçeneği de bir yere kadar tatmin edici oluyor.

Devastation, FPS türünün çok kötü bir örneği olmasa da pek çok eksikleri olan ve türün diğer oyularına göre farkını açıkça ortaya koyamayan bir oyun. Oynamaya değer olabilir ancak mevcut hatalarıyla ilk seçenek olarak düşünülmesi bir hayli zor. Digitalo Software'in genç bir firma olduğunu ve gelecekte bu açıkları kapatabileceğini düşünürsek Devastation'u bir "başlangıç" olarak görmek daha umut verici olacaktır! ☺



Artılar

Ses efekleri, geniş silah seçenekleri

Eksiler

Fizik motorundaki hatalar, yapay zekanın yetersizliği

Level Notu





Casino Inc.

Para alma sanatı

Bilgi için: www.hothousecreations.com Yapım: Hothouse Creations Dağıtım: Konami Tür: Strateji
Minimum Sistem: 600 Mhz işlemci, 64 MB RAM, 16 MB ekran kartı Önerilen Sistem: 1.2 Ghz işlemci, 128 MB RAM, 32 MB ekran kartı

Burak Akmenek | burak@level.com.tr

Kumarın yasak olduğu bir ülkede kumarla ilgili bir bilgisayar oyununu okumak sakin sizi yanılmayın. Casino Inc. aslında kumar oynadığınız bir oyun değil. Oyunda bir kumarhaneyi yönetiyorsunuz. Yani patronculuk oynuyorsunuz. Oyunu oynarken aynı zamanda o iştilii dünyanın arkasını, mutfağını tanıyorsunuz. Sizin ilginizi çekmek için yapılan tüm numaraları bir

orta kısmı boş bırakın, çünkü ileride oraya rulet yada baba gibi büyük masaları koymak sizin. Gerekli masaları yerleştirip düzeninizi kurduktan sonra ise sıra güvenliği sağlamak geliyor. Bunun için dört tip elemanınız var. Bunlar arasında bence en önemlisi Floorman'lar. Bu adamlarıyı mümkün olduğuk kadar yüksek yıldızlılardan seçin. Çünkü bu adamlar oyun oynanan masaları izleyenler ve hile yapılmış belirleyip size bildiriyorlar.

Farklı beğenilere farklı lezzetler

Casino'nuz çalışmaya başladıkten sonra para akmeye başlıyor. Bu sürede çalışanlarınızın maaşlarını ayarlayıp, oturup olanı biten seyretmekle yetineceğim diye düşünmeyin. Floorman'lar hile yapanları yakaladığında onları bodruma çekip terbiyelerini verirken itiraf ederlerse hem paranızı geri alıyzınız, hem de eğer profesyonel hilekarlara sizin için çalışmalarını sağlayabiliyorsunuz. Onları rakip kumarhaneye yollayıp çalıştırarak rakibin gelirini azaltabilirsiniz. Burası oyunun başka bir keyifli kısmı. Hile yapan adamlınızı bizzat yöneterek rakibin Floorman'larından kaçırıp masa masa dolaştırdıktan sonra sizin soğana çevirebilirsiniz. Ayrıca silahlı adamlarınızı yollayarak rakip kumarhaneyi karıştırmak ve müşterileri kaçirtmak ta size kar sağlayabiliyor.

bir görebiliyorsunuz. Üstelik her şey sizin elinizden geçtiği için izlenen politikayı da rühatıyla görebiliyorsunuz. Amacınız ise bir kumarhaneler devi olup çıkmak.

Las Vegas, bekle beni!

İşe kumarhanenize masalarınızı yerleştirmekle başlıyorsunuz. Eğer yerleşim şeklini beğenmez veya kurduğunuz düzende bir masanın artık size kar getirmedigini düşünürseniz onları satmak yerine yerini değiştirebilir veya bodruma kaldırabilirsiniz. Genelde Blackjack gibi masaları arkası duvara gelecek şekilde yerleştiririn. İlk başta

Ama bu kadarda olmaz ki

Oyun ilerledikçe çalışanlarınız mutsuz olmaya ve zam istemeye başlıyor. Onlara standardın üzerinde de zam verseniz bir süre sonra elinizde tutmanız mümkün olmuyor. Çalışıkları yerdeki kavgalardan, Floorman'lerinizin haksız tespitleri sonucu bodruma çekip yanlışlıkla dövdüğünüz masum müsterilerden, işten çıkan çalışanlardan etkilenen diğer çalışanlarınız huzursuzlanıyorlar. Bu ve bu tip yolunda gitmeyen konular size mesajlar geliyor. Bu mesajlar bir süre sonra öyle çoğalıyor ki oyunu oynamak işkence haline getebiliyor. Ayrıca oyunun arayüzü, bir çok ayrıntı altında boğulmuş oyun işleyişi sayesinde, çok karışık ve oylara sizin anında müdahele etmenizi zorlaştırıyor.

Bu zorluk katları arttırıp kendinize şehirden başka başka arsalar alıp, oralarla da bir şeyle dikkatle daha da artıyo. Oradan oraya koşuturmaya başlıyorsunuz ve böylece oyun patronculuk oynamaktan kendi kendinizi oraya buraya vurmaya dönüyor.

Casino Inc. şu son zamanlarda çok moda olan "Tycoon" oyunlarının bir devamı. Büyük market yönetimi, hayvanat bahçesi yönetimi vs gibi artık iyice suyu çıkan bu konuda kumarhane yönetmek pek büyük bir fikir değil. Oynamayı öğrenmek çok zor olmasa da oyun bir yerden sonra tüm grafik şirinliğini



ve diğer çekici yanlarını kaybediyor. Çünkü bunları görmeye vakıtınız olmuyor. Siz rakiplere karşı büyük çaplı stratejiler üretmek yerine günlük işlere dalıyorsunuz ve karşınıza çıkan yeni eğlenceliklere el atmaya fırsatınız olmuyor. Bu arada oyunun belki de en iyi yerinden biri de giriş videosu. Sakın Escape'e basıp geçmeyin çünkü siz bir filme giriyyormuşçasına havaya sokuyor. Fakat gerisi fos. ☺



Artılar

Sevimli grafikler, harika giriş demosu, başarılı esyalar.

Eksiler

Kullanımsız arayüz, karışık oynanış.

Level Notu



Cossacks: Back to War

En geniş katılımlı gerçek zamanlı strateji, ama?

Bilgi için: www.cossacks.de Yapım: GSC Dağıtım: CDV Tür: Gerçek Zamanlı Strateji Multiplay: Var Minimum sistem: 233MHz İşlemci, 64MB RAM Önerilen sistem: 800MHz İşlemci, 256MB RAM

Onur Bayram | onur@level.com.tr



Bu kadar büyük hızla ilerleyen piyasada üzerinden bir sene- den fazla zaman geçmiş bir oyuna genişleme paketi çıkarmak cesaret isteyen bir iş. Hakkında her zaman büyük umutlar taşıdı-ğım, fakat hala vurucu hamleyi yapamamış olan CDV, inatla Cos- sacks'a genişleme paketi çıkarma- ya devam ediyor. Üstelik işin kötü- sü, zamanında Cossacks çok bü- yük şeyler vaad eden bir oyun da değildi. Belki vakit geçirilebilecek, ufak tefek yenilikleri olan bir ger- çek zamanlı strateji...

Forza Bedevi

Yeni genişleme paketi haliyle en büyük yeniliği senaryo ve içerikte yapıyor. Oyuna iki yeni millet eklenmiş; İsviçre ve Macaristan. Bunlarla birlikte toplam millet sayısı 20'ye çıktı. Ayrıca bu genişleme paketi ile toplam 101 yeni görev geliyor. Aslında grafik motorunun da buna etkisi olmakla birlikte, bu tarz bir oyuna ek görev hazırlamak zor olmasa gerek. Zaten hiç oynamamış olsam da internetten indirilebilecek bir çok ek görev olduğunu biliyorum. Bu durumda bu gibi paketlere para ödemek çok da mantıklı değil.

Paketin getirdiği bir diğer yenilik daha büyük oyun alanı ve daha büyük savaşlar. Aslında herhangi bir gerçek zamanlı strateji oyunda görmeye alışık olmadı-ğımız büyülüklükte haritalarla kaşı- laşıyorsunuz. Ama tabii bu haritaları doldurmanız da gerekiyor. Bu- nun için oyun sırasında bir harita- da bulunabilecek toplam ünite sa- yısı 8000. Kulağa hoş geliyor ama Cossacks'in ezelden gelen ünite kontrol sorunları sebebiyle çok da rahat bir oynayış elde edemiyor-

sunuz. Ki zaten 8000 üniteye ula- şabilmek de her zaman mümkün olmuyor. Belki multiplay oyunda bir derece daha eğlenceli olabilir.

Ortam geniş de...

Milletlerin bazlarına eklenen bir kaç yeni ünite ve bina da var. Üni- telerin ismi sebebiyle en ilginci, Türkler ve Cezayir'e eklenen meşhur bahtsız Bedevi. Yeni üni- teler oyuncunun seyrini etkilemekten çok görsel olarak yenilik yapıldığı- nın kanıtlanması kılınmış. Yoksa çok hayatı değil. Yine es- ki oyundan kalan çarpışma kural- larına sadık olmalısınız. Doğru uni- teleri karşılaştırmalı, doğru for- masyonları kullanmalısınız. Benim gördüğüm kadıyla mancınık gibi kuşatma silahları bu sefer daha güçlü ve daha önemli yapılmış. Amaç daha büyük orduların den-



gesini kurmak olsa gerek. Büyük ordu demişken, orjinal oyunu oynadığınız düşük konfigürasyonlu bilgisayarınızla bu genişleme pa- ketinde zorlanabilirsiniz, haberiniz olsun.

Koca oyuna eklenen şeyler bu kadarla kalıyor ne yazık ki. Teknik açıdan oyunda yavaşlamadan başka bir değişiklik yok. Grafiksel ola- rak yeni milletler, binalar ve ünite- lerin çizimleri değişik sayılabilir. Fakat bunlarda da göz kamaştırıcı bir yan göremedim. Özellikle bir sene önesine ait bir oyun şu sıralarda piyasada üçüncü boyutu çoktan keşfedip aşmış oyunlar varken ne kadar göz kamaş- tirabilir ki? Tahminimce bu geni- şleme paketi sadece Cossacks hay- ranlarına, makinesinin gücü yeni üç boyutlu oyunları kaldırımayan- lara ve konu itibariyle tarihin bu evresinden hoşlananlara hitabedecektir. Zaten aynı ansik- lopedi geleneği de devam etmekte. Eğer siz iki satır yukarıda say- diğim gruba dahil dejilseniz, hele hele Cossack'ı bilmeyip bu paketle tanıyacaksanız yaklaşmayın derim. ☺



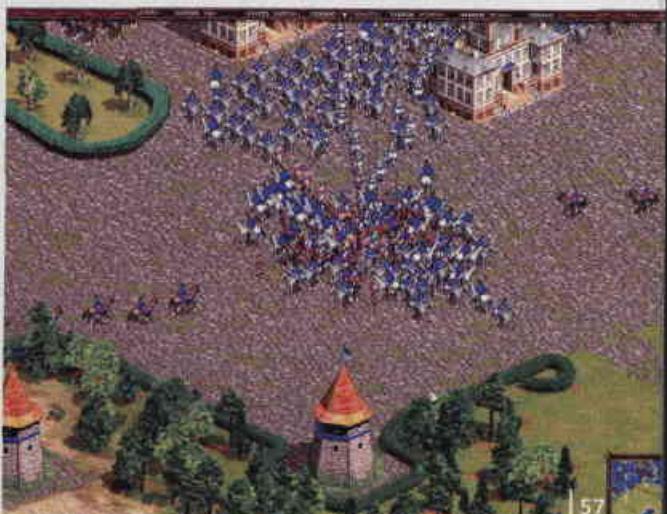
Artılar

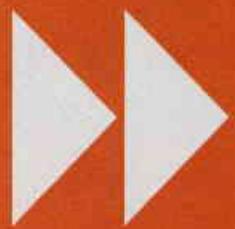
"Daha fazla" diyen için 100 lane görev kolay kolay bitmez. Geniş haritalar savaşlar için at kostümüne müsaİt. En geniş haritalı ger- çek zamanlı strateji.

Eksiler

Bu oyun gülüp lütfen ve artık bir hermen- dum CDV deklere söylemeni gereki- de...

Level Notu





kısa kısa

-Balkonlardan gelen Kısa Kısa dalgası Kuzen Koliforniya'da etkili olup insanları dondurduktan sonra yerini mikrodalga fırına bırakacak. Şimdi spor haberleri için kâğıdı arkadaşım Burak'ın kafasına atıyor... Aaa! Burak? Akmenek? Yayındız oğlum kalk! -Guzz.

Firat Akyıldız | firat@levi.com.tr

LEVEL SHIT

Great Qin Warriors

Milattan sonra 2009 yılında Taksim'le Kuzey Kutbu'nu birleştirmek için kurulan ve ilk başta iki metre onbeş santim olması planlanan Çin Seddi, çekik burunlu Çin'li işçilerin ellerinin kaymasıyla bir anda tosun olmuştu (vasati kibrît uzunluğu: ikibinbeş yen). Bu olaydan sonra Çin'li işçiler çalışmayı bi-

rakip Çin Seddi'nin yanaklarını sıkıp onu sevmeye başlamıştır. Great Qin Warriors da antik Çin'de geçen ve Çin Çon Çan Çat Pat insanların konu aldığı yuvarlak bir CD'dir. Dolayısıyla bu oyun bir FPS oyunudur ve birinci kişi ayakkapısından oynanır. Aksi halde yasal işlem başlatılacaktır. Enter tuşunun kafasına salondaki ikili koltuk takımımı



Yapım: Epie Game

Dağıtım: Capcom

Minimum Sistem: 300 Mhz İşlemci, 32 MB RAM, 16 MB Ekran kartı



atıyorum da paragraf açayı (işte bu da paragr, aaa, paragraf açacaktım ya, yanlış oldu).

Great Qin Warriors'da toplam 17 ayrı harita bulunuyor ve bu haritalarda sarmal bulmaca gibi bir sarmaldan bir Tekir'e gidip karşınıza çıkan mutfak robotlarını elinizdeki silahlarla vuruyorsunuz. Bunun dışında oyunu Inter Milan'dan karşılıklı olarak oynayabilir dengenizi kaybedip kafanızı sağa sola çarpıp şuurunuza kapatabiliyorsunuz. Olası pastane (yanlış yazdım) masraflarınızı ise Capcom karşılıyor. Sonuç itibarıyle Great Qin Warriors'a vereceğiniz parayla evinize bir adet Burak alabilirsiniz. Memnun kalmadığınız Burak'ı bir ay içinde mir mir mir...

Yapım: Hip Interactive

Dağıtım: Hip Interactive

Minimum Sistem: 300 Mhz İşlemci, 64 MB RAM, 8 MB Ekran kartı



Marine Sharpshooter

İki FPS arasındaki beş farkı bulun: işte bu bir FPS, bu da bir FPS. Himm. Olmadı. O zaman şunu sorayım. İki nokta alt alta. Bir FPS'de F ile S'nin yerleri değiştirilip P yerine de Y koyulduğu zaman bu FPS bir olimpik havuzu ne kadar zama doldurur? Arkadaşlarınızla tartışınız, kavga ediniz, top oynayın, açıkınız.

Marine Sharpshooter bir keskin nişancı kontrol ettiğinizi bir FPS oyunu. Bu FPS oyununu diğerlerinden ayıran şey ise

bir adet sunta. Evet sunta! Boyuna kesilmiş bu sunayı kızarmış pofuduk ekmeğin arasına koyduğunuz zaman bir adet suntalı toastunuz olmuş oluyor. Evet suntalı toast! Bu toastu iki parça toast ekmeğinin arasına koyup bir toast makinesine atıp on dakika beklediğiniz zaman da bir adet toastlı toastınız olmuş oluyor. Evet toastlı toast! Sonuç olarak Marine Sharpshooter fena bir oyun değil. Evet değil...



Codename: Nina

Yine olağan bir FPS oyunuyla daha karşı karşıyayız sevgili okur... Aaa ValuSoft! Olamaz! Yazmam! Fakat yazmam gerek! Yazıyorum! Fırkkk...

Codename: Nina da her yaşıtı gibi bir FPS oyunuydu ve o da koşup top oynayıp yemek yiyp kusmak istiyordu. Fakat Nina'nın yaşamını mahveden bir engeli vardı: ValuSoft amca! Dannn! Dunn! Nina'nın koca kafalı ValuSoft amcası ona devamlı engel oluyordu. Bu zalim amca diğer oyunlarına yaptığı gibi Nina'nın da grafiklerine çelme takip kafasının kırılmasına, oynanışının akşam yemeğinin içine fare zehiri katıp



zehirlenmesine ve seslerinin altına raptiye koyarak canının acısına sebep oluyordu. Bu işkencelere daha fazla dayanamayan Nina çareyi amcasının malikânesinden kaçmaka bulmuştu. Nina zorlu kiş aylarında bulduğu kaçmak'la

Yapım: City Interactive
Dağıtım: ValuSoft
Minimum Sistem: 600 Mhz işlemci, 64 MB RAM, 16 MB Ekran Kartı



isınmaya çalışıyordu. Fakat her şey Ni-na'yı zengin bir ailenin evlatlık edinmeyle sona ermişti. Nina artık hayatının geri kalanını evlatlık olarak devam ettirecekti. Fırkk...

Treasure Planet

Treasure Planet RTS ile aksiyon ile İran Kedisi karışımı yeni bir Disney Interactive oyunu. Bundan dolayı Treasure Planet hem RTS hem aksiyon hem de kedi mamaşı unsurları içeriyor. Oyunda gemileri kontrol etmek veya oyun çalışırken top yapmış olduğunuz çorabı dolabın içine basket atmak suretiyle korsan gemileriyle savaşıyorsunuz. Diğer yandan da geminizle ilgileniyorsunuz ve yuvarlak sandalye toplantıları yaparak stratejiler belirliyorsunuz. Treasure Planet'te stratejiyle aksiyonun birbirine yapıştırılması konusunda ise Capon Yapıçılarını Savunma Derneği Başkanı Osaka Can yaptığı basın toplantısında şunları belirtti: Mir mir mir, mir, mir mir,

mir mir mir mir ve de mir. İşte bunları belirtti. Dolayısıyla Treasure Planet grafik konusundaki sorunlarına ve oynanıştaki birkaç hatasına rağmen fena bir oyun değil. Fena bir oyun olmamasına rağmen grafik konusundaki sorunlarına ve oynanışt... Hımm.



Michael Schumacher World Kart Racing 2002



Kart yarışları boyu 30 metre kareyi aşmayan insanlar için her doksanaltı yılda bir yapılan bir yarıştır. Bu yarışlardaki kurallar ise şu şekildedir: 1. Bir yol beş mil uzunluğunda, iki saniye genişliğinde ve altı milligram boyundadır. 2. Yarışlarda arabaları birisi kullanmak zorundadır. 5. Yarışı sonuncu bitiren sporcu, eşek su faturasını yatırıcıya kadar misafirimiz olarak kalacaktır. 199. Yarış yarıştır. 5455. Yarışlara girmek için kafasını kopartarak boyunu kısaltmaya çalışan sporcular arasında diskalifiye edilecektir.

İşte Kart yarışlarının kuralları duvardan duvara* bu şekilde. Michael Schumacher World Kart Racing 2002 de bu kurallar doğrultusunda oynanan bir yarış oyunu. Bu yarış oyununda; Training,

Time Challenge ve Career adlarında birkaç (kaçışım) adet mod bulunuyor. İnanamayacaksınız fakat bu oyun modlarından istediğiniz birini seçip oynayabiliyorsunuz. Oyunun grafikleriye boş bir Ice-Tea kutusuna takılıp yere kapaklımiş. Bu da yamyum diye tabir edilen ve sadece Kutuplar'da yetişen bir grafik cinsinin ortaya çıkmasına sebep olmuş. Sonuç itibarıyle ise bu oyunu alın. Fakat şaka yapıyor olabilirim.

*Duvardan duvara: Aşağı yukarı



Yapım: TerraTools
Dağıtım: JoWoD
Minimum Sistem: 500 Mhz işlemci, 64 MB RAM, 16 MB Ekran Kartı



Neden, hep çöllerde, issız ve terkedilmiş yerlerde geçen ve yalnızlık üzerine kurulu oyunlar bizde derin izler bırakır? Neden kıyamet ve kendi kendimizi yok edişimizden ardından geriye kalan bir parça umut ve bir kaç sılık anı parçası bizi şu andan daha mesut eder? Kalabalıklar içerisinde kendimizi kaybedip bizim için çizilmiş yollardan yürümek değil midir aslında bizi yok eden? Hep pişmanlıkla mı dolu olacak bizim yazgımız, hep geçmişimizi unutmaya mı çalışacağız?

Ölüm ya da yok oluş, her son bir başlangıç vaat eder...

Ali Gündör, gal:@level.com.tr

OUTLAWS

İyi, Kötü ve Çirkin...

GVahşi batının çöllerinde öyle uzak noktalar vardır ki kanun buraya olduğu gibi ulaşamaz. Şartlara uyamaz ise kanun, kanunsuzluğun hükmettiği yerlerde var olamaz. İşte bu yüzden hakim de, jüri de, polis de aynı kişidir: 'Marshall'. James Anderson hayatının büyük bölümünde **işte böyle** yerlere kanunu taşıdı. Fakat insanlar zamanla yaşılanıp yorulur, kılıçlı savaşçıya ağır geldiğinde onu bir kenara bırakmalıdır ki bir başkası onun bıraktığı yerden alıp devam edebilsin. Namuslu ve dürüst bir vatandaş olarak küçük çiftliğinde eşi ve küçük çocuklarıyla yaşamaya başlar. Her şeyin doğru gittiğini, hayatın rayına oturup size huzur verdığını hissettiğiniz nadir zamanlardır. Fakat huzur ne yazık ki bir parça kristal kadar güzel olmasına rağmen kırılgandır da. İnsan doğası ve açgözlülüğün bu seferki şekli acımasız bir topрак efendisi ve hizmetindeki Mississipi'nin en acımasız kanun kaçaklarıdır. James kasabadan dönence önce yanın çifliği kara dumanlarını sonra da ailesinin cesetlerini bulur. Ailesinin ölümü böylece James için karanlık bir yolculuğun başlangıcı olur.

Spagetti Western

Outlaws tam anlamıyla klasik Spagetti Western'lerin oyun haline getirilmiş şekli. Neredeyse hepsinden çizgiler ve espriler taşıyor ve bu oyunu konu olarak oldukça zengin kıllıyor. Oyunun senaryosu aksiyon olduğu kadar macera öğeleri de içeriyor. İlerleyebilmek için elimizdeki eşyaları ve kafamızı kullanıp pek çok bulmacayı da çözmek zorundayız. Öte yandan kafa avı denilen bir bölümde ise en azılı haydutların peşine düşüp onları avlıyoruz. Üstüne üstlük o zamanlar öyle her oyunda olmayan multiplayer özelliği de var! Lan üzerinden 8 kişi oynamak mümkün tabii ayrıca internetten ya da karşılıklı modem bağlantısından da. Arkadaşlarla kovboyculuk oynamak için mükemmel.

Grafikleri klasik el çizimi ve Lucas Arts'in Monkey Island serisi, Full Throttle gibi pek çok klasığında olduğu gibi karakterler uç noktada stilize. Bu stilizasyon zaten Lucas Arts'in neden bu kadar çok oyununun hala alınıp oynanacak klasikler olduğunu anlamamıza yardım ediyor. Bu ve bunun gibi anlatımı zenginleştiren teknikler sayesinde Lucas zamanının çok ötesinde ve hala çoğu oyunun yakalayamadığı bir atmosfer ve grafik



zenginlik yaratıyor. Sadece grafikler de değil ayrıca arabirimdeki stil de eğlence faktörünü etkiliyor. Mermiler, silahlar, sağlık ve eşyalar kartlar şeklinde ve ateş ettiğe kartlar cling cling diye düşüyor. Boşalan silahları tekrar tek tek mermi koyarak doldurmak gerekiyor. Bunun üzerine bir de arkada plandan devamlı Western müziği ile gazzlanıyoruz zaten!

Klasik altıpatlar, Winchester'lar, kısa kesilmiş pompalı tüfekler ve hatta dinamit lokumları! Ayrıca ilerde bulunca tüfeğimizin üzerine bir dürbüñ takip sniper gibi kullanabiliyoruz. Aksiyon durdurak bilmeden sürüp gidiyor, toz ve çalı topaklarının uçuştuğu terkedilmiş altın kasabası sokaklarından kanun kaçaklarının mesken edindiği çölün ortasında tahta duvarlarla ve kuşelerle çevrili kabilelerle kadar. Mekanlar çok çeşitli ve her birinin atmosferi kendine has. Hele gece geçen görevler apayı, çölde uzaktaki bir kalenin karanlık silueti, sessizliği delip kanyonlarda yankılanan tek bir el silah sesi insana kendini bir garip hissettiriyor. Kanyonlardan ve vadilerden zaman zaman eski maden ocaklarından geçiyor yolumuz. Bu kadar maceranın ve çatışmanın içinde yalnız kalıp kendimizi dinlediğimiz anlar da var ki esas bu anlar bizde vurucu bir etki yapıp oyunu unutulmaz kıllıyor. Kapalı mekanlarda uzaktan haydutlar nerede saklandığını biliyoruz gibi klasik Western lafları söylüyorlar, elimizdeki gaz lambasının işliğinde karanlıklarda yolumuzu arıyoruz bazen. Bulamayıp delirdiğimiz de oluyor. İşte bütün bunlar bir araya geldiğinde Outlaws FPS, aksiyon ve macera oyunu sevenlerin, Western hastalarının oynamadan geçmemesi gereken bir oyun. Zor yerlerinde sabırlı olup ta oyunu keşfetmeye devam edecek herkese hem eğlence hem de benzersiz bir tecrübe sunan bir klasik. 45. İlk Colt'un sesini ve barut kokusunu sevenlere iyi eğlenceler.

DARK EARTH

İşik, biraz daha ışık...

Son sözler

Nükleer yıkımın yarattığı kiyametin ardından sağ kalanlar bulabildikleri her şeyi topladılar ve daima karanlık olan Küllerle kaplı topraklarda ışığı aradıkları bir yolculuğa çıktılar. Yol ve mücadele sonunda onları gökyüzünden ışığın düşüğü bir yere getirdi. Burada şehirleri Sparta'yı kurdular ve güneşe şükranlarını sunmak için ona bir tapınak diktiler.

Eskilerden kalan metal hurdaların üzerine kurulu bir yaşam, kılıçlar ve baltalar, ilkel de olsa çok kısıtlı ateşli silahlar. Sahilde bir uçurumun tepesinde dünyanın geri kalanından neredeyse tamamen soyutlanmış bir şehir. Biz bir savaşçıyız, ışık tapınağının muhafizlarından biri olarak görev ve sorumluluklarımız var. Şehrin yaşanabilir kesiminde babamız dostlarımız ve sevgilimizle yaşıyoruz. Fakat her şey acil düzenlenen bir toplantıda kapıda nöbet tutarken başladı. İçeriden gelen seslere müdahale edince rahiplere saldırınları öldürüyoruz fakat sonuncusunun yüzümüze attığı şey bizi, bizim en büyük düşmanımız yaptı. Hançeriyle gırtaşımızı kesmek üzere olan saldırımıza da silah kardeşim Zed'in 357 Python'u durdurdu. Şifa evinde uyanınca o tozun ne yaptığıni nihayet anlıyoruz. Etimizde çoğalan hastalık bizi bir canavara dönüştürüyor! Ve ne kadar karanlık yönümüz ortaya çıkarırsak o kadar hızlı yapıyor bunu. Öyle ki, bir noktadan sonra bunun geriye dönüşü kalmıyor ve kendi kişiliğimizi sonsuza kadar kaybedip bir hayvan haline gelebiliyoruz. Tıpkı o ışığın erişmediği karanlık bir gökyüzünün altındaki karanlık ve küllerle kaplı topraklardaki yaratıklar gibi. Bundan sonra üçüncü kişi perspektifinden dünyayı hiç tanımadığımız bir şekilde keşfetmeye, insanların ve şehrin başka yüzlerini görmeye başlıyoruz. Dövüşümüz kadar ilerlemek için bulmaca da çözmek zorundayız. Eh yani sonuçta bu bir macera ve rol yapma oyunu.

Dark Earth, gerçekten de pis ve kötü bir dünyada geçiyor, şehrin alt kesimlerinde daimi bir yaşam mücadelesi var. Hele şehrin dışında ölümden başka bir şey yok. Hem kendimizi hem de yaşamın olduğu nadir yerlerden evimize kurtarmak için bilinmeyen bir şeyi açılığa kavuşturmak için mücadele ediyoruz. Eskilerden kalma ne olduğu belirsiz bir sırrı, bir efsaneyi aşağı çıkartmak umudumuz. Hareketlerimizin iyi ya da kötü oluşuya istedigimiz yoldan bitirip iyi ya da karanlık bir sona varabileceğimiz farklı bir macera oyunu bu. Önceden render edilmiş videoları ve ortamları günümüzde bile ortalama bir kalitenin üzerinde, zevkle izlenebiliyor. Karakterlerin animasyon ve hareketleri oldukça iyi fakat artık tabii ki görünüşleri biraz zayıf kılıyor. Bunu telafi eden de karanlık ve paslı, hurdalar ve geçmişin işlevi hatırlanmayan, kutsal sayılan hatırlarıyla dolu atmosferi. Mekanlar ve binaları dolduran, belki de eskiden yapıldığı amaçtan çok daha farklı bir işlevde kullanılan eşyalar insanı hüzünlendiriyor.



Her şey kısıtlı ve bu yüzden çok kısmetli, atılan bir kurşunun yerine bile koyma imkanı yok. Teknoloji unutulmuş ve kulanılışı hatırlanın az sayıdaki eşya ise kutsal. Scavengerlar yanı hurdacılar hayatları hurda yiyeceklerin içerisinde parçalara işlev kazandırmaya çalışarak geçiriyorlar.

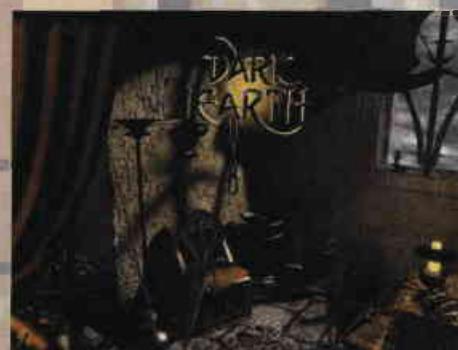
Hurdaların İşlev ve Estetiği

İnsanlığın, belirsiz bir zamandan bu yana süren uygarlığının ürünü olan eşyaların, uygarlığın yok oluşu ile birlikte nasıl bu yeni uygarlığın varoluş mücadelesini sürdürmesine yardım edecek işlevler kazandığını görmek, insanı derinlerde bir yerde etkiliyor. Sonuçta bizler insanlık kültürünün mirasçılıyız ve de bu mirasın hayatı kalma zorunluluğumuz ile eriyip gittiğini, unutulduğunu görmek hüzünlendirici. Öte yandan estetik kaygıların ötesinde, objelere bulunan yeni fonksiyonlar ve bu karmaşık objeler birlikteinin oluşturduğu uygarlığın yok oluşunun ardından gelen uygarlığa ait, yeni ve yan ürün olarak oluşan estetik etkileyici. Zaten Dark Earth'ün

özel bir oyun olmasının sebebi de buradır. Klasik bir içteki düşman ile çarpışma ve yolculüğün getirdiği olgunluk konusunun işlendiği zamanlar ve mekanlar. Kıyamet sonrası oyunların çizgi dışı olmasının sebebi de bahsettiğim estetik ve fonksiyon düşünürliğidir. Bu aslında Pop Art'ın çıkış noktası da olmasına rağmen ne yazık ki zaman içerisinde "Pop Art - tüket ve at" mantığıyla seri üretilen bir kapitalist oyuncak haline gelmiştir. Bu yüzden romantizm ile bütün olup bizi

geçmiş ve gelecekle bütünlüştirecek ve 'anı' oluşturacak yerde daireler çizmeye mahkum eden tüketici anlayışa karşı çıkmıyorum.

Dark Earth sonuçta bu köşede yerini hak eden ve nadide koleksiyonlara katılmayı hak eden bir oyun. Oyunlara ilgili sorunlarınız ya da estetik kaygılarınız için bana mail atabilirsiniz. Bu arada, Sinan'dan size bir not, bana yeterli miktarda mail ulaştırırsanız, bu köşede anlattığım eskimeyen klasiklerin demolarını CD'ye koymaya söz verdi. (Ne güzelmiş, 4-5 yıl öncesinin oyun demoları bugünkü gibi 100-200 MB değil, olsa olsa 20 MB oluyorlar. Ama DOS oyunlarını yeni sistemlerde çalıştırmanın ne kadar zor olduğunu da göz önünde bulundurun - BİX). Haydi, klavyenize kuvvet.



Hasan Çolakoğlu ile röportaj

Nereden çıktı bu AVATURK

Burak Akmenek burak@level.com.tr

Geçen ay Avatürk ile ilgili yazdığımız dosya konusundan sonra okuyucularımızdan gelen sorular üzerine Hasan Çolakoğlu'nu ofisimize davet ettiğim ve bir röportaj yaptık. Bakın Hasan bize neler anlattı neler.

► **Hasan Çolakoğlu kimdir ve neden Avatürk gibi bir işe kalkışmıştır?**
Aslında herşey kendime oyun oynayacak birilerini ararken başladı :). Ben 1982 senesinden bu yana kendi çapımda bir oyuncuyum. Daha 1983'te ZX Spectrum'um vardı. 1985-86 dan bu yana da masaüstü FRP oynuyorum. O zaman dan bu yana oyun işine kafayı takmıştım. Bol bol oyun oynuyordum. Ama asıl aktiviteler 1993 senesinde Dungeons & Dragons yapımcılarıyla yazışmam sonucu başladı. 1994 te Gencom'a davet edildim ve orada stajyer olarak çalıştım. 40.000 kişinin hep bir arada FRP oynadığına tanık oldum. 1995 senesinde Büyük Mavi ve Gerekli Şeyler'in kuruluşunda destekte bulundum. 1997 de ise Arka Bahçe yayıcılığın ortakları arasına katıldım. Türkiye'de İTÜ (İstanbul Teknik Üniversitesi) aracılığıyla FRP fuarları yaptım. Kariyer olarak, 1995'te Viyana Haberleşme Elektroniği bölümünü bitirdim. Türkiye'nin ilk Internet omurgası Turnet ve Netone'in içinde bulundum. Daha sonra TEB (Türkiye Ekonomi Bankası) yatırımda çalıştım; paralelinde kitaplarla uğraş-

tım. 1997'de teknolojiye ilgi olunca TEB iletişim kuruldu. Portakal.com ve Sehriye.com bu oluşumların eseridir. Bu sayede Internet hakkında epeyi bilgimiz oldu. 2002'nin başında portal yanında içerik te satmaya karar verdim.

Bu arada aklıma gelmişken atlamayayım 1999 dan bu yana Everquest ve Ultima Online oynuyorum. Everquest'te Game Master'ım. Ayrıca 1996-98 senelerinde Level Dergisinde Zindancıbaşı köşesini yazdım.

► **Yani sende bir ara bizim okuldan geçmisin. Peki Avatürk olmadan önce ne gibi hazırlıklar yaptın?**

Bu işin merkezi E3 dedim ve fuara katılmak için Los Angeles'a gittim. 12 şirkete iletişim halindeyim. Özellikle ilk etapta Devasa Online oyunları düşündük. Türkî-

ye'ye döndünce proje için TEB Grubu ve Koç Bilgi Grubu'nu ikna ettim.

► **Avatürk ile neyi amaçlıyorsun ?**
Avatürk bir oluşum. Yanlızca dağıtıçı bir firma değil aynı zamanda yüzbinlerce oyuncuya bir araya getirmeyi amaçlayan ve onlara oyunlarla ilgili HERSEYI sunmayı planlayan bir toplanma noktası. Herseyden kastım oyuncaklar, kupalar, t shirtler gibi oyunla ilgili yan ürünler, donanımlar kısacası aklınıza gelebilecek her türlü eğlenceli şey işte. Avatürk üyelerine hertürü PC ve konsol oyununu sunacağız. Amacım insanları oturup TV seyretmek gibi pasif eğlencelerden kendilerinin kahraman olduğu interaktif eğlencelere yönlentirmek. Ayrıca diğer firmalarla ortaklaşa çalışarak uzun dönemde korsan piyasayı %70'lere çekmeyi planlıyoruz.

► **Peki oyunları nerelerden bulabileceğiz?**

Avatürk.com ve Microsoft ürünlerinin satıldığı bütün mağazalarda bizim getirdiğimiz ürünleri bulabileceksiniz. Ayrıca FRP satılan heryerde Online FRP de satılacak. Oyunları havale, kredi kartı (kargo fiyatı içinde) veya Gamecard sistemi ile alabileceksiniz. Temmuz ayından itibaren her oyunun içinde Avatürk kodu çıkacak. Bu kodla siteye oyunlarını kayıt ettiren oyuncular hediyeler kazanacaklar. Bu hediye bir Microsoft direksiyon olabileceği gibi bedava oyun zamanı da olabilecek.



kablodaki fisiltilar

Dungeons & Dragons Online

Evet kesinlikle doğru okuyorsunuz. Atari ve Asheron's Call serisinin yapımcısı Turbine, Wizards of the Coast ile anlaştı. Şu anda Dungeons & Dragons Online oyunu yapım aşamasında. D&D Online, tipki masa-

üstünde olduğu gibi aksiyona dayalı bir oyun olacak. Ayrıca oyundaki belli bir bölgenin kontrolü, dungeonorlar, questler, politika, karakterler arası iletişim ve masa üstünde yapabildiğiniz daha bir çok sey oyuna eklenecek. Böyle yaygın bir sistem ve dünyanın bilgisayar ortamına aktarılması nasıl olacak? Görmeye büyük bir sabırsızlık bekliyoruz. Oyun 2005'te çıkacak.



Online alemlerden en son haberler

Planetside

Sony'nin iddialı devasa online oyunu Planetside oynanmaya başladı. Oyun bir FPS. Oyunda üç bölgeye ayrılmış bir dünyada bir tarafla katılarak diğerleriyle çatışıyorsunuz. Katıldığınız imperatorlukta başarılarınıza göre rütbe alıyorsunuz. Aynı zamanda karakterinizin özelliklerini de geliş-

yor ve sizin yönlendirmenize göre değişiyor. Oyunda hacker, kargo, mando, keskin nişancı gibi bir çok sınıfın birine yönelebiliyorsunuz. Ayrıca tank, helikopter ve benzeri araçları kullanabiliyorsunuz. Oyun bir FPS olduğu için iyi bir internet bağlantısına sahip olmanız gerekiyor.



LEVEL 06 2003

Özetle Avaturk Paketleri:



Avaturk Starter

Ücretsiz olarak alabileceğiniz bu paket için yapmanız gereken tek şey gidip kendinizi www.avaturk.com adresinden kayıt ettirmek. Bu sayede ilk üyelikte satın alacağınız bir adet oyunu %25 indirimli alabilecek ve orijinal oyunu perakende satış fiyatının %10 ucuzuna satın alabileceksiniz. Tabiki sitede yayınlanan, oyunlarla ilgili içerikten ve forumlardan bedava yararlanma imkanını söylemeye gerek bilme yok.

Avaturk Explorer

Aylık 15 milyon vererek alacağınız bu pakete özel bir Internet bağıltısı alacak, bu bağlantı ile Avaturk oyun sunucularına girerek bedava oyun oynayabilecek (öylelikle aynı sunucuda olduğu için ping avantajından yararlanabilecek), 7 gün 24 saat 0822'li hatlarından bedava yararlanabilecek, 5 adet email ve 5 MB WEB alanına kavuşacak, ilk aldığınız oyunu %25 ucuza alacak, Devasa Online oyunlarda Türkiyede açılacak sunucular için kurucu oyuncu (server açılmadan 2 hafta önce oyuna girip karakter geliştirebilme imkanı) olabilecek, Avaturk bünyesinde düzenlenenecik yarışma ve turnuvalara ücretsiz olarak katılabilceksiniz. Gördüğünüz gibi bu pakede vereceğiniz para ile zaten sıradan bir Internet pakedine vereceğiniz para aynı. Bir üstteki Üyelik bir alttakinin özelliklerini de taşıyor. Yani Starter>Explorer> Wizard

Avaturk Wizard

Bu paketin içinde bir adet süper oyun PC'si var. PC tüm oyunu rahatlıkla oynayabileceğiniz bir konfigürasyonu içeriyor. Ayrıca yanında bir adet HP 3320 yazıcı da var.

Kampanyada PC anında teslim ediliyor. Tercihinize göre PC yerine PS2 ya da X-Box'ta seçilebiliyor. O zaman rakamlarda tabii değişiyor. Wizard paketi Eylül ayında satışa sunulacak.



Avaturk Avatar

Starter pakedinden bu pakete geçiliyor ve eğer başvurunuz kabul edilirse paketle beraber site için bir içerik üreticisi haline gelirsiniz. Yapmanız gereken oyun içinde ve oyun dışında sorunu olan Türk oyunculara yardımcı olmak. Yani bir nevi Game Masterlik yapmak denebilir. Oyun içinde yardımcı olmanın yanında forumları da takip ediyorsunuz. Aynı zamanda site için her ay 20.000 karakterlik yazı yazmak ta yükümlülükleriniz içinde. Eğer bu pakede dahil olursanız bir adet orijinal oyunu %50 indirimli alıyzsunuz ve aldığınız oyunun bundan sonra çıkacak olan tüm genişleme paketleri de size bedava olarak geliyor. Eğer üç ay boyunca tüm yükümlülüklerinizi tam olarak yerine getirirseñiz oyununuzun aylık masrafları da Avaturk tarafından karşılanıyor. Tabiki Explorer paketinin avantajlarına da sahip oluyorsunuz.

Avaturk Oyun Sunucuları

Hemen hemen dünyadaki tüm Devasa Online oyunu satacak olan Avaturk ayrıca Half Life, Counter Strike, Unreal Tournament, Championship Manager, Battlefiled 1942, Natural Selection, Warcraft 3, Quake 3: Arena, Medal of Honor: Allied Assault, Neverwinter Nights, Ultima Online: Blackthorns Revenge, Return to Castle Wolfenstein, Tribes, Jedi Knight II, America's Army ve Speed Challenge oyunlarının sunucularını açacak.

Ayın Siteleri

www.billbrownmusic.com

C&C Generals, Return To Castle Wolfenstein, tüm Rainbow Six serisinin ve daha bir çok oyunun müziklerini yapan Bill Brown'un sitesi. Eğer oyun müziklerini seviyorsanız burada epey malzeme bulabilirsiniz.

GTA Türk

Grand Theft Auto 3 ile ilgili Türkçe bir kaynak arıyorsanız sizin adresiniz <http://members.lycos.co.uk/gtaturk/index2.htm> olmalı. Özellikle forum kısmında takıldıklarınızı sorabilirsiniz.

www.aintitcoolnews.com

Bazı Internet siteleri vardır ki bunlarda yayılan haberleri başka yerde göremezsiniz. Herşeyi ilk onlar kapar onlar gösterirler. Sinema severler için yukarıdaki site de işte böyle bir kaynak.

Neon Genesis Evangelion

www.lwhy.clara.net/nge eğer bu animeden hoşlanıyorsanız veya bilgilenebilirsiniz. Bu link sizin için iyi bir kaynak olacaktır. Özellikle galeri kısmına dikkatinizi çekmek isterim.

Inter Face

www.alterfin.com/dominique/index.html linki ile ilgili yazacak fazla bir şey yok. Bu son derece ilginç sayfayı gidin görün ve eğlenin. Sonradan bu siteyi yapana sizin bu kadar çok eğlendirdiği için teşekkürlerinizi sunun.

www.mybox.net

Türkçe içeriği ilk X Box sitesi! Konsol Türkiye'ye henüz resmi olarak girmemiş olsa da içerik olarak epey doyurucu. Üstelik konsolla ilgili en taze haberleri sunuyorlar.

www.swos.com.tr

Sensible World of Soccer için hazırlanan bir Türk sitesi. Bu oyuncunun fanatikleri tarafından hazırlanan site çalışanları ayrıca oyuna Türkçe içerik katmak için de hazırlıklar yapmaktadır.

irc.sohbetnet.com

Biz pek uğramasak ta belki sizin ilginizi çekebilir. Yukarıdaki link sizin pek çok kişiyle sanal sohbeti taşıyabilir. Üstelik kullanımı da gayet pratik. Yanınızda bir de çay almayı unutmayın.

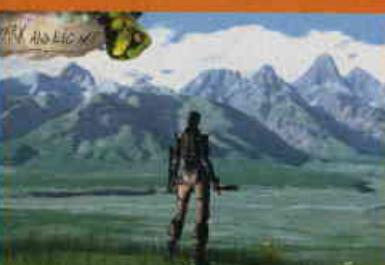
kablodaki fisiltilar

Resident Evil: Outbreak

Capcom'un popüler oyunu Resident Evil'a bir ek paket geliyor. Outbreak isimli pakette, tipki tüm genişleme paketlerinde olduğu gibi, uğraşacağınız daha çok düşman ve gideceğiniz daha çok farklı bölge getiriyor. Fakat en önemlisi Outbreak'in Playstation 2 üzerinden 12 oyuncuya kadar online olarak oynanabilmesi. Amacınız ise arkadaşlarınıza bireleşerek çeşitli görevleri yerine getirmek ve zombilerin istilarasındaki Racoon Şehrinde kaçmaya çalışmak.

Serverlara son

Artık "hangi serverde oynuyorsun" sorusuna bir son veriliyor. Dark & Light isimli oyun tek bir server üzerinde işliyor. Bu sayede oyunu oynayan herkes aynı topraklarda olacağından tek dünya üzerinde herkes buluşabilecek. Ortacaq temali oyun hakkında www.darkandlight.com adresinden bilgi alabilirsiniz.



Türk guildi



Dark Age of Camelot, Kay serverindaki The Huns guildinden sonra Shadowbane'de Fear serverında ilk Türk guildi kuruldu. Şu anda çok küçük olmasına karşın The Camelot isimli guild serverda güç kazanmaya çalışıyor. Avaturk forumları üzerinden gelişmelerini takip edebileceğiniz The Camelot dileriz online oyulardaki zincirin bir başka halkası olur ve devamı gelir.

Matrix Online

Ajan Smith, beni hatırladın mı?

Matrix geldi, tam geldi. Filmin yanında oyunu, film müzikleri, içeceği vs derken Devasa Online oyununun gelmesi de bizi pek şaşırtmadı. Oyun, Matrix: Revolutions, yani üçüncü filmden sonrası konu alıyor (bu da demek oluyor ki üçüncü filmde Matrix yok edilmiyor). Tahmin edeceğiniz üzere Matrix Online, oyuncuya tıpkı filmdeki gibi canlı, yaya-

ların günlük işlerini yaptı, trafiğin işlediği bir dünyada kendi karakterimizi yöneteceğiz. Öncelikle karakterinizin tüm dış görünümünü belirleyeceksiniz. Da-ha sonra oyuna gireceksiniz. Oyun filmin senaristi ve yönetmeni Wachowski kardeşlerin katkıyla hazırlanıyor. Bu yüzden oyunun senaryosu filmin senaryosu kadar sağlam olacak.

Sanal Cüneyt Arkin

Oyunda tüm Kung Fu numaralarımızı sergileyeceğiz. Ayrıca bir çok oyun tarafından taklit edilen şu ünlü "bullet time" olayını da kullanabileceğiz. Oyuncular karakterlerini özelleştirmek isterse "Matrix yeteneklerini" (bunun ne olduğu hakkında geniş bir bilgi yok) takas edebilecekler. Oyunun tamamı Matrix'in içinde geçecek. Yani gerçek dünya ile ilgili hiç bir eylemiz olmayacak. Bu da Zion'da gezinmeyi ya da ev edinmeyi hayal edenler için kötü bir haber. Star



Wars Galaxies'te Jedi Master olmayı hayal edenler gibi Matrix'te de Neo olmayı hayal edenler olduğunu biliyor. Onlar için söyleyebileceğim tek şey oyun başlığında gidip Kahin'i bulmaları ve bu soruyu ona sormaları. Oyun 2004'te bilgisayarlarımızda olacak.

Kriz: Kayıp Topraklarda Savaş

Kayıp topraklarda neler oluyor?

Kriz'in çıkışmasını hepimiz dört gözle bekliyoruz. Ne de olsa Türkiye'de profesyonel düzeyde hazırlanmış ilk "sadece online" oyun olacak. Her ne kadar beklediğimiz tarihten biraz daha gecikmiş olsa da, bu oyun endüstrisinde çok fazla görülen bir şey ve Türkiye gibi oyun yapımı konusunda henüz emekleme aşamasında olan bir ülkede bunu gözardı etmemiz gereklidir.

Sağolsunlar, Yoğurt Teknoloji ve Bytespell'deki arkadaşlar meraklımızızı biraz olsun dindirmek için oyunun beta öncesi bir versiyonunu ve %50 tamamlanmış fragmanını getirdiler bize. Fragman için şu kadarını söyleyebilirim, Türkiye'de gördiğimiz düzeyde kaliteli ve dünya üzerindeki herhangi bir oyuncunun ilgisini çekecek kadar da orijinal oluyor. Seslendirme ve son rendering bitince bu videoyu sizlere ilk olarak Level verecek, haberiniz olsun.

Kriz beş kişinin karşılıklı oynadığı eğlenceli ama göründüğünden çok daha derin bir strateji oyunu. Farklı silahlara karşı doğru savunma yöntemleri, propaganda, ayartma ve diploması ile rakiplerimizin halkını kendimize çekmeye veya yoketmeye çalışıyoruz. Şu anda oyunun sunucusu %100 performansla çalışıyor. Lokal ve Internet üzerinden oyunculara bağlanma konusunda hiç bir sorun yok. Oyundaki ünite çeşitliliği baş döndürücü. Beş farklı lider ve hepsinin farklı silahları, bu liderlerin farklı özel-

liklerini de hesaba katınca kolay kolay sıkılamayacağımız bir stratejik çeşitlilik yaratıyor. Yalnız, oynadığımız pre-Beta versiyonunda henüz silahların verdiği hasarın sayısal olarak oyuna yansımadiği için karşılıklı bir "denge testi" yapamadık. Beta piyasaya çıkınca hep birlikte oynarız artık. Kriz için kesin bir çıkış tarihi vermekten şimdilik kaçınıyorlar. Ama bizim təminimiz yaz sonu gelmeden birbirime füzeler atıyor olacağız.



Middle Earth Online

İşte bunu tüm oyunların üstünde tutarım

Online dünyanın kahramanları olarak Dark Age of Camelot ya da Ultima Online gibi fantastik dünyalarda dolanmayı seven oyuncuları daha ne heyecanlandırabilir ki? Orta Dünya Üzerinde gezinmek tabii ki! Bence Star Wars Galaxies bilimkurgu temelli online oyunları sevenler için neyse Middle Earth Online da benim için aynı şeyi ifade ediyor; belki de 48 saat uymadan oynayacağım bir oyun (sonra da bazı cahil cühela habercilerin çalıştığı gazetelere "oyun oynarken öldü, bu bilgisayar oyunları çocuklara zararlı işte, pek bi kaka pek bi..." diye haber olurum artık)!

Oyunu yapan Vivendi Universal oyun alanını Tolkien'in ilk kitabını temel olarak hazırlıyor. Biz oyuna girdiğimizde Yüzük Kardeşliği'nin macerası da ilk kitapla paralel ilerlemekte olacak. Oyunun içerisinde Kardeşliğe katılmak ya da onlarla rastlaşmak gibi bir şansımız olmayacak. Fakat bir şekilde onların yaptıklarından etkilenirken aynı zamanda kendi kaderimizi de çizeceğiz. Orta

Dünyayı ilk kitabıma göre hazırladıklarından dünya çok büyük olmayacağı. Fakat bu çok küçük bir dünyada dolaşacağımız anlamına da gelmiyor. Dünyayı doğaşırken, işinleme gibi bir yetenek Orta Dünya'da olmadığından (olsa Gandalf da süpürgeye binerdı artık) kestirme yolları kullanarak dünyayı dolaşabileceğiz. Fakat temelde dünyayı yürüyerek dolaşacağımız için bu tur epeyi zorunlu değil, fakat oyunun atmosferini bozmamak için tavsiye ediliyor.

Karakter gelişimi

Oyunun motoru Asherons Call 2'nin daha da geliştirilmiş. Bu da oyundaki grafiklerin müthiş olması demek. Oyunu oynamak için gerekli sistem Geforce 3 veya dengi bir ekran kartı, 1 Ghz işlemci ve 512 MB RAM. Buna benzer bir sisteme AC 2'nin grafikleri en düşük ayarda oynadığımı düşünürseniz varın MEO'yu siz düşünün. Karakterimizi geliştirmek için illaki savaşmak gerekmeyecek. Bu cümleden de tahmin ettiğiniz üzere oyunda zanaatkar sınıfları olacak. Bu sayede bir şeyler üreterekte karakterinizi geliştirebileceksiniz. Level atlaklığa tıpkı AC 2 de olduğu gibi bir yetenek ağacı olacağını tahmin ediyorum. Buradan yeteneklerinizi seçeceksiniz. Savaşta ise bunları kullanarak yaptığıınız kombinasyonlar sayesinde rakiplerinizi alt edeceksiniz. Karakteriniz questler yaparak ilerlediğinde bazı yerlerde seçim yapmak zorunda kalacak. Bu seçimler karakterinizin tercihini de belirleyecek. Eğer kötülüğe yönelirsiz Shire da görüldüğünüz anda saldırıyla uğrayacak, iyilerin dolaşığı yerbere gitmeyecek ve onlara has yetenekler kavuşamayacaksınız. Fakat sizin için başka yetenekler açılacak.

Şimdi gelelim kötü habere: Oyunda oyuncular arası savaş yok! Oyun yapımcıları kitabıma ruhuna aykırı kaçaması ve Shire tepelerinde Elf ile Hobbit klanlarının birbiriley karşılaşmaması için bunu yaptıklarını söylüyorlar. Bence



gene de yanlışca kötü yolu seçeneklerle iyiler arasında PvP yapılmasını sağlayacak bir düzene gideceklerdir.

Oyunda grup kurmaya özendirilecek. Aksi takdirde bir yerden sonra karakteriniz ilerleyemeyecek. Orta Dünya'da büyüğe hakim karakterler belli olduğundan yapımcılar oyuna büyüğü belli eşyalar ile sokmayı düşünüyorlar. Örneğin nasıl kitapta Boromir'in borusu arkadaşlarının daha iyi dövüşmesini sağlıyorsa bunun gibi eşyalar da içindeki büyüyü kullandığımızda bize destek olacak. Bir başka hoş ayrıntı ise her irkin kendi dilindeki yazıları okuyabilecek olması. Eğer bir duvarda dwarf dilinde bir şeyler yazıyorsa bir elf bunu okuyamayacak. Okumak için ise ya yanına bir dwarf arkadaşını alması ya da dwarflarla bir çok iyilik yaparak onlardan kendisine dwarf dilini öğretmelerini istemesi gerekecek.

Oyunla ilgili başka bir açıklama yok. Oyun 1,5 yıl sonra piyasada. Benim en büyük korkum ise MEO'nun, AC 2 gibi sağlam olmayan bir oyun sisteme sahip olması. Eğer oyun sistemi düzgün olursa ve rol yapmak zorunlu olursa Orta Dünya Online, devasa online oyular tarihinde bir efsane olabilir. Merakla bekliyorum.



online

Mobil oyun

Gezici oyun meçralarında son durum nedir

Nokia 3650

Cep telefonlarının marifetlerinin ebatlarıyla ters orantılı olarak arttığı bu günlerde Nokia'nın son "oyuncaklarından" biri olan 3650, ilk bakışta yadırganabilir. Zira çoğu Nokia'nın yanında ciddi şekilde iri kiyim duran bir cihaz kendisi. Ama telefonu elinize alıp menü tuşuna dokunduğunuz anda bu iriliğin sebebi ortaya çıkıyor.

Her şeyden önce bilmeniz ki telefonunuzda bir entegre kamera istiyorsanız öyle çiti piti bir seçenek bulmak şimdilik mümkün değil. Nokia 3650'de öncelikle bu özelliği sebebiyle ebatından ödün vermek durumunda kalmış

görünüyor (ama kilo sorunu yok, görünüşünün aksine çok hafif). Telefonun iri olmasının bir sebebi de ekranının büyülüdür. Gerçekten de ekran büyülüüğünü alıştığınız eski modellerle karşılaşır kalkarsanız, 3650 bir cep telefonundan ziyade avuç içi bilgisayarlara daha yakın duruyor.

Peki menüde neler var? Takvim, ses kaydı, MMS, bluetooth, e-posta gibi yeni telefonlarda neredeyse standart hale gelen özelliklerin yanında bu modelin video kayıt, PC'ye kablosuz bağlantı, harici bellek gibi artırıları var. Tabii bir de Java desteği! Yani yeni moda oyunları...

Telefonda Nokia'nın vazgeç-

çilmezi Snake'in gelişmiş bir versiyonu ve Mix Pix adı verilen kareleri kaydırarak resmi tamamlamaya çalışığınız puzzle türü bir oyun hazır bulunuyor. Ama elbette ki internette onlarcasını bufabileceğiniz uyumlu Java oyunları için de yerinize yeriniz var. Ancak Nokia bu modelde tasarımıyla oynlara pek yüz vermemiş. Telefonun tuşları, oyun kontrolü için pek de ergonomik sayılmaz. Cihazın ortasında duran ve sağ, sol, yukarı, aşağı yapabildiğiniz scroll tuşunu iki elinizle birden kullanmaya kalktığınızda son derece küçük kaldığı için oynlarda genellikle çuvalliyorsunuz. Bir başka seçenek de rakam tuşlarını kullanmak ama bunlar da dairesel dizildikleri için alışmak çok zor. Kendi adıma, test için kullandığım süre boyunca sırı bu tuşları kullanmakta zorlandığım için örneğin SMS performansımın ciddi şekilde düştüğünü söyleyebilirim.



Samsung S300

Uzaktan bakıldığından son derece sık görüntüsüyle özellikle iş dünyasının zarif hanımları ve beyleri için tasarlanmış gibi görünen Samsung S300 aslında civil bir telefon. Samsung'un alışağeldiğimiz kapaklı modellerinden biri olan bu modelin kapağında da işlevsel, küçük, hem de renkli bir ekranı var. Saat, tarih, şarj durumu, arayan numara, kayıp çağrılar ve gelen mesajlar gibi bilgileri bu ekran aracılığı ile telefonu açmadan da görebiliyorsunuz. Kapağı kaldırıldıktan sonra ise ortam iyice renkleniyor.

Kapağın içinde yer alan ekranı çok büyük değil ama bu ebattaki bir telefona daha fazlası da olmazdı. Java destekli S300'ün en cezbedici yanlarından

biri 65 bin renk destekleyen ekranının görüntü kalitesi. Telefonu açıp kaparken ve menü seçenekleri arasında gezersen karşınıza çıkan ufak animasyonlarla bu görüntü zenginliği iyice öne çıkarılmış. S300'ü eğlenceli kıلان bir diğer özelliği de polyphonic melodileri. 40 civarlı melodiye WAP üzerinden yenilerini de ekleyebiliyorsunuz.



Oyunlar konusunda ise size çok fazla değil. Telefonda hazır kurulu olarak gelen iki oyun var; Honeyball adı verilen ve bal peteklerini vurarak ilerlediğiniz bir blockout oyunu ve ortalıkta dolaşan bir grup düşmanı çerçevelere hapsederek alt etmeye çalışığınız Hamster Box. Bunun dışında WAP'tan indirebileceğiniz iki oyunu da var S300'ün. Küçük tasarımına rağmen, kullanımı son derece rahat tuşlara sahip olan S300'de oyun oynamak görüntü kalitesinin de katkısıyla oldukça eğlenceli.

mobil haberler

Ödüle uç!

Bu ay yan tarafta tamitimini yaptığıımız Battlefly II oyunu için hummalı bir yarış sürüyor. Oyunu mobiloyuncu.com adresinden indiren binlerce uçuş meraklısı yaptıkları skoru Mobiloyuncu'ya göndererek yarışmaya katıldı bile. Dergi çıkışına kadar belki bu turu kaçırmış olacaksınız ama geçen haberler her an yeni bir ödüllü yarışmanın daha başlayabileceği yönünde. "Şimdilik" kaçırıldığınız ödüller arasında Sony'den PS1 ve Hasbro Intertoy'dan Tabu Acemi Çizerler var. Battlefly'in yapımcısı olan Başarı'nın sıradaki oyunu da ilgi göreceğe benzeyen. İsmi henüz belli olmayan yeni oyunda skor karşılığı kazanacağınız bonus ile oyun içinden server'a bağlanarak yeni bir uçak satın alabilecek, can alışverisi yapabileceksiniz. Böylece oyunun takipçilerinin birbirleriyle doğrudan iletişim kurması da mümkün hale gelmiş olacak.

Oyun Parkı'ndan nasıl oyun indirilir?

1. GPRS ile wap.oyunparki.com adresine girin.
2. Sizi, telefonunuzla uyumlu oyunların listesi karşılaşacak. Bunlar arasından istediğinizde tıklayarak oyunun sayfasına geçin.
3. Oyunun tanıtım sayfası geldiğinde "İndir" seçeneğine tıklayın.
4. İndirme bittikten sonra "Uygulamalar" klasöründen indirdiğiniz programı çalıştırın. Bu, hem oyunu kuracak hem de faturanızı eklenecek olan 750.000 TL bedeli tahsil edecek. Böylece indirme sırasında sorun olursa para ödememiş olacaksınız.
5. İyi eğlenceler.

En çok satanlar

Mayıs ayında www.oyunparki.com'dan en çok indirilen oyunlar sırasıyla şöyle:

1. Battlefly II
2. Snow Speed
3. Alabanda
4. DNA
5. Hırsız
6. Tilly
7. Kare



Oyunlar

Battlefly II

Tür: Shoot'em Up

Yapımcı: Başarı

Bilgi için: www.mobiloyuncu.com



Şu sıralarda mobil oyunlar arasında en popüler olanı Battlefly II. Düşman topa-rakları üzerinde uçağınızla yol alırken hem yer hedeflerini hem de avcı uçaklarını vurmaya çalışıyorsunuz. Bu arada makinelardan ve düşmanın bıraktığı füzelerden kendinizi sakınmak zorundasınız. Çölde geçen bu oyunda level'lar boyunca ilerlerken karşınıza çıkacak bonusları topayarak uçağınızı geliştirebilir ve bu mini

uçuş zevkinizi ikiye katlayabilirsiniz. Simdiden bir çeşit bağımlılığa dönüşmüş olan oyun, hiç hoşlaşmadığım bir türde ait olmasına rağmen beni de etkisi altına almayı başardı.

Destekleyen telefonlar: Nokia: 7650, 7210, 6610, 3510i, 3650

Skor gönderme: Evet

Oyunu kaydetme: Evet

Hırsız

Tür: Shooter

Yapımcı: Başarı

Bilgi için: www.mobiloyuncu.com



Hırsız'da cengaver bir apartman sakinini oynuyoruz ve kötü niyetli ellerde bir tehdide dönüşmesi kaçınılmaz olan sapanımızı bu kez faydalı bir amaç için kullanıyoruz. Çöp dökmek için dışarı çıktıığımız bir gece vakti yaşadığımız apartmanda ters bir şeyler döndüğünü anlarız ve derhal sapanımızı çekip olaya müdahale ederiz. İşimiz, şirin apartmanımızın ön cephesindeki dokuz pencereden rastgele kafasını uzatan hırsızı avlamak. İşin kritik tarafı, bir kaçış yolu arayan hırsızdan başka meraklı komşularımızın da pencereye çıkışları. Yani dikkatli ve hızlı olmanız gereki-

yor. Tutup da bu komşulardan birini vurursanız can kaybedersiniz. Toplam beş canınız var, meraklı insan sayısı ise neredeyse sonsuz... Ama apartmanda özellikle sınır olduğunuz biri varsa hırsıza filan aldırış etmemeyip onun peşine de düşebilirsiniz.

Destekleyen telefonlar: Nokia 3410, Nokia 3510i, Nokia 3650, Nokia 6610, Nokia 7210, Nokia 7650, Siemens C55, Siemens M50, Siemens S55, Sony-Ericsson P800, Motorola T720i

Skor gönderme: Evet

Oyunu kaydetme: Evet

Tony Hawk's Pro Skater 4

Tür: Spor

Yapımcı: Jamdat Games

Bilgi için: www.jamdatgames.com

Bob Burnquist. Puanınızı yükseltmek için tipki oyunun



Bizzat oyunlarını oynamamasınız da ismine așina olduğunuz Tony Hawk, bir suredir küçülüp cebe giren oyunlar arasında da en sevilenler listesinde yer alıyor. Bu kez de kaykayınızla türlü numaralar yapmak üzere güzel bir manzara noktasına kurulup (altı ayrı haritası var oyunun, tümü de birbirinden güzel) işe koyulacağınız. Tony Hawk's Pro Skater 4'te Tony'den başka aralarından seçim yapabileceğiniz iki önemli karakter daha var; Jack Ass'ten tanıdık Bam Margera ve

konsol versiyonunda olduğu gibi kombiné hareketler yapabilir ya da düşme riskini göze alarak en yükseğe çıkmaya, halta 360 derece dönmeye çalışabilirsiniz. Oyunun PS versiyonuna göre tek önemli eksiği geniş bir alanda değil saadece bir U rampada kayabiliyor olmanız.

Destekleyen telefonlar: Sony Ericsson T310

Skor gönderme: Evet

Oyunu kaydetme: Evet



Konsol Ustası

Yaz, Deniz, kum, güneş, eğlence, plaj. Peki biz neredeyiz? Konsol başında mı? Ya da ofis kapıları arkasında mı? En fazla şehir içindeki bir parkta...

"Gelin bakın bu oyundaki kumdan kale çok iyi modellenmiş." Bu cümlenin öğelerinden en gizli olanı kişinin içindeki tatil özlemidir.

Tatil bir yana, konsollar da diğer yana, anime dalgası sardı her yanımı bu ay. Naruto isminde bir TV serisinin başında çakıldım, Onu atlatamış derken, PSOne'da oyunu görülen Star Ocean'ın EX versiyonunun dizisine rastladım. Bu da bitti, Ninja Scroll'un dizisi yayınlanır oldu. Yine oyuncularıyla da ünlü olan bir seri, Gundam'ın Wing'den sonra Seed serisi popüler oldu ve bana da uğramadan geçmedi. Hayır birini bırakıyorsunuz, diğerinin yeni bölümünü yayınıyor. Animatrix serisi de aynı şekilde aniden önmüze sunuluyor(du).

Son olarak Matrix Reloaded. Çok güzel olacağını düşünüyorum, Ya da olduğunu (yazılıları önceden yazmanın getirdiği garip zaman şaşkınlığına tanık oluyorsunuz şu an).

Tuna Sentuna

tsentuna@level.com.tr

H A B E R L E R

LUCASARTS'TAN FARKLI BİR KONSEPT

Star Wars, Jedi Knight, Rogue Squadron gibi sadece tek bir konuya bağlı kalan oyundan sonra nihayet farklı bir şeyle denemeye karar veren LucasArts, Wrath Unleashed isimli aksiyonuyla PS2 ve Xbox'a iniş yapıyor. Şu anda bile gayet detaylı grafikler içeren oyunda bir takım Overlord'ların birbirleriyle olan mücadelede rol alacağınız. 4 değişik haritada 25 farklı düşmanla (centaur, dragon, unicorn gibi yaratıklar) karşılaşacaksınız.

Haritada ilerleme mantığı, aynı strateji

KRALLIĞİNİZİ YANMAKTAN KURTARIN

Konsollarda pek alışık olmadığımız strateji türü, konsol sistemlerinin gelişmesiyle de yavaş yavaş görülmeye başlıyor. Kingdom Under Fire: The Crusaders gerçek zamanlı strateji sevenler için mükemmel bir seçim olacak gibi görünüyor. Bunun birkaç nedendi var. İlk, aynı anda 450 karakteri -ki tane 3000- 4000 poligondan oluşuyor, aynı anda ekranın görebileceğini olmamız. Ordunuza zafere götürürecek olan kahramanları ve kontrollerindeki orduları

yöneteceğiniz bu Xbox stratejisindeki bir diğerzellik de, kahramanlarınızın ve ordunuzun seviye atlaya-



Darkholm's Army

Darkholm's Army

rak bir yerlere gelebilecek olması. Şik da bir konusu olan bu yeni ve de hoş oyunu Phantagram hazırlıyor ve yakında önmüze sunacaklar.

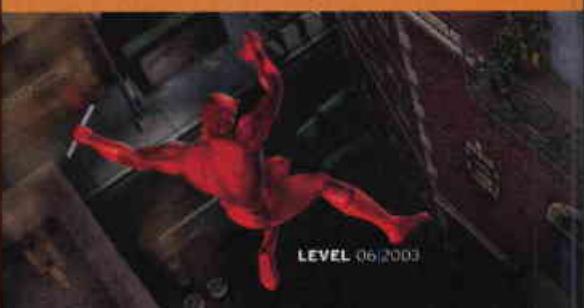
MATT MURDOCH ŞİMDİ DE KONSOLLARDA

Oyunadaki tüm çizgi roman karakterleri arasında bir türlü ismamadığım, protesto olarak filmine bile gitmediğim Daredevil şimdi de PS2'de karşıma çıkıyor. Kurtuluş yok bu açık. Oyunda tahmin edeceğiniz gibi kör, ama gücü avukat Matt Murdoch'un kontrol ediyor ve filmdeki kostümleri kullanıyor. Peki neyi kullanıyoruz? Filmin konusunu. Daha çok çizgi romanın konusunu takip edecek oyunda, Elektra ve Bullseye ile karşılaşmalara da görecek ve sonuçta Kingpin'le de karşılaşacağız. Bazı zamanlarda Daredevil'in kör haliyle nasıl gördüğünüzü görüntüsünü de yakalayacağız. 2003'un Ekim ayında piyasada olacak oyun konusunda daha fazla söyleme yok. Tahminimce kısa zamanda unutulan film-oyunları arasına girecek.



RESIDENT EVIL'A RAKİP Mİ GELİYOR?

Mortal Kombat serisiyle ünlenen Midway, şimdi de korku türünde el atıyor (daha önce el attığında da ben hatırlıyorum, insanlık hali). Nasıl bir maceraya atıldığınızı uzun ve adrenalin dolu tek bir cümleyle anlatan Midway'ın bu cümlesini tercüme ederken üç kez bayıldım, altı kez ürperdim. "Rahatsız ve keyifzsiz bir cezaevinin göbeğine düşen siz, içrenç ve korkunç yaratıklar-hayaletler tarafından kuşatılmış ve birçok mülevves infaza (Türkçe'yi unuttum üç saniye önce) mekan olan bu yerden kurtulmaya çalışacaksınız." Evet gerçekten böyle bir cümleydı. İşlemiş olduğumu veya olmadığı bir cinayetten dolayı cezaevine düşen Torque, aynı zamanda sınırlarının devasa bir yaraticı dönüşüm kabiliyetini de içinde barındırıyor. 10 farklı silah ve onlarca farklı yaratıkla karşılaşacak, The Suffering isimli Midway yapımı korku macerayı 2004 yılında rafılarda görecektir ve beni hatırlayacaksınız.



oyunlarında kare kare ilerleme yapısında. Bir kareye ilerliyor ve orada bulunan düşmanla karşılaşıyorsunuz. Burada görüntü ve kontrol detaylı bir dövüş oyunu yapısına bürünüyor ve çeşitli büyüler, hareketler ve ataklarla rakibinizi yenmeye çalışıyorsunuz. Eğer başarılı olursanız o karenin hakimi sizsiniz.

TATİL DÖNÜŞÜ YENİDEN DAĞLARA...

PsOne'da Coolboarders _ekinde görülen snowboard sporu, PS2'de SSX olarak bilinir. Şu anki ismiyle SSX 3 olarak bilinen serinin son basamağı hakkında detaylar açığa çıkmış bulunuyor. Önceki oyunlardaki ünlü karakterleri barındıracak olan oyunun geri kalan her noktası yeni. Özellikle bir dağdan özgürce inmenizi sağlayacak olan mod ve THPS 4'teki manual'lar benzeyen kombo devam ettiric, hareketler büyük yenilikler arasında.



Bunların yanında yeni Uber Trick'ler, 100'e yakın Challenge ve Handplant hareketleri de tecrübeımız potansiyel EA klasiği, büyük ihtimalle 2003'ün sonunda raflarda görülecek.

ORTA DÜNYA'NIN SON GÖRÜNTÜSÜ

Daha önce en fazla 100kb tutacak boyuttaki oyunlarını görebildiğimiz Lord of the Rings üçlemesi, herhalde son filmi piyasaya çıktığında sayılız oyununu da yanında barındıracak. Surreal Software'in başarısız çalışması: LotR: Fellowship of the Ring çoktan unutulduğu için, firma yeni bir oyunla ismini yeniden hatırlatmayı planlıyor. LotR: Treason of Isengard, EA'nın The Two Towers'na benzer bir oynanış sunacak ve hikayedeki tüm ünlü karakterleri barındıracak. İkinci filmin ileyileşine göre yapılacak oyun da, kitaba uygun gerçekleşen geçişler de görülecek. Yaz aylarında PS2 ve Xbox için çıkması beklenen oyunda aynı zamanda hiç tahmin edemeyeceğimiz gizli bir karakter ve oynanış da bulunacaktır, ama bunu oyun çıkışına kadar öğrenemeyeceğimiz ortada.



ZİPLAYAN EJDER, ÜFLEYEN KAPLAN

Dövüş sanatlarının her filme boca edildiği günümüzde, bir filmin ilgi çekmesini istediğiniz an bu sanatlara başvurabilirsiniz. Oysa ki Hong Kong'da durum çok farklı. Orada dövüş sanatlarının saygınlığı ve filmlerde de özel bir yeri var. Geçen yıllarda en iyi yabancı film ödüllerini alan Crouching Tiger & Hidden Dragon Ağustos ayında konsolları şenlendirecek. Li Mu Bai, Yu Shu Lien, Jen Yu ve "Dark Cloud" Lo'dan birini seçebileceğiniz oyunda, filmde yer alan mekanlarda gezerek ve bu karakterlerin kendilerine

CEHENNEMİN DERİNLİKLERİNDEN...

Mükemmel bir çizgi roman karakteri olan, ama oyun kısmasına gelince bir türülü yıldızı parlamayan Spawn, Namco tarafından yeniden konsollara aktarılıyor. GC, PS2 ve Xbox için hazırlanan oyun, Devil May Cry tarzı bir oynanış sahne olacak. Spawn'un insan üstü hareketlerini ve geniş silah arşivini tecrübeümüz oyunda, çizgi romandan tanıdığımız ünlü kötü adamları da karşılaşacağız. Spawn'un insan-üstü gücünün de öne çıktıığı yeni Spawn macerası 2003'un herhangi bir zamanı ortaya çıkabilir.



has dövüş stillerini sergileyecəksiniz. Komboların, silahlı dövüşlerin ve kaliteli grafiklerin havada ucuşacağı dövüşçiliğini görmemize az bir süre kaldı.



BASKIYI DURDURUN!

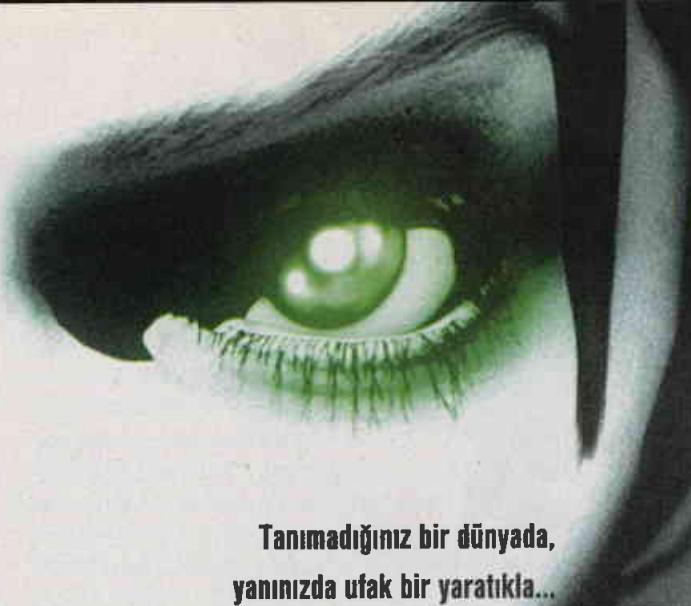
- Couchsounds ve Dark City Music işbirliğiyle hazırlanan Primal isimli oyunun müzik albümü piyasada.
- DVD+R/-R/RW formatlarını destekleyen, fan sesi 75% azaltılmış, iLink portu ortadan kaldırılmış ve yerine DVD uzaktan kumandası için IR alıcısı yerleştirilmiş yeni PS2 modeli, SCPH-50000 Japonya'da piyasaya sürüldü.
- The Rock'ın (The Scorpion King'den hatırlayın) başrolde olacağı, PS2'deki SpyHunter'i baz alan SpyHunter: The Movie yakında beyaz perdede.
- SpyHunter: The Movie projesinin yanında, SpyHunter 2 de oyun olarak hazırlık aşamasında. Yapımı Midway.
- Dark Cloud 2'nin yapımcısı Level-5 ta-

rafından hazırlanan devasa online RPG, True Fantasy Live Online yakında Xbox'larımızda.

- PS2'de çoktan görülmüş olan Dragon Ball Z Budokai yakında GameCube'de de görülecek.
- Sega, Sammy ile yapacağı potansiyel ortaklıktan vazgeçtiği gibi, Namco'nun kendilerine yönelik ortaklığını da geri çevirdi. Sega bir süreliğine daha bağımsız anlaştı.
- 26 Haziran'dan itibaren eğer Japonya'dan bir Xbox alırsanız, yanında Dino Crisis 3'ü de elde edebileceksiniz.
- N-Gage, GBA, B'ngo derken, Tapwave Inc. isimli firma da Helix kodadlı el oyun cihazını yıl sonunda piyasaya sürmeye hazırlanıyor.

► NFS: Hot Pursuit II'nin açıklanmasından sonra, EA şimdi de NFS: Underground ile piyasayı sarsmaya hazırlanıyor. Daha çok Midnight Club 2 ve türü oyunlara benzeyecek olan oyun, tüm me_hur konsol sistemlerinde görülecek.

- Colin McRae 3'ün heyecanını üstümüzden atamamışken, PS2 ve Xbox için hazırlanan Colin McRae 4'ün Kasım ayında piyasada olacağını duyduk.
- Splinter Cell'i hepimiz çok sevdik olduğumuz. Splinter Cell: Shadow Strike ile yeniden gizliliğe adım atacağız. Ne zaman, hangi sistemlerde bilinmez.
- Metal Gear serisinin son basamağı, MGS3: Snake Eater'in videosu internete yayıldı. Böylece oyun hakkında az da olsa fikrimiz oldu.



Tanımadığınız bir dünyada,
yanınızda ufak bir yaratıkla...

PRIMAL

Bilgi için: www.scea.com Yapım: Cambridge Studios Dağıtım: Sony Computer Entertainment / Sony Eurasia TÜR: Aksiyon-Macera Desteklenen: Analog Kontrol, Türeşim: Tuna Şentuna tsentuna@level.com.tr

Yillardır oyun oynamanın getirdiği tecrübeyle, yeni bir oyuna adım attığım an istemeden o oyunu başka oyunlara benzetmeye çalışıyorum. "Oynanış aynı şu oyun gibi; bu grafik teknigi şu oyunda zaten kullanılmıştı" gibi cümleler oyun boyunca aklımda dolanır durur. Bu durum bazen şüphe çeken kadar aklımı zorlar ve o oyunun diğer oyunlara benzeyen yönlerinin biraz fazla olduğunu düşünürüm. Şimdi karşımıda Primal duruyor. Monitörümün üst kısmından da duvarda asılı olan Soul Reaver 2 posterni görüyorum. Kısa keseceğim. Primal yenilikler ve farklılıklarla dolu bir Soul Reaver benzeri. Benzeri değil. Fazla benzeri.



Düzen ve Kaos'a Dair

Jen ve Lewis. Birbirlerini seven bu iki genç, korkunç bir yaratığın konseri basmasıyla ayrılmak zorunda kalırlar. Sanlığıınızın aksine, kaçırılan kişi bu sefer erkektir, yani Lewis. Jen ne yapacağını bilememektedir, çünkü o da sevgilisini kurtarmaya çalışırken yáralanmıştır ve ölümle burun burunadır. Başka bir dünyadan gelen Scree isimli ufak Imp, Jen'in ruhunu bedeninden kopartarak onla iletişime geçer ve hem kendisini hem de sevgilisini kurtaranın tek yolunu açıktır: Kendi dünyasına gelmek. Jen bunun üzerine Scree'yi takip eder ve Dünya'dan çok farklı bir yere adım

atar. Hikayenin ilerleyen kısmında, Scree'nin Jen'i buraya çekmesinin nedeninin bu dünyayı ayakta tutan Order ve Chaos'un dengesinin bozulması olduğunu anlıyoruz. Kaos'un temsilcisi Abaddon tam hakimiyet kurmak için Düzen'i işgal etmeye başlamıştır ve bu nedenle durdurmak da size kalmıştır. İşin güzel tarafı, ne Jen ne de Scree bunu nasıl başaracaklarını bilmemektedir. Bu kadar ciddiyetin arasında Jen'in alaycı tavrı ve Scree'nin ara ara görülen şaşkınlığı oyuna güzel bir atmosfer eklemiştir. Hiç beklemiyordum.

Kaybolan Uygarlık

Uçsuz bucaksız, yıkık dökük bir dünyada oyuna başlıyorsunuz. Kontrol Jen'de. Peki sadece onda mı? Select tuşuna basın. Gördüğünüz gibi kontrol Scree'ye geçti. Oyunda istediğiniz an, istisnasız istediğiniz zaman bu değişimi gerçekleştirebiliyorsunuz. Tabii bunu zevk olsun diye yapmıyoruz (sizli bizli olduk nedense). Oyunun asıl amacı aksiyon yerine çevre elemanlarını kullanarak çözülecek bulmacaları kapsıyor. Siz de bu bulmacaları çözmeye çalışırken çoğu zaman Jen ve Scree arasında geçiş yapmak zorunda kalacaksınız. Her iki karakter de kendine has özellikler sergilediğinden, bulmacaları çözmede çalışırken karakterlerin kabiliyetlerini kullanmanız ön planda olacak.

Jen'in hareketlerine göz atalım. Jen öncelikle gayet güzel bir bayan. Bunu doğal yetenek olarak kabul edebiliriz. Ayrıca soğuk havalarda askılı bluzuyla bile üşümüyor. Yani dayanıklı. Eline aldığı bıçaıyla da hayli iyi dövüşüyor. Dar aralıklardan sizabiliyor. İnce çıkışlıklarda ilerleyebiliyor. İllerleyen zamanlarında da dönüştürüldüğü "demon" formlarında ortaşa dehşet saçıyor. Bu biçim değişimlerine az sonra daha detaylı bakacağınız.



Bir insan olmadığı için insan esnekliğine sahip olmayan Scree, istediği zaman taşa dönüşebilme gibi hoş bir özellik barındırıyor içinde. Taşa dönüşme özelliğini düşmanlarından korunmak yerine, ağırlık olarak kullanmayı tercih eden Scree'nin bir diğer özelliği de çeşitli taş yüzeylere tırmanabilmesi. Ağır eşyaları kaldırma, yolu aydınlatma gibi fonksiyonları da bulunan Scree'ye düşmanlar da saldırmıyor. Bunun nedenini oyunun başında anlayacaksınız zaten. Scree'nin son önemli özelliği, Jen'in öldürdüğü yaratıklardan enerji çalabilmesi. Bu enerjiyi de kendiniz için değil, Jen için çalışırsınız. Bunun da detaylarına birazdan inceleyeceğiz.



▲ Soldan sağa: Jen ve Scree.



▲ "Screeee. In oradan dedim sana.
Tasmazı çıkarmayacağım bir daha seni"



▲ "Şöyle de şekilsiz bir tekme atayım. Oysa ki plazmatik pençelerim var."



▲ Grafiksel detaylar bazen yüzünü gülümsetebiliyor.

Az Sonra...

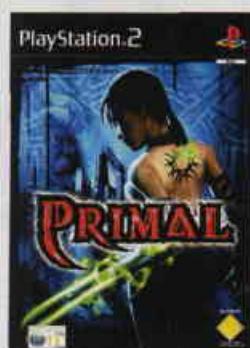
Hepinizin heyecanla beklediği az sonra kısmına hoş geldiniz. Biraz önce inatla anlatmadığım, şuraya yeme bölmə açacağım diye sonlara attığım bu sık paragrafta Jen'in dönüşüm özelliklerine değiniyoruz öncelikle. Ferai, Undine, Wraith ve Djinn dönüşülebilirsiniz dört farklı form. Her formun kendine göre artıları ve eksileri var, ama bunları burada açıklayacak değilim. Sayfanın bir yerlerindeki kutuya bakın lütfen (çok rezilim çok).

Değişim turunu tamamladığımıza inanıyorum. Scree'nin çaldığı enerji ne işe yarıyor peki? Jen'in

kilde infaz etmezseniz ölmüyorlar ve tekrar ayağa kalkıyorlar. Öldürdüğünüz düşmanları R2 ve L2'ye aynı anda basarak farklı bir animasyonla infaz ediyor ve içlerindeki ruh enerjisini açığa çıkarıyor (Soul Reaver dememe gerek var mı?). Bu enerjiyi toplama görevi de Scree'ye kalıyor.

Kapatiyoruz

Açıkçası Primal bana hiçbir yönyle hitap etmedi. Bu demek değil ki oyun kötü. Ben zaten Soul Reaver'a da pek alışamamıştım. Oyalayıcı bir hikaye, zaman geçirmenizi sağlayacak bulmacalar ve iki-üç



Artılar

Karakterler arası geçiş yapabilme imkanı, Jen için farklı transformasyonlar, istedığınız an oyunu kaydedebilme zevki (her oyunda oynanır), tarot kartları toplayarak açabilecek artworkler.

Eksiler

İkinci bulmacalar, Scree istediği yere turmanamıyor, savaş sistemi özensiz, Soul Reaver'a benzeyen bir çok nokta.

Level Notu



Başrolü iki karakterin paylaştığı, garip ve durağan bir macera.

büründüğü formlarda kaldığınız süre içerisinde eğer hasar alırsanız ve ölüyor gibi olursanız, Scree'den enerji alabilirsiniz. Scree'nin taşıdığı enerji miktarı sınırlı olduğundan, bunu dikkatli kullanmanız gerekecektir. Eğer enerjiniz tamamıyla biterse, insan formuna geri döneceksiniz. Şimdi dikkatli dinleyin. İnsan formundayken enerjiniz biterse ne oluyor? Tahmin edin. Edemediyseniz Soul Reaver'i hatırlayın. Jen insan formunda olurse, kontrol edilemez bir hale gelir, saydam bir görüntüye geçiyor ve Scree'nin onu en yakın "Rift Gate"den bulunduğu dünyaya geri getirmesini bekliyor. Durumdaki şaire dikkatinizi çekmiş olmalı.

Çoğunlukla geniş ve açık havada geçen maceranızda düşmanlarınız sürekli peşinizde olacak, ama her zaman yanınızda yer almayaç. Sakin bir müzikte ilerleyen maceraniza rock titresiminde tonlar eklenirse anlayın ki saldırıyla uğruyorsunuz. Burada kontrol Scree'deyse hemen Jen'e geçmeli ve kontrolörün arka tuş takımını kullanarak düşmanları savuşturmalısınız. Oyun boyunca sizi çok zorlamayacak yaratıklar yine Soul Reaver benzeri bir şe-

▼ "Eee ben sadece geçiyordum. Uğrayam dedim -ki bu pek de mantıklı olmadı diye düş.. aaay imdat"

farklı savaş dövüş görmek istiyorsanız Primal'a göz atabilirsiniz. Grafik, efekt, ses ve müzik olarak da dikkat çeken çok bir yön yok. Ne çok iyi, ne de kötü. Ortalarda. Evet, evet oyunumuz ortalamada bir yarış sahibi. İsterseniz alıp bir bakın veya Soul Reaver 3'ü bekleyin. En azından Raziel var. Bunda da Jen var gerçi. Bazen öyle güzel bakıyor ki... ☺

Transformasyon ve Yabancılaşma Üzerine

► **Ferai:** Ferai ırkı genel olarak yükseklerde zıplayabilme özellikle bilinir. Bu formun genel amacı da buna dönük dolayısıyla. Ferai formunun bir diğer güzellikleri de dövüşlerde güçlenmenizi sağlaması. Geniş mekanlarda hızla ilerlemek için de bu forma geçebilirsiniz.

► **Undine:** Yüzmek gerektiğinde aklınızda bu form gelsin. Yalnız düşmanlara sataşmamaya bakın.

► **Wraith:** Timeshift özelliğle zamanı durdurmak elinizde. Bunu aslında bulmacaların çözümk için kullanacağınız. Savaşlar daysa, Yuvarlak tuşunu kullanarak düşmanlarınızın etrafında dönebilir ve açık verdictelerde saldırlabilirsiniz. Hiz olarak pek iyi olmayan Wraith formunun enerji yenilemesi de biraz sorunlu. Scree'nin enerjisini büyük ölçüde kullanmak zarunda kalıyor sunuz.

► **Djinn:** Savaşçım ben! Yuvarlak tuşuna basarak hızlı, ama az hasar veren çift hançer moduna veya yavaş, ama güçlü kılıç moduna geçebilirsiniz. Enerji kaybettiginizde yine Scree'nin enerjisini büyük ölçüde hortumlamanız gerekecek.





Bilgi için: www.harmonixmusic.com Yapım: Harmonix Dağıtım: SCEA Tür: Müzik Desteklenen: Titreşim, 2 oyuncu

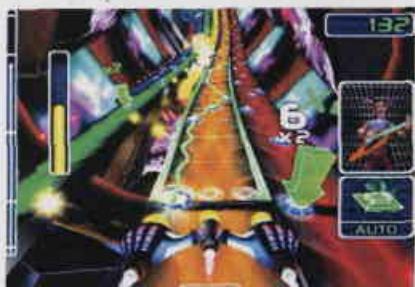
Tuna Şentuna tsentuna@level.com.tr

AMPLITUDE

Duyduğumuz her sesin, alınan ve gönderilen her sinyalin içeriğinde belirli alt başlıklar vardır. Dalgadaki bir noktanın o dalga üzerinde hareket etmesi ve ilk haline dönmesine (tek bir titreşim yayması) periyod denir. Bir saniyedeki titreşim sayısına da frekans denir. Tamam, artık Frequency ne demek biliyorsunuz.



▲ Bass rayı oyun boyunca genelde en iyi kaçış noktası. Çok zorlamıyor.



▲ Turuncu gitar rayı genelde şarkılarda belirleyici bir ses düzeyine sahip.



▲ Multiplier power-up'ını, birkaç rayı takip ettikten sonra kullanın. Böylece çok daha yüksek puanlar kazanabilirsiniz.

Bir dalgadaki en yüksek nokta (peak) ile en alçak nokta (trough) arasında en kısa uzunluğa da dalga boyu (wavelength) ismi verilmiştir. Bir dalganın frekansını ve dalga boyunu biliyorsak, o dalganın hızını da öğrenebiliriz -ki bunu şu anda yapmamıza gerek yok. Bizi asıl ilgilendiren, dalganın dengede durduğu alan ile doruk noktasındaki uzunluk. Bu da kısaca genişlik yani Amplitude sayın okurlar. Oynadığınız oyunu sadece oynamayı, her yönünü tanıyın isimli geeksiz bölümü de bitirdikten sonra sıra da geçmiş zaman olur ki...

Synchrotron

Çoğu insanın PsOne'da Parappa the Rapper adlı oyunla tanıtıçı müzik yapma furyası, "müzik yapma, müzikle dans et" şeklindeki sloganla Japonya'ya sıçradı ve birtakım şuursuz gençlik atarı salonlarında, "dance mat"ler üzerinde çığırınca dans etmeye başladı. Dance Ejay diye bir program var, neden bunu PsOne'a taşıımıyoruz diyen MTV yetkilileri, MTV Music Generator ile daha pop, daha elektronik bir yaklaşım büründü. Sega boş duramadı. Da-ha renkli, daha eğlenceli ve daha garip yaklaşımını göz önünde bulundurarak Samba de Amigo ve maracas kontrollörlerini piyasaya sürdü. Fena olmadı, ama insanlar kendilerini de kaybetmeleri. PS2 ile birlikte yeni müzik tabanlı oyunlar yapılmalıydı ve Harmonix büyük bir heyecanla Frequency'yi piyasaya sürdü. Oyun çok sevildi. Türkiye'de pek görülmeli, benimsenmedi. Harmonix birkaç senelik çalışmanın ardından şimdi de Amplitude ile karşımızda. Şimdi her şey çok daha güzel, daha renkli ve daha yüksek dalga boylarında.

Oyunu oynadığım sıralarda, bu oyunun açıklamasını nasıl yapacağım konusunda kafamda bin düşünce vardı. Hala da öyle. Bakalım beceribilecek miyim.

Flux

Amplitude'a Solo oyun seçeneğini kullanıp, bir zorluk seviyesi seçerek (tavsiyem Normal) başlıyorsunuz. Sonra size bir alan sunuluyor. Blastlands olabilir ilk bölümün adı. Olmayı bilir de. Sorun o değil zaten. Bir bölüm, toplamda üç normal şarkı, bir Boss şarkı, bir de Bonus şarkı içeriyor. Üç şarkıyı tamamlayınca Boss açılıyor. Bonus şarkıyı açmak içinse, istenen puanı elde etmek zorundasınız.

İlk alandaki üç şarkidan Garbage - Cherry Lips'i seçtiğinizi var sayalım. Efendim? Seçtiğim mi? Tutorial mı diyor? Dünyadaki tüm oyunlardaki Tutorial'lar kaldırılabilir, ama buradaki kaldırılamaz derdim bana sorulsa. Oyunun Tutorial'ı aslında size her şeyi büyük bir başarıyla anlatıyor. İlk önce bu modu dikkatle oynayın. Tutorial bittiğinden sonra Garbage'a dönebiliriz. Bölüm başladığında garip bir aracınız olduğunu göreceksiniz. Bu araç, sizin şarkınızı oluşturmanıza yarıyor. Aracınızla yapabileceğiniz hareketler, rayda sağa sola gitme ve önünüze gelen noktaları aktif hale getirme şeklinde.

Cherry Lips çalışıyor. Önünüze iki farklı ray çıktı. Bunlardan bir tanesi Drums, yani davul. Bu rayda ilerlediğiniz sürece (araç otomatik ilerliyor) önüne noktalar çıkacak. Aracınızın yan yana sıralanmış göstergelerinden bir tanesi bu noktalardan birinin üstüne geldiğinde, gereken tuşa basarsanız o davul rayındaki bir sesi başarıyla çıkarılmış oluyorsunuz. Bu raydaki noktalar ritmi oluşturuyor. Hani "tekno" diye bildiğimiz müzik vardır ya; orada klasik de bir ritim vardır. Dip-tis dip-tis deriz tarif ederken. İşte siz toplamda üç tuşa basarak bu ritmi oluşturuyorsunuz. Dip için bir tuşa, tis için başka bir tuşa basırsınız.

Bir raydaki tüm noktalar birbirine



LEVEL CLASSIC



bağlı duruyor. Siz bu raydaki ritmi başarıyla tamamlarsanız, o ritim çalan melodiye ekleniyor ve bir süre devam ediyor. Siz de bu sırada yandaki diğer ritimleri tamamlamaya çalışıyorsunuz. Drums, Synthesizer, Guitar, Vocals, Bass ve FX sesler şeklinde bir dağılım var raylarda. Çalan parça göre, bu rayların sayısı değişebiliyor. Eğer elektronik kisimi yoğun bir parça varsa Synth. rayı iki tane olabiliyor, Guitar rayıysa hiç görülmeyebiliyor.

Ängstrom

Raylarda ilerleyip müziği oluştururken, size yardımcı noktalar da görülecek. Bazı müzik cümlelerinin (yani ritmin bir bölümü) üstündeki noktalar, çeşitli renklerdeki objelerle kaplanmış olacak. Autoblaster gücü, bir rayı bir süreliğine ortadan kaldırıyor. Slow-Motion, parçanın hızını düşürerek önüne çıkan noktalara daha kolay basmanızı sağlıyor. Multiplier, bir cümleden alacağınız puanı iki katına çıkarıyor ve Freestyle da bir süreliğine tüm parçayı ak-

etmemi başarısızsanız, o raydan alacağınız puan ikileme çarpılacak. Aynı şekilde, bu rayın sonundan diğer raya kesintisiz geçebilirseniz, alacağınız puan sekiz katına kadar artabilecek. Böylece hem büyük puanlar kazanacak, hem de çalan parçayı eksiksiz tamamlayabileceksiniz.

Oyunda ilerledikçe, yeni şarkıların daha da zorlaştığılığını görecek ve zevkle karışık bir "eyvah" duygusu her yönünü saracak. Korkmayın; fakat oyunu Yuvarlak, Kare ve Üçgen tuşlarıyla oynuyorsanız korkabilirisiniz. Size bunu bağıra bağıra söyleyebilirim. Oyunda başarılı olmak istiyorsanız L1, R1 ve R2 tuşlarını en baştan kullanmayı öğrenin, çünkü diğer türlü tek parmağınızla hızlı geçişler yapmaya çalışacaksız, arkadaki tuş takımıyla üç parmağınızı da ha rahat kullanabileceksiniz.

Amplitude'un son güzel yönü, remix modu. Bu moddayken orijinal parçaları neredeyse istediğiniz gibi değiştirebiliyor ve kendi parçalarınızı yaratabiliyorsunuz. Amplitude delisi başka bir arkadaşınız



Tüm oyolları bırakın. Sadece Amplitude size yeter.

tif hale getirerek dinentenirken puan kazanmanıza olanak sağlıyor.

Müziği oluştururken, her kaçırığınız müzik cümlesi enerjinizin azalmasına, her başarılı ritim takibi de enerjinizin çoğalmasına yol açacak. Eğer noktalara zamanında basamazsanız zamanla enerjiniz azalacak ve Game Over yazısıyla karşılaşacaksınız. Müzik cümlelerinin başarılı takibi size puan da kazandıracak. Zaten oyundaki asıl amaç puan kazanmak (ki böylece bonus şarkıları ulaşın, diğer alanları açın). Üstünde çok fazla noktası olan bir ray daha fazla puan kazandıracaktır. Şimdi yine örnek girelim buraya. Bir rayda ilerliyorsunuz ve hemen sağda 20 yazdı. Yani o ritmi başarıyla devam ettirirseniz 20 puan kazanacaksınız. Rayın ve cümlenin sonunda, yandaki raylarda yeşil bir ok göreksiniz. Eğer o raya geçip, oradaki cümleyi takip

mi var? Onu da yanınıza alın ve birbirinizle karışırken şarkıları remix'lemeyi deneyin. İki iyi Amplitude oyuncusunun karışmasını izlemek gibisi yok. Oyunun online desteğini kullanarak dört kişiye kadar da karışabilirisiniz isterseniz (Türkiye'den mi?).

Görüntü açısından müthiş bekłentileriniz de olmasın. Zaten oyunun yöneldiği kısmı tamamıyla müzik ve oynanış. Kim ilgilinen grafiklerle (bunu siz de söyleyeceksiniz emin olun).

Müzikle bir noktadan ilgisi olan herkese bu oyunu şiddetle tavsiye ediyorum. Yıllardır oynadığım en zevkli oyunlardan biri. Gözümü kapadığında raylar ve noktalar görür, kulagini tıkadığında Garbage, Quarashi, Freezepop, Run DMC, David Bowie, Blink 182, Baldwin Brothers, Weezer, Slipknot, Manchild şeklinde ilerleyen bir grup karmaşası duuyorum. ☺

Artılar

Benzersiz oynamanın ve oyun türü. Geniş şarkı repertuarı. PS2'nin ses sistemine bağlılığı, duyabileceğiniz en iyi sesler. İki kişilik remix modu

Eksiler

Daha fazla parça olsaydı keşke. Frequency'e çok benziyor.

Level Notu





Ssst sessiz olun. Splinter Cell başlıyor...

Bilgi için: www.ubisoft.com Yapım: Ubi Soft Montreal Dağıtım: Ubi Soft Tür: Aksiyon Desteklenen: Analog Kontrol, Titreşim

Tuna Şentuna tsentuna@level.com.tr

TOM CLANCY'S SPLINTER CELL

Ilk önce sadece savaş vardı. Ne kadar güclüyseñiz, o kadar iyi bir başarı sergiliyorndunuz. Sonra gücünüz az da olsa azaldı ve kavgadan, dövüşten bazı zamanlar uzak durmanız önerildi. Hırsız olmanız istendi bir zaman sonra. Gölgelerden ayrılmamalıydınız, fakat aksini yaparsanız bu siz öldürmezdi. Aksini sergilediğinizde siz öldürün bir maceraya atılmanız gecikmedi. Düşmanlarınız hiçbir zaman eksilmiyor, akın akın üstünüzü geliyor. Bundan sonra zaten ipler kopdu. Her yön "gizliliğe" açıldı. Ninja, hırsız, ajan derken sonunda emekliye ayrılmış, ama gerektiğinde görevine donebilecek bir asker olduğunuz. Şimdi kararlığa tam anlamıyla karışmanın zamanı.

Göreve başlarken

Her geniş kapsamlı macerada olduğu gibi, Splinter Cell de gayet detaylı bir

sinematikle açılıyor. Burada bir takım ajanların (bir kadın, bir erkek) fazla merak taşıyan bünyelerine yenik düşerek, onbin kişilik bir orduyu uzun uzun seyretmelerinin getirdiği hüzune tanık oluyoruz. Arkadaşlarınız ufak bir aksilikten dolayı terörist güçler tarafından yakalanıyor ve tutusak ediliyor. Sanılanın aksine, hapisten kurtulmaya çalışan ajanları kontrol etmiyoruz. Bu ajanları oradan çıkarmak üzere gönderilen yetenek abidesi başka bir eski CIA ajanını, Sam Fisher'in kontrolü elimize geçiriyor. Sam Fisher, bir CIA ajanı olmanın yanında, aynı zamanda deniz kuvvetlerinde görevli eski bir askerdir. Bunlar yan yana geldiğindeyse, elimizde Solid Snake'le aynı kalitede bir karakterden başkası olmuyor.

Hem bilgi almak, hem de kayıp ajanların akibetini öğrenmek için görevde attılan Fisher, Rambo edasıyla tüm düşman kuvvetlerinin üstüne saldırarak yerine, mümkün olduğunda görünmemeye çalışıyor. Yani amacınız gizlilik.

Göreve atılmadan önce, çoğu oyunda gördüğümüz Tutorial kısmına atılıyorsuz. İsmi Training de olabilir bu bölü-

mün. Onu bırakalım şimdilik. Burada size hiçbir şey bilmemişsunuz da, öğrenmeniz gerekiyormuş gibi davranışlıyor. Bana sorarsınız biraz ayıp oluyor. Emekliye ayrıldınız diye de böyle yapılmaz. İlk önce sağa sola bakmayı öğreniyor, daha sonra ziplamayı, ateş etmeyi ve hatta tırmamayı öğreniyorsunuz. Şamata bir yana, bu bölüm es geçerseniz (geçemezsiz ama izin verilmeyen) oyuna başlayınca eliniz ayağınıza rahatça dolaşabilir.

Hazır hareket, kontrol diyorken Fisher'in neler yapabildiğine bir göz atalım. Şu nu baştan belirtmeliyim ki, oyun PS2 kontrolörüyle gayet rahat oynanabiliyor. Sağ analog düğme karakterinizi yönlendiriyor ve sol analog düğmeyle de kamerası istediğiniz gibi ayarlayabiliyorsunuz. Çoğu dışarıdan

görünüslü oyunun aksine, burada kamerası her fıratta önüne almıyor. Siz kamerası yönlendireyorsunuz. Gayet güzel bir düşünce, siz de seveksiniz emin olun. Sağ düğmeye karakterinizi ilerletirken, düğmeye olan baskınız karakterinizin ilerleme hızını belirleyecektir. Ortalıkta sizi duyabilecek birileri olduğunda yavaş, hızla ilerlemeniz gerektiğinde koşmanız gerekiyor (böyle saçma bir cümle yazarak da hiç bir yere varamayacağımın farkındayım).



▲ Gece görüş modunun yarattığı gerçekçi görüntü bu basit ekran görüntüsünden bile anlaşılmıyor.



▲ Alev ve patlama efektleri maalesef PS2'de pek etkili görünmüyordu.





▲ Metal yüzeylerde koşturtmamaya bakın. Çok ses çıkarıyorlar.



▲ Düşmanlarınızın gözlerini anahtar olarak kullanabilirsiniz.

Konsantrasyon

Sam'in klasik hareketlerini es geçip, farklı hareketlerine yoğunlaşalım. Sam herhangi bir çıkışta rahatlıkla tutunabiliyor. Mesela tavandaki bir boruya tutunup ilerleyebiliyor. Aynı şekilde Y düzleminde de aynı hareketi sergileyebiliyor. Bir binanın tepeinden aşağıya dağcılar gibi inebiliyor. Kapıları açmadan önce optik kamerasıyla kapının arkasında ne varsa, kapı altından gözetleyebiliyor. Bu da yetmezse kapıları aralayıp, o aralıkta içeri bakabiliyor. Fisher'in bir diğer ünlü hareketiyse iki duvar arasında zıplayıp, bacaklarını açarak o aralıkta durabilmesi (evde denemeyin). Orada dururken altınızdan geçen düşmanların üstüne inmek de harenkten devamı sayılabilir. Peki bu hareket işe yarıyor mu? Çok güzel ve işe yarırmış gibi görünmesine rağmen, "Leg Split" hareketini ancak bir iki yerde kullanıyorsunuz. Yazık olmuş. Tüm bunların yanında, Fisher istediği zaman gece görüşüne, belirli bir noktadan sonra da ısı görüşüne geçebiliyor. Özellikle gece

İçeri giriyoruz

Her bölümme başlamadan önce size ufak bir açıklama yapılıyor. Genelde yapmanız gerekenler basit işler. Hiçbir komplike sayılmaz. Tüm bölümlerde dikdörtgen etmeniz gereken tek durum da mümkün olduğunda görülmemek. Bazı bölümlerde çalacak olan bir alarm bölümü tamamıyla sonlandırırken, bazen de istemeyeceğiniz kadar düşmanın üstünüze atılması neden oluyor. Bu düşmanlara karşı silahınız kaçmak değil. Tabancanız ve tüfeğiniz her zaman emrinizde. Diğer oyuncuların aksine, ortalıkta bulduğunuz silahları ve ekipmanları kontrolünüzde geçirmemiyorsunuz. Onun yerine tüfeğinize çeşitli aksesuarlar takıyorsunuz. Bayıltıcı toplar buna bir örnek. Tüfeğinizi seri atışlar için kullanabileceğiniz gibi, sniper moduna da sokabiliyorsunuz. Mutfak robotu kıvamında bir araç işte. Sadece PS2 versiyonunda görülen koordinatlı, detaylı döerbün de bazı zamanlarda işinize yarayacak. Kameraların yerlerini saplamada, düşmanlarınızın detaylarını görmede hayli



Karanlık ve sessizliğin tek dostunuz olduğu bir macera...

görüşü çoğu zaman yardımınıza koşacak.

Kendi kendinize yaptıığınız bu hareketlerin dışında, düşmanlarınıza karşı da birkaç güzel hareketiniz var. Eğer düşmanınızı bir köşeye çekip sorgulamak, ya da ortadan kaldırın istiyorsanız, arkalarından yaklaşın silahı kafalarına dayayabiliyorsunuz. Size tamamıyla teslim olan rakibinizi bu noktadan sonra istediğiniz yere götürübilir, retina tarayıcı cihazlara kafalarını dayayıp kapıları bile açırtabiliyorsunuz.

Amacınız mümkün olduğunda gizli ilerlemek olduğunu, çoğunlukla karanlık bölgeleri tercih edecekleriniz. Neresi karanlık, neresi gün ışığında, bunu öğrenmek için ekranın ortasındaki ışık barına bakmalısınız. Bar, bulunduğuğunuz yerin ışık alma derecesine göre karanlığa veya aydınlığa doğru geçiş yapıyor. Barın siyah kısmının sonuna dayandıysanız, düşman dibinizde olsa bile sizin göremez demektir. Yalnız bu sırada "çit" sesi çıktığınızın an farkındığınızı anlayın. Buradaki bir diğer anlamsız ve gerçekçiliği delen nokta ise, Sam'in kafasındaki üç adet parl parlı parlayan yeşil ışığın kimse tarafından görülmemesi. Kafanızda görülemeyen yeşil ışıklar taşıyorsunuz, haberiniz olsun (ben korkarım böyle şeylerden) (o üç ışık mevzusu bayağı konuşuldu, ama oyundaki en karanlık noktalarda tam olarak nerede olduğunu, ne yöne baktığınızı bu ışıklar olmasa anlayamadık arkadaşlar, emin olsun, bu olayı da daha fazla kurcalamayın - Blx)

ise yarar bir hizmet sunuyor.

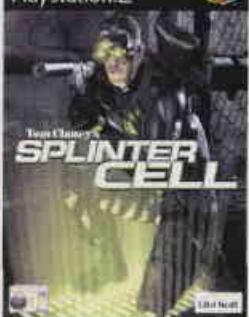
Oynanışı bir kenara bırakarak, grafiklerdeki detaylara geçmek istiyorum. Oyunun grafik kalitesi hem PC'den hem de Xbox'tan düşük, ama buna rağmen gayet iyi bir performans sergiliyor. Işıklardırımlar ve özellikle gölgeler, gerçeğin oyundaki yansımısi kadar gerçekçi (efendim?). Karakterinizin hareketleri, kaplamalar ve modellemeler de başarıdan başarıya koşuyor. Bazı zamanlar amaçsızca etrafına bakındığınızı göreceksiniz emin olun.

Oyunda farkettiğim ilginç bir görüntü de, gece görüşüne geçtiğinizde ortaya çıkıyor. Bu görüntü bana inanılmaz gerçekçi göründü. Sanki bir kameralan çekilmiş gibi.

Son zamanların en iyi stealth-action oyunu olan Splinter Cell'in incelemesinin sonuna geldik. Bu kadar ünlenmiş bir oyunu burada uzun uzun anlatmanın aslında pek bir amacı yoktu. PC veya Xbox versiyonunu görüp de beğendiyorsanız, ama oynayamadıysanız, PS2 versiyonu iyi bir seçim olabilir. ☺

LEVEL CLASSIC

PlayStation 2



Artılar

Artılar: Gerçekçi oynamış. Gizlilik konseptinin en iyi şekilde uygulanması. PS2 için geliştirilen ekstra "Snowbound" bölümü PS2'de görülebilecek en iyi grafikler.

Eksiler

Düşmanlarınızın sizin görmemesi gereken yerlerde görmesi. Oyun içi kayıt sisteminin eksanesi. Çizgili, özgürlüğe olanak tanımayan bölüm yapısı.

Level Notu



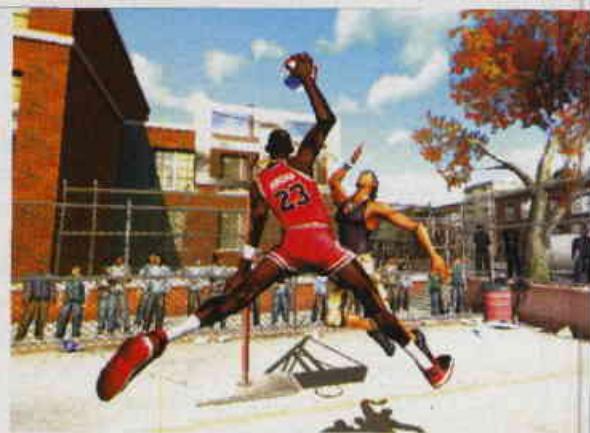


NBA heyecanı yeniden sokaklara taşınıyor

Bilgi için: www.ea.com Yapım: NuFX Inc. Electronic Arts Canada Dağıtım: Electronic Arts Desteklenen: Analog Kontrol, Titreşim

Tuna Şentuna | tsentuna@level.com.tr

NBA STREET VOL. 2



▲ Jordan'ın bu smacı kaçırması beklenemez.

Her şey ilk önce ufak bir grupla başlar. Bu ufak grup belirli bir eğlenceyi aralarında paylaşırken geliştirmeye daha profesyonel bir hale getirmeye uğraşırlar. Plajda birbirine top atan ve yere düşmemesini sağlamaya çalışan insanlar daha sonra voleybolu oluşturmuştur mesela (buradaki mesela, tamamıyla atıyorum anlamadır). Her neyse, sonuçta neredeyse tüm sporlar amatörlükten profesyonelliğe doğru bir geçiş yapmıştır. Profesyonel karşılaşmalar ve oyular her ne kadar daha zevkli olsa da, bana hızlı ve "extreme" veya "freestyle" formatındaki kiler daha çekici gözükülmüştür çoğu zaman. Ülkemizde düzenlenen sokak basketbolu turnuvaları veya plaj voleybolu... Bir de bunların oyuna yansyan kısmı var. NHL serisini sevebilirsiniz, ama NHL Hitz kesinlikle daha çok eğlence sunar. Gerçekçi snowboard oyunları vardır. Bir de SSX vardır. Ekranın başından kalkmanıza izin vermez. NBA serisi de aynı şekilde. NBA 2*** serileri sevilir beğenilir, ama NBA Street denilince akan su lar durur...

Back 2 Papa

Eğer NBA Street'i oynamadıysanız hiçbir şey kaçırılmış sayılmazsınız; eğer ki NBA Street Vol. 2'yi oynuyorsanız. Yeni oyunda, ilk oyunda olan her konu bulunduğu gibi, yepyeni ve taptaze modlar, hareketler ve oyuncular her an karışacağıınız sürprizler arasında.

Once modlara bakalım. Etrafına toplanın. Tamam (antrenör havasındayım). NBA'den veya Stre-

et'den veya ikisinin yan yana gelmiş şe linden bir şey anlamadığınızı varsayıyalım. İlk durağınız Street School. Burada oyuncuların hareketlerini, kabiliyetlerini öğrenecek ve oynanışa alışmaya çalışacaksınız. Oynanış aslında basit. Üçe üçlük bir mücadelede en çok sayıyı yapan kazanıyor. Yalnız bunu başarmak için birçok hareket Üstünde iyi bir haki miyet sağlamalısınız. Street School'un bir diğer avantajı da modu tamamıyla bittiğinizde size 1000DP gibi bir ödül vermesi. DP nedir, 1000 iyi bir şey midir, bunlara daha sonra göz atacağınız.

İlk oyundaki kariyer modu, Vol. 2'de birkaç dala ayrılmış. Direkt olarak başlayabileceğiniz ve ilerleyebileceğiniz bir mod yok. Tam üç farklı mod var onun yerine.

Pick Up Game standart gösteri maçı. Arcade Mode bile diyebilirsiniz. Burada takımınızla güzel bir maç sergileyip, daha sonra skorunuza göre "Reward Point"ler toplayırsınız. Şimdi hareket etmeniz gereken yön "Reward Shop". Buradan da çeşitli gizlilikleri açmanız mümkün.

Devam ediyoruz. NBA Challenge'da lig heyecanını ya şamak isteyenler takımı oluşturup kendini sa-

halara atabilir. Takımınızı galibiyete doğru götüreceğiniz bu yolda, rakipleriniz sonlara doğru daha da güçlenecek ve sizin de kombo ardına özel hareket eklemeniz gerekecek. Bu modda ilerlemenin bir güzelliği de, ilerledikçe

basketbolun efsane karakterlerini açabilmeniz (futbolda olduğu gibi basketbol dan da anlamadığım için, ortaya çıkan karakterler bana pek bir şey ifade etmedi; ama eminim size edecekler).

Kariyer modlarına Be a Legend ile son noktayı koyuyoruz. RPG metemi içeren bu modda bir karakteri efsaneleştirerek üzere sayısız maça sokuyorsunuz. Karakteriniz maçlar sonunda gelişiyor da geliyor ve sonunda Michael Jordan oluyor. Karakterinizin gelişimi kendi kendine olmuyor. Biraz önce bahsettiğim DP (Development Point) puanları ile karakterinizin tüm özelliklerini bir şekilde satın almalısınız. DP'leri kazanmak için başarılı olmalısınız. NBA Challenge'da kazandığınız Reward Point'leri Reward Shop'ta DP'ye dönüştürmek de bir çözüm olabilir.

Her mod birbirile bir şekilde alaklı olduğu içindir ki, tek bir modu bitirip oyunu kenara bırakma olasılığınız pek yok. Oyun başında rahat 40 saatiniz geçebilir.

Off the Heezay

Modları bırakalım artık. Oynanış açısından anlatılması gereken tonlarca konu var. Vol. 2'ye özel hareketler şu şekilde: Back 2 Papa. Önemli bir hareket. Kisaca,





▲ "Aman yavaş olun abicim biraz be. Ezildik burada..."



▲ Jimi Hendrix in action!

topu pota tahtasına vurdurup ya kendinize, ya da takım arkadaşınıza geçirmenizi sağlıyor. Topu elinizden çıkardıktan sonra savunmayı delebildiğiniz için, güçlü bir savunmayı alt etme yönünden gayet etkili bir yöntem. Biraz sadistçe, ama kombo başlatmak için etkili bir yol Off the Heezay ile topu rakip oyuncunun kafasına atıp sonra elinize döndürebilirsiniz. Be the Oop iyi uygulanırsa siz sayıda koşturacak bir hareket. Takım arkadaşınıza topu fırlatıyorsunuz ve siz havaya zipladığınızda o da başarılı bir "Alley-Oop" için size topu fırlatıyor ve topu potaya çiviliyorsunuz. Top hareketleriyle ilgili özel hareketler bu kadar. Gamebreaker bir nevi süper hareket ve siz "trick" yapılıcka bu hareketi gerçekleştirmenizi sağlayacak bar doluyor. Gamebreaker güçlü bir hareket olmasına rağmen durdurulabiliyor. Bu durumda isterseniz Gamebreaker'ınızı cebi atıp, Level 2 Gamebreaker yapmak üzere saklayabiliyorsunuz. İkinci seviye Game-

onla aynı anda ilgili tuşlara basarsanız bu hareketi rahatça engelleyebiliyorsunuz.

Savunmanın yanında saldırı da oldukça önemli. Sayı yapmak üzere hareket ettiğinizde, dikkat etmeniz gereken en önemli nokta rakibinizi şaşırtmayı bilmek. Bunun için "Pump Fake" veya "Fadeaway" gibi hareketleri kullanabilirsiniz. Maçlarda görürsünüz. Oyuncu sağa pas verecekmiş gibi gösterip, sola atar veya direk sayı yapmaya çalışır. Pump Fake böyle bir hareket işte. Şekilli ve farklı pas denemesi yapmak isteyenler için pas verirken tekme atma gibi bir hareket oyuna eklenmiş durumda. İsmi de "Kick Pass".

New York Çeteleri

Basketbol maceranızı südüreceğiniz mekanların hepsi Amerika'da sıralanmış. New York, Oakland, Los Angeles, Seattle, Chicago ve Philly (Philadelphia olabilir mi acaba?) maçlara çıkacağınız şehirler. Her şehrin



Artılar

Hızlı ve eğlenceli oynanış. Karakter geliştirme imkanı. Açılmayı bekleyen tonlarda gizlilik. Dengeli oyun yapısı. Etkileyici harekeller.

Eksiler

Uzun oynamak biraz zaman alıyor. Xbox ve GameCube'e göre daha sınırlı grafikler.

Level Notu



Basketbolun farklı bir yönüne bu mükemmel oyunla hazırlanabilirsiniz.

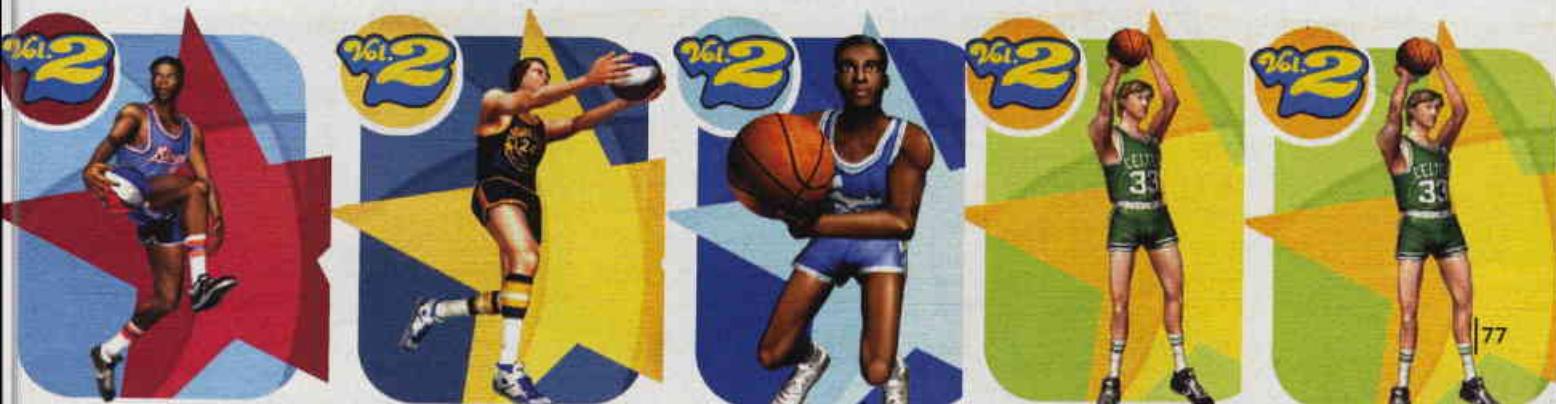
reaker tam anlamıyla durdurulamaz bir hareket ve puanınızı bir anda tavana vurdurtabiliyor. Eğer rakip takım Gamebreaker'ını doldurmuşsa, isterseniz iki Gamebreaker'i da sıfırlayacak "Cancel Gamebreaker" hareketini de uygulayabiliyorsunuz.

Oyunda trick'ler oldukça güçlü olduğundan, savunmanızı iyi yönlendirmeniz şart. Bilgisayar otomatik olarak savunmasını güçlü tutuyor zaten. Savunurken, top tutuşu iyi olmayan rakip oyunculardan topu çalmak iyi bir taktik. Atış yaptıklarında bloklamaya çalışmaksa çok daha etkili, çünkü genelde topu kapan sayı yapıyor ve bu blok sayıları maçın skorunu belirliyor. Rakip takımlar ilerleyen maçlarda trick hareketlerini daha çok kullanacak ve trick combo'larla siz çileden çıkartacaktır. Bunu engellemenin yolu da "Trick Counter" hareketini zamanında yapmayı bilmekten geçiyor. Rakip oyuncu trick yaptığında siz de

salonu ve salon anlayışı farklı. Bazı yerlerde kapalı alanlarda kalacak, bazı şehirlerdeye açık alanda geniş bir seyirci kütlesinin önünde şov yapacaksınız.

Be a Legend modunda ilerlerken, oyunun bir yerlerinde oynayıñiza göre size bir takma ad verecek. Toplamda 20'ye yakın takma ad var ve aldiğiniz ön isim oynayıñız doğrultusunda belirleniyor. Mesela bloklarınız ve ribaundlarınız çok iyi. Size hava trafiğini iyi kontrol ettiğiniz için "Regulator" ismi verilebilir. 3 sayılık atışlarda iyisensez, "Satellite" nick'ini alabilir, bloklarınız gelişmişse kollarınız her yere ulaşıyor gibi bir mantıkla "Spider" adını ele geçirebilirsiniz.

Hareketli grafikleri, parlak efektleri ve oyunun hızına uygun müzikleriyle NBA Street hanesine birkaç puan daha ekliyor ve bir hit olmayı hak ediyor. Spor oyunlarıyla ilgilenen veya ilgilenevmeyin, ama NBA Street Vol. 2'ye bir göz atın. ☺





Gizemli ejderha çocuk,
yeni serüveniyle aramızda

Bilgi: www.capcom.com Yapım: Capcom Japan Dağıtım: Capcom Entertainment Tür: RPG Desteklenen: Analog Kontrol, Tıtreşim

BREATH OF FIRE

Dragon Quarter

Tuna Şentuna tsentuna@level.com.tr

Yılların değiştiremediği, büyütemediği bir kahraman varsa o ya Zelda'dır, ya da Breath of Fire'in ejderhası Ryu. Super Nintendo zamanından beri alternatif bir RPG olarak her zaman, en yakın bayınızda bulabileceğiniz BoF serisi, en yeni versiyonıyla PS2'lerimizi şenlendiriyor. Bunu ne denli başarabiliyor, onu şimdi göreceğiz.

Yer altı krallığı

İnsanların yine bir şekilde yer altına sığındığı bir zamanda, sosyal sınıflar rakamlara, canavarlar sevimli yaratıklara dönüşmüştür, ama yine tehlike geçmemiştir. Yer altında yaşayan insanlığı düşmanlardan korumak için çeşitli birlilikler oluşturulmuştur. Ryu, yeni macerasında bu birlüklerin birinde yer alan sıradan, hatta düşük kalite bir ranger'i canlandırıyor (eskiden olsa saygıyla eğilmek zorunda kalırduğunuz önünde). Her ne kadar basit bir ranger olسا da, Ryu'nun içinde yaşayan ejderha ruhu oyunun ilerleyen bölümlerinde yine etkili olacak.

Oyunun isminde, yarının içerisinde, orada burada sürekli ejderha diyoruz. Bunun nedeniyse, Breath of Fire, ilk bölümünden itibaren ejderhaları konu alıyor aslında. Bunu, öünüze kırmızı, altın, siyah ejderhalar atarak değil, oyunun baş kahramanının içindeki ejder özelliğini öne çıkararak başarıyor.



Özellikle BoF III'de ejder genlerini karıştırarak elde edilen onlarca çeşit ejderha görüntüsü hayli ilgi çekiciydi. Şimdi de kötü haber. Dragon Quarter'da Ryu'nun bürünebileceği tek bir ejderha formu var ve bunu fazla kullandığınız takdirde oyun sona erebiliyor (buna birazdan daha detaylı değineceğiz).

Çoğu RPG'nin aksine, BoF'ın bu versiyonunda sadece dört karakter elimizden geçecektir. Ryu ana karakterimiz. Atak olsun, savunma olsun, gayet başarılı. Nina tam anlayıla destekçi. Düşmanlara büyüm yapma, sizi iyileştirme gibi kabiliyetleri var. Yalnız iki vuruşta da inebiliyor. Dikkatli kullanmak lazım. Lin, BoF III'ün Momo'sunu hatırlattı bana. Aslında çok da ilgisi yok. Uzak menzilli saldırısı ve tamamladığınızda rakibinizi yok edebilen kombolarıyla gayet iyi bir karakter. Bir de Bosch var (marka espri yaparsam ne oluyorum).

Bosch, grubunuza bir süreliğine katılıyor ve sonra çekip gidiyor. Tecrübe puanlarınızı ona vermemeye özen gösterin.

RPG'lerin vazgeçilmezi: Savaşlar

Xenosaga şu anda piyasada olmasaydı, oyunun savaş sistemini hemen Grandia'ya benzetecektim, fakat şu haliyle Xenosaga'ya daha çok benziyor. Bu yüzden önce Xenosaga alın lütfen. Zaten şu anda bu yazıyı okuyorsanız, RPG türünden ya hoşlanıyorsunuzdur, ya da bu türe adım atmaya çabahiyorsunuz. Dolayısıyla, Xenosaga da iyi bir seçim olacağı için o oyuna bir bakın (oyun incelenmesinde başka bir oyunu övmek, propagandasını yapmak ne kadar mantıklı sizce?).

BoF'ın savaş sistemi, rastgele karşılaşmalar yerine, ekranda görülen düşmanların size



▲ Düşmanlarınızın parti liderine saldırı gibi bir tutumları var. Bunu yeni skill'ler öğrenmek için kullanabilirsiniz.



▲ Ortaya atacağınız bir et parçası, düşmanlarınızı sizden uzaklaştırır.



▲ Attığınız bombalara düşmanınız dejmezse, hiçbir anımları yok.



▲ Düşmanlarınıza önce siz saldırısınız, ekstra turn kazanabilirsiniz.



PETS Objelerine göz atalım kutusu

Bind Bomb: Az zarar verir ve tüm düşmanlarınızı bir noktada toplar.
Bomb: Dokundugunda patlayarak zarar verir.
Confusion Mushroom: Düşmanınız bunu yediginde aklı karışır, kendi dostlarına bile saldırtır duruma gelir.
Dynamites: Bomba gibi, fakat dokunmasa da patlayıp zarar verir.
Fire Bomb: Patladığında ateş halkası oluşturur, yüksek hasar verir.
Meat/Fresh Meat: Düşmanlarınızın ilgisini bu ete yöneltir. Siz de kaçarsınız.
Poisoned Mushroom: Yiyen düşmanınız zehirlenir.
Prox Bomb: Düşman yakınına gelince patlar.
Rotten Meat: 1 yıl beklemiş çökelek nasıl bir etki yaparsa, bu da onu yapar.
Sleepy Mushroom: Yeniye uyutur. Siz de eşyalarını çalarsınız.

saldırılarıyla veya sizin onlara saldırmanızla gerçekleşiyor. Bunların ikisi arasında büyük fark var. Eğer düşmanlarınıza siz saldırırsanız (onlar sizi farketmeden), lider karakteriniz ekstra bir turn kazanıyor.

Eğer düşman size saldırırsa, saldırı önceliği ona geçiyor ve düşmanınız bir de sizden güçlüyse, kendinizi ölmüş bilin. Savaştan önce rakiplerinizin güçlerini düşürmenin yolları da var (bu özellikle PETS sistemi denilmiş). Bunların ne-

kullanımının hiç AP harcamaması, fakat savaş alanında gezinmenin size AP kaybettirmesi. Önceki BoF'ların aksine, Dragon Quarter'da savaşa başladığınızda hareket edip, yer değiştirebiliyorsunuz.

Savaş konusundaki son önemli noktaya değindiyorum, dikkatli dinleyin. Ryu'nun nasıl ejderha formuna girdiğini anlatmazsam, oyunu alan herkes "yok bu oyunda ejderha falan" diyerek üzerine yürü. Oyunun bir noktasına kadar Ryu ejder değişimi yapamıyor. İleride bu gücü hissediyor ve gerekli değişimi yapabiliyor. Ejderha olduğunuzda artık kat kat güçlü olduğunu söyleyebilirim. Her atağınız, normal saldırılarınızın 5 katı gücüne ulaşıyor diyebiliriz. Ayrıca savaş alanında AP harcamadan da dolaşabiliyorsunuz. Yalnız şöyle bir durum var. Her saldırınız D-Cutter oranınızı etkiliyor. Saldırının niteliğine ve ejder formunda kalma zamanınıza göre, bu oran yüzde deðeri üzerinden artıyor ve eğer 100%'e ulaşırsa oyun bir anda sona erebiliyor. Çok gerekli olmadığı zaman bu formu kullanmamaya özen gösterelim.

D-Ratio=Sosyal Statü

BoF, insanlığın nasıl bir rezilliğe büründüğüne de göz atıyor. Her insanın belirli bir D-Ratio'su var ve buna göre insanların size bakışı ve sizi kaale alıştı (bazı insanlara göre kaideye almak -ki bu yan-



Ölmenin işe yaradığı tek RPG'yle karşı karşıyayız.

ler olduğunu merak ediyorsanız, kutuya bakın.

Evet şimdi de herkesin meraklı beklediği savaş kısmına geliyoruz. Savaşlar yine sıralı yapılmıyor. Yani sıra bir sizde, bir rakibinizde. Tabii karakterlerinizin hızlarına göre bu sıra değişebiliyor. Sıra size geldiğinde, yapacağınız hareketler aynı Xenosaga'daki gibi bir AP sistemi üzerinden uyarlanıyor. Karakterlerinizin saldıruları, skill olarak görülmüyor. Ryu'nun yetenekleri genellikle saldırıyla yönelik iken, Nina büyüğe yönelik durumda ve hiç saldırı yapamıyor örnek olarak. Bu yetenekler de belirli seviyelere ayrılmış. Maksimum üçüncü seviyeye kadar gelişebiliyor yetenekleriniz. Gerçi gelişmek demek yanlış oldu. Yetenekleriniz üç seviyeye bölünmüştür. Misal: Ryu oyuna Vert Slash, Silence ve Deathbringer şeklinde üç saldırısı yeteneğiyle başlıyor. Bunlardan Deathbringer en güçlüsü ve üçüncü seviye bir yetenek. Buna bağlı olarak da en çok AP'yi bu hareket istiyor. Biraz daha Xenosaga'ya benzetirsem hakkında hayırlı olmayacak, ama saldırısı hareketlerinin birleştirilmesi ve kombo haline getirilmesi de Xenosaga'yla neredeyse aynı.

AP sisteminin kullanımındaki bir farklılık, eşya

lığı!) değişiyor. Bunu değiştirmeniz Ölmenizle doğru orantılı. Evet çok saçma geliyor kulağa, ama oyunda ölüp SOL modunu seçerseniz, tüm eşyalarınız ve tecrübe puanlarınızla oyuna yeniden başlıyorsunuz. Bu sayede oyuncunun ömrünü uzatıp, normalde görmeyeceğiniz demoları, alanları ve hikaye parçalarını açabiliyorsunuz. Siz siz olun sürekli ölmeye bakın (yok o kadar da değil). Zaten oyunu kaydetmek için gereken "Save Token"ların azlığı sizin bu yola itecktir.

Capcom için, ne çok iyi bir iş başarmışlar, ne de mahvetmişler güzelim oyunu gibi bir yakıştırmada bulunamayacağım. Ejderha özelliğinin bir kenara itilmesi ve oyuncunun kısa süremesi, hatta bazen sinir de bozması nedeniyle oyuna olan ilgim çok yoğunlaşmadı. Çok çığın bir RPG sever ya da BoF takipçisiyiniz bu oyuna da göz atın elbette. Geri kalan kesim için daha iyi seçenekler piyasada zaten yer alıyor. ☺



Artılar

Sağlam oyun yapısı. Stratejik savaşlar. Ölme durumunda bile bir sefer kazanmanız. Cel-Shading teknikle hazırlanan grafikler.

Eksiler

Kısa oyuncu süresi. Ejderha dönüşümünün işe yaramaz hale getirilmesi. Bazın çok zorlaştıran savaşlar.

Level Notu



SOLDIER OF FORTUNE: GOLD EDITION



Bilgi için: www.codemasters.com Yapım: Pipe Dream Interactive Türkiye Dağıtıcı: Tiglon Tür: Aksiyon Desteklenenler: Dual Shock

Fırat Akyıldız | firat@level.com.tr

Playstation 2'nin en kemikli oyunu...

Hatırlayamadığım bir zamanda (Nisan 2000, perşembe, sabaha karşı 10), hatırlayamadığım bir firma tarafından (Raven Software) yapılan Soldier of Fortune, aşırı derecede şiddet içeriği ve yetişme çağındaki koca kafalı çocukların (Burak) su tabancalarının içine taş koyup sağa sola ateş etmelerine sebep olduğu için fazlaca eleştiri almıştı. Soldier of Fortune'la birlikte Mortal Kombat ve Carmageddon gibi oyunlar da aynı şekilde eleştirilmişti. Bu tepkiye rağmen, 2000 yılında Soldier of Fortune en çok satan FPS oyunlarından biriydi.

Peki bu şiddetten etkilenmek masum PS2 kullanıcılarının da hakkı değil miydi? Onların nesi eksiktı? Burunları mı yoktu? Soru işaretiydi?

Kana kan

Soldier of Fortune, sonuna Gold Edition eklenerken birkaç ufak değişiklikle birlikte PC versiyonundan birebir olarak PS2'ye aktarılmış. Yani Gold Edition yeni bir SOF oyunu değil. Dolayısıyla Soldier of Fortune'in PC versiyonunu oynayıp bitirdiyseniz bu oyunda yeni bir şey yok.

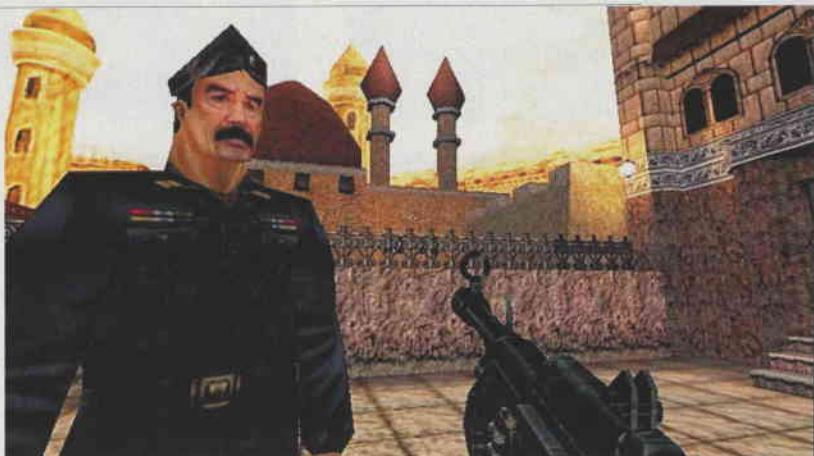
Gold Edition'da PS2 için tasarlanmış deathmatch ve co-operative gibi multiplayer mod'lari bulunuyor. Multiplayer mod'larını aynı PS2'de 4 kişiye kadar veya yalnız başı-

niza bot'lara karşı oynayabilirsiniz. Oyundaki zorluk derecelerinin sayısı da artırılmış (Easy, Medium, Challenging, Unfair, Effortless ve Custom). Custom'da oyunu kaç defa kaydedebileceğiniz gibi ayarları kendiniz belirleyebilirsiniz.

Soldier of Fortune: Gold Edition; Kosova, Bağdat, Siberya, Tokyo ve New York'ta geçen 26 aşamadan oluşuyor. Oyunda bulunan silah sayısında oniki.

Bildiğiniz gibi Soldier of Fortune'in klasik FPS oyunlarından çok fazla farkı yok. Her FPS oyununda olduğu gibi Soldier of Fortune'da da oyunun neredeyse tamamı karşınıza çıkanları vurmakla geçiyor, ancak Raven Software'in geliştirdiği Ghoul sistemi sayesinde oyun boyunca devamlı aynı şeyleri yapmanızı rağmen pek sıkılmayorsunuz. Ghoul, karşınızda canlıyı (insan, kedi, konserve kutus...) 26 farklı noktasından vurmanıza olanak tanıyor. Aslında bu sistem oyunun şiddetinin artmasına sebep oluyor, ama kim ne derse desin, Soldier of Fortune'daki vuruş hissi hiçbir FPS'de yok. PC'deki Soldier of Fortune II'de bile...

Burada asıl sorulması gereken soru şu: Soldier of Fortune: Gold Edition, PC'deki kadar iyi mi? İlk olarak grafiklerden başlayayım. Oyun

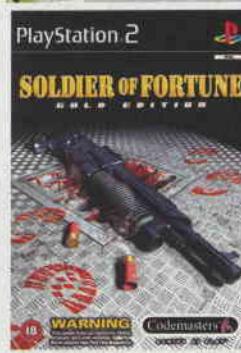


PC versiyonundan birebir aksarındı ve Soldier of Fortune'in grafik motoru da çok eski olduğu için grafikler pek iç açıcı değil. Kaplamalar ve karakter modellemeleri, Medal of Honor ve PS2'deki diğer FPS oyunlarına bakınca çok geride kalıyor. Bir diğer sorunsa, tahmin edeceğiniz gibi kontrollerde. PS2'de gamepad'le FPS oynamak oldukça zor. Soldier of Fortune'da da değişen bir şey yok. D-pad'lerle hedef almak ve adam vurmak insanı cileden çıkartıyor. Yine de, oyundaki hedef alma sistemi otomatik olduğu için çok zorlanmayaçksınız, ama bunun da bir dezavantajı var: Oyunu sanki başkası oynuyormuş hissine kapılıyorsunuz. Bu da bir FPS oyunu için iyi bir şey olmasa gerek.

Oyunun teknik açıdan en olumlu yanıysa sesler. Adamların vurulduğuktan sonra attıkları çığlıklar, gerçekçi silah sesleri ve seslendirmeler çok başarılı.

Alınmalı

Toparlayacak olursam, Soldier of Fortune'in PS2 versiyonu için ortalama bir oyun diyebilirim. Gold Edition'in az puan almasının asıl nedenleri ise kontrol zorluğu ve eski grafik motoru. Buna karşın, PC'de Soldier of Fortune'ı kaçırınlar için Gold Edition iyi bir şans. ☺



Artılar

Ghoul sistemi, multiplayer mod'lari, eğlenceli oynanış.

Eksiler

Eski grafikler, zor kontroller, uzun yükleme süreleri, yapay zeka.

Level Notu





MIKE TYSON HEAVYWEIGHT BOXING

Bilgi için: www.codemasters.com Yapım: Atomic Planet Ent. Dağıtım: Codemasters Tür: Spor Türkiye Dağıtıcı: Tigon Desteklenenler: Dual Shock

Fırat Akyıldız | firat@level.com.tr

Kulaklılarınızı takın, Mike Tyson'la maçınız var.

Level Deneme Sınavı soruları aşağıdadır. Soruları cevapladıkten bir bir sonra kontrol edin ve sınav sorumlusunun kafasına atın. İşte sorular ve seçenekler sevgili sınavgeçerler:

1. Mike Tyson bir nedir? D, Buldozer, G, Tir, K, Korkuluk, U, KBB (Kulak-Burun-Boğaz) uzmanı, T, Tanımlanamayan ama vuran bir cisim.

Mike Tyson Heavyweight Boxing, PS2'deki sayılı boks oyunlarından biri. Heavyweight Boxing, Ready 2 Rumble'la başa başa gidebilecek bir oyun, ancak oyunun Ready 2 Rumble'a kıyasla daha fazla eksisi var.

Oyunda, Mike Tyson'ın dışında; Hasim Rahman, Audley Harrison ve Frans Botha gibi lisansı alınmış, farklı yetenek-

lere sahip onaltı farklı bokçu bulunuyor.

Heavyweight Boxing'te; Bronze Title Belt ve Speed Boxing gibi birkaç mod bulunuyor. Bu mod'lardan Bronze Title Belt, diğer spor veya yarış oyunlarındaki Career'a karşılık geliyor. Bu mod'da amacınız; para kazanmak, altın kemeri almak ve yeni mod'ları açmak. Speed Boxing ise rakibinizi en kısa zamanda nakavt etmeye çalıştığınız bir mod.

Bunların dışında oyunu iki kişi oynayabiliyor ve Custom Boxer mod'u sayesinde istediğiniz gibi bir bokçu yaratıbiliyorsunuz. Custom Boxer'da, bokşunuzun kolumnun genişliğinden saçının rengine kadar her şeyin hangi şekilde olacağını kendiniz belirleyebiliyorsunuz. Bokşunuzu bitirip katlama yerlerinden yapıştırıp kaydettikten sonra da Mike Tyson'la bir deneme maçı yapabiliyorsunuz.

Vurma be Mike!

Heavyweight Boxing, simülasyonla arcade'in ortasında bir oyun. Yani ne Ready 2 Rumble'daki gibi tamamen eğlenceye dayalı bir oynanışı, ne de tamamen gerçekçi bir yapısı var. Bokşuların tamamı ve ringler gerçekleriyle birebir olarak aynı. Bokşuların olan hareketleri de normal, ancak bazı hareketler ve combo'lar oyuna arcade havası katıyor. Mesela X tuşunda kulağınıza (uf!) basılı tuttuğunuz zaman yumruğunuz bir alev topu oluyor ve o şekilde rakibinize vuruyorsunuz, ama bunun için iyi bir zamanlama yapmanız gerekiyor. Parmağınızı X tuşunda basılı tuttuğunuzda vuruş şiddeti devamlı olarak azalıp artıyor. Rakibinize daha fazla zarar vermek için, yumruğunuzun en kırmızı,

zı, yani şiddetin en fazla olduğu zaman-da vuruşunu yapmanız gerekiyor.

Zaten oyunun oynanışı da zamanlama ya dayanıyor. Zamanında korunmak ve zamanında vuruş yapmak en çok dikkat etmeniz gereken şey.

Oyunda: Iron Fist gibi çok fazla sayıda combo bulunuyor. Bu combo'ları yapmak için de değişik tuş kombinasyonları denemeniz gerekiyor.

Zbam!

Buraya kadar her şey normal, ancak dedim ya, oyunda sorunlar var. Bunlardan ilki vuruş hissinin sağlam olmaması. Bir boks oyununda belki de en çok dikkat edilmesi gereken şeyin es geçilmiş veya becerilememiş olması affedil gibi değil. Animasyonlar ve oyunun aşırı hızı kimin kime vurduğunun belli olmasına ve oyundan zevk alamamanıza sebep oluyor.

Oyunun bir diğer sorunuysa combo'lar. Oyunda çok fazla combo yapma şansınız yok. Yapabildikleriniz de, yine oyunun kavga sistemindeki boşluk nedeniyle pek etkili olamıyor.

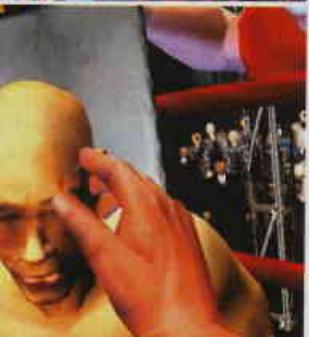
Heavyweight Boxing'in grafikleri ise fena sayılmaz. Bokşuların hatları yumuşak ve kaplamaları oldukça kalite-



li, ama yukarıda da de- diğim gibi, animasyon- lar için aynı şeyler ge- cerli değil. Bokşuların hareketleri çok sert.

Unutmadan: Kullanılan yeni sistem sayesinde bokşular darbe al- dikça suratları kızarı- yor veya morarıyor. Oldukça hoş...

Sonuç olarak, Heavyweight Boxing ortalama bir boks oyunu. Yine de; Mike Tyson'ı kontrol etmek, iki kişilik oyun mod'u- nun eğlenceli olması ve Care- er mod'u, oyunu boks fanati- kleri için alınamaz kılıyor. ☺



Artılar

Eğlenceli iki kişilik oyun mod'u, renkli grafik- ler, Mike Tyson'ı kontrol etme imkanı, lisanslı bokşular.

Eksiler

Zor combo'lar, vuruş hissinin sağlam olma- si, sert animasyonlar, yetersiz kalan mod'lar.

Level Notu



GTA 3: Vice City

Bir Miami Vice'dan Crocket, bir de Ankara'dan Eser başarabilirdi bu işi

Eser Güven | eser@level.com.tr

İlk defa bir oyun hakkında ne yazım diye düşünmek için oldukça fazla zamanım oldu. Hoş bunları düşünürken henüz oyun çıkmamıştı ama en azından GTA3 sayesinde bu oyunda da bizleri nelerin beklediğini aşağı yukarı tahmin edebiliyordum. Sonunda oyundaki sıradan görevleri değil de daha ilginç olan saklı paketler, Rampage görevleri, Unique Jump yerleri vs. gibi oyunu %100 ile bitirmek isteyen herkesin ihtiyaç duyacağı, ama normal görevlerin aksine bulmakta çok zorluk çekileceğini düşündüğüm yerleri yazmaya karar verdim. Burada görevlerinizin dışında sorunuz olursa email yoluyla yardımcı olma-ya çalışırım.

Vice City'nin Saklı Paketleri

Oyunu %100 ile bitirmek isteyen herke- sin Vice City'e yayılmış olan 100 paketi de bulması gerektiğini söylememeye gerek yok sanırım. Peki bu paketler sadece %100 yapmak için mi gereklidir? Elbette değil. Oyunda topladığınız paket sayısına göre çeşitli ödüller kazanırsınız:

Paket Sayısı	Ödül
10	Body Armor
20	Chainsaw
30	Python
40	Flame-thrower
50	Laser Scop Sniper Rifle
60	Minigun
70	Rocket Launcher
80	Sea Sparrow
90	Rhino
100	Hunter ve 100.000\$

İlk yedi ödül üç farklı yerde sizi bekliyor olacak. Bunlar Ocean View apartmanı (ki burası sizin ana saklanma yeri- niz), Diaz malikanesi ve Hymen Condos'un üst katı. Hymen Condos satın alabileceğiniz binalardan biri ama burayı ödül kazanmadan önce satın alırsanız, ödülün orada olmadığını göreceksiniz. Yani burayı ödülü kazandıktan sonra satın almanız gerekiyor.

Sea Sparrow'u Diaz malikanesinin arka tarafında, Rhino ve Hunter'ı ise hava kuvvetleri üssünde bulacaksınız. Bulundukları yerden de anlaşılabileceği gibi oyunun en iyi araçlarından olan Rhino ve Hunter'ı kazansanız bile almanız biraz zor. Hava kuvvetleri üssü asker popülasyonu bakımından oldukça kalabalık bir yer ve sivil kıyafetle girmeye kalkarsanız tüm askerler size ateş açacaktır. Koşup bu araçlardan birini kapmanız mümkün olsa da, en garanti yol "Copland" görevini yaptıktan sonra alacağınız polis üniformasını giymek.

Oyundaki tüm paketlerin yerlerini hazırladığım haritada görebilirsiniz. Paketlerin yerlerini işaretlemek için kullandığım sayılar, haritaya nazaran biraz büyük kaldığından paketlerin tam yerlerini tespit etmeniz biraz güç olabilir. Yine de bu sayılar size paketlerin aşağı yukarı yerlerini gösterecektir.

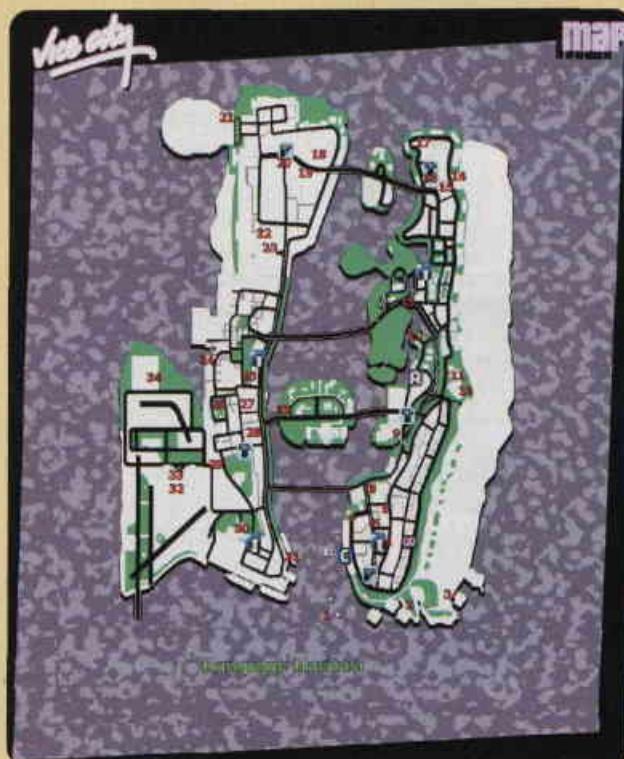
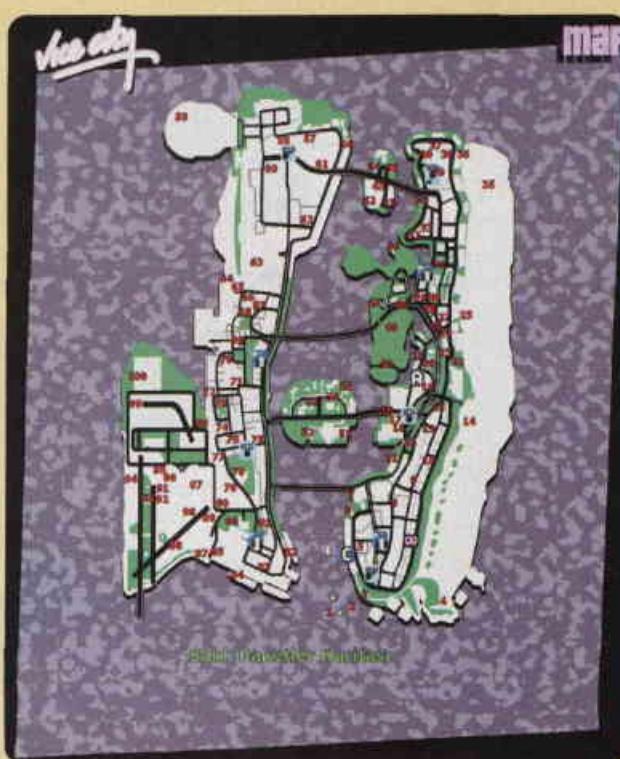
Bazı paketleri yer seviyesinde değil de binaların üst katlarında vs. bulacak-

sınız. Yukarıda aramanız gereken paketlerin numaraları şöyle: 1, 4, 8, 10, 13, 15, 20, 21, 22, 24, 29, 30, 33, 38, 39, 42, 61, 62, 67, 68, 70, 73, 75, 77, 78, 82, 84, 87, 88, 89, 90, 91, 94, 96 ve 97. Biraz on numara çekiliş sonuçlarına benzedi ama olsun :)

Rampage Denilen Şey

Peki ama nedir bu Rampage denilen şey? Rampage pembe renkli, üzerinde kurukafa olan bir ikona dokunduğunuzda alacağınız görevlere deniyor. Vice City haritasında bunlardan 35 tane bulunuyor ve oyunu %100 ile bitirmek için elbette bunların tümünü bulmalı ve görevleri tamamen birbirinin aynı diyebiliriz. İkonu aldiğinizda sınırsız cephanesi olan bir silahınız oluyor ve 2 dakika içinde belli sayıda çete üyesini öldürmeniz gerekiyor. Kulağa basit gelse de bazı Rampage görevlerinin sizi acayıp zorlayacağına şüpheniz olmasın (bazlarında iki dakika içinde 35 tane çete üyesi veya 15 tane çete arabası yok etmeniz gerekiyor). Eğer bir Rampage görevini başaramazsanız ikonu tekrar aynı yerde çakacaktır, yani başarıya kadar tekrar tekrar deneme imkanına sahipsiniz.

Aynı saklı paketler haritasında olduğunu gibi bu haritada da belirtilen bazı Rampage ikonları yer seviyesinde değil. Bunların numaraları ise şöyle: 1, 4, 7, 8, 11, 16, 19, 20, 27, 28, 29, 31 ve 33.



Unique Jump Yerleri

Geldik rehberimizin en önemli kısmı olan Unique Jump yerlerine. Oyunda 36 adet Unique Jump bulunuyor ve bunları bulmak ve yapmak, oyundaki diğer tüm görevlerden çok daha zor. Bu yüzden oyunu %100 ile tamamlamak isteyenler için bu kısım oldukça faydalı olacak. Unique Jump'ların tümünü yapmak isteyenlere ufak bir tavsiyem var. Tüm Unique Jump'ları yapmayı kafanızda koyduğunuzda burada gördüğünüz gibi ilk zıplayıştan başlayarak sırayla ilerleyin (daha önce çeşitli zıplayışları tamamlamış olsanız bile). Bazı zıplayışlar bir öncekini takip ettiğinden

en güvenlisini tümünü tekrar yapmak.

Unique Jump'ları gerçekleştirmek için önünüze gelen her aracı kullanamıyorsunuz. Kullanmak için tercih edebileceğiniz araçlar Infernus, Cheeta, Banshee, PCJ 600, Sanchez ve Comet olabilir. Ama tüm Unique Jump'lar en iyi PCJ 600 motosikleti ile yapılıyor. Bu yüzden bu motorlardan birini bulduğunuzda kaybetmeye bakın. Oyunun hemen başında bu motosikleti bulmak isteyenler için sabit olarak bulunduğu yerlerden birinin yönlerini vereyim. Ammu-Nation'dan kuzeye doğru gidin ve ikinci

aralıktan sağa dönün. İlerlediğinizde sağ tarafta beyaz bir park alanı göreceksiniz. Oraya girdiğinizde park etmiş bir PCJ 600 bulma ihtimaliniz çok yüksek. Eğer bulamazsanız dışarı çıkmak ve tekrar içeri girin, bu şekilde oyuncunun motosikleti yaratmasını sağlayabilirsiniz.

Not: Unique Jump resimleri Psy tarafından hazırlanmıştır (Psy@GTA-SanAndreas.com). Kullanmama izin verdiği için teşekkür ederim (her ne kadar bir yabancının bu yazıyı okuma, okusa bile Türkçe bilme olasılığı çok düşük olsa da başkasının yaptığı işe saygı duymak gereklidir, değil mi?)



Unique Jump 1

Ammu-Nation'dan güneye doğru gidin, yolun sonuna ulaştığınızda sağa dönün. Kısa bir süre ilerleyince zeminin renginin sarıya dönüştüğünü göreceksiniz ve karşınızda limanı bulacaksınız. Limana giren iki kapıdan biri açık, bu kapıdan geçince ilerde bir rampa göreceksiniz. Amacınız bu rampadan zıplayıp suyun karşı tarafına ulaşmak. Yere indiğinizde sakin gaz kesmeyin, çünkü ikinci zıplayışa buradan geçeceksiniz.



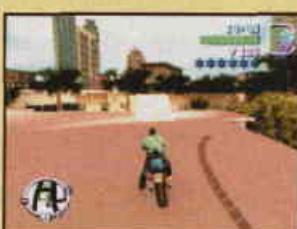
Unique Jump 2

İlk zıplayışı tamamlayıp yere indiğiniz anda gaza basılı tutun. Karşınızda geçmeniz gereken bir boşluk daha var ve bu seferki ilkinde daha büyük. Ama zaten belli bir hızda ulaştığınızdan burayı da rahatça geçebileceksiniz. Karşı tarafa iner inmez durun, yoksa boşuna ölebilirsiniz.



Unique Jump 3

Ammu-Nation'dan kuzeye doğru gidin, ikinci aralıktan sağa dönün ve ilerleyin. Park yerine geldiğinizde zıplamanız gereken merdivenleri göreceksiniz. Zıplaymayı yapacağınızı yön güney olduğundan biraz geriye çekin ve merdivenlere tam gaz çökün. Unique Jump'ı başarıyla gerçekleştirebilmek için pembe çatının herhangi bir yerine inmeniz gerekiyor.



Unique Jump 4

Üçüncü zıplayıştaki adımları tekrarlayın. Pembe çatıya indiğinizde orada havalandırma kapağına benzer bir rampa göreceksiniz. Durun ve kendinizi rampaya tamamen aynı hızaya getirin. Rampadan yükseldiğinizde amacınız karşı çatıya ulaşmak olacak.

Unique Jump 5



Unique Jump 5

Ocean View otelinden güneye doğru dönün ve sağdaki ilk aralığa girin, yolun sonuna ulaşınca tekrar sağa dönün, hemen sol tarafta bir açıklık göreceksiniz. Oraya ilerleyip sağa döndüğünzdé kendinizi çok katlı bir otoparkta bulacaksınız. Otoparkin en üst katına kadar çıkışın ve çatının kuzeybatı köşesine giderek yüzünüzü güneye dönün. Hemen ilerdeki rampaya doğru hızlandırdığınızda havalanacak ve boşluğu geçerek karşı çatıya inceksiniz. Yere indiğiniz anda el frenini kullanarak durma çalın, yoksa çatıdan aşağı düşersiniz. Gerekliyse.



Unique Jump 6

Otelden çıkışın güneye doğru dönün, sağdaki aralığa girin ve ilk aralıktan yine sağa dönün. Yüzünüz kuzeye doğru dönük halde hızlanmaya başlayın, yolun sonuna geldiğinizde yerde bir tahta sandık göreceksiniz. Sizi yukarılara uçuracak rampa bu işte. Bu zıplayışı başarıyla tamamlamak için ulaşmanız gereken nokta bir uzak, ama yeterince hızlanırsanız zaten oldukça ilerlere ulaşacaksınız.

**Unique Jump 7**

6. ziplayışı başarıyla gerçekteştirdiğinizde kendinizi bir çatının tepesinde bulacaksınız. Ara sokağa atlayın ve kuzeye doğru gitmeye başlayın. Yola ulaştığınızda yeni bir tahta sandık göreceksiniz, işte şimdi kul-

lanmanız gereken rampa bu. Bu rampaya yüzünüz güneye dönükken girmeniz lazım, bu yüzden mümkün olduğunda kuzeye doğru ilerleyin ve arkanızı dönün. Tüm hızınızla rampaya girin ve sağ taraftaki ahşap direği geçmeye çalışın. Bunu becerdiğinizde bu ziplayışı da halletmiş olacaksınız. Rampaya girmeden hemen önce sağ taraftaki duvara sürtünürseniz motosikleti tam rampanın hizasına gelecek şekilde döndürdüğünü görebilirsiniz, bu da size yardımcı olabilir.

**Unique Jump 8**

7. ziplayış bittiğinde hemen arkanızı dönün ve kuzeye doğru ilerleyin. Yolun karşısına geçtiğinizde kendinizi başka bir ara sokakta bulacaksınız. Bu sokağın sol tarafında bir merdiven bulunuyor. Ziplamak için kullanacağınız rampanın yerini bulduğunza göre yetерince hız kazanmak için geri çekilebilirsiniz. Yalnız burada dikkat etmeniz gereken bir nokta var, o da ziplayışın ardından biraz sağ tarafta kalan çatının üzerine inmek zorundasınız. Bunu başarmak için de merdivenlere doğru giden yolda yerde göreviniz siyah çizgisi takip edin ve tam merdivene ulaşlığınız anda hafif sağa dönün. Böylece rahat biçimde karşı çatıya çıkacaksınız.

**Unique Jump 9**

Başa da dediğim gibi çoğu ziplayış birbirini takip eden yerlerde bulunuyor. 8. ziplayışı yaptıktan sonra ara sokağa geri dönün ve yüzünüzü bir kez daha kuzeye çevirin. İlerlediğinizde iki merdiven birden göre-

ceksiniz. Tırmanmanız gereken merdiven sağ taraftaki, dikkat edin. Bu ziplayışta oldukça uzun bir mesafe aşmanız gerekiyor, bu yüzden arkanızı dönün ve plaja ulaşana kadar geri dönün. Yeterince uzak olduğunuzda göre merdivene dönüp tüm sürütinizle ziplayışı gerçekleştirebilirsiniz. Ziplayışın başarılı olması için polis merkezinin duvarına ulaşmanız gerekiyor. Ayrıca ağacın (zipladığınızda hangi ağaçtan bahsettiğimi görürsünüz) hemen ilerisindeki çimlik alana da iniş yaptığınızda ziplayış başarılı kabul ediliyor.

**Unique Jump 10**

Bir önceki atlayışta iki tane merdiven görmüştük ya, bu sefer de diğer merdivenden ziplayacağız. Ara sokağa girin ve merdivenden yeterince uzaklaştığınızda emin olduğunuzda yüzünüzü dönün ve son hızla

merdivene tırmanın. Ulaşmanız gereken nokta karşı taraftaki çatının tepesi.

**Unique Jump 11**

9. ve 10. ziplayışlarda kulanıldığınız ara sokağı kuzeye doğru geçtiğinizde sokağın sonuna ulaşacaksınız. Burada hemen sol tarafta gözüne tahta bir rampa çarpacak. Bu rampaya da oldukça hızlı gir-

meniz gerekiyor yeterince hız kazanabileceğiniz kadar geri çekilen ve rampaya tırmanın. Bu rampa için hızlı bir araba kullanırsanız daha iyi sonuç alırsınız çünkü rampa yeterince geniş. İlk çatının üzerinden geçtiğinizde Unique Jump hanenize bir ziplayış daha yazılacak.

**Unique Jump 12**

Ammu-Nation'dan kuzeye doğru gidin ve üçüncü aralıkta sağa dönün. Sol tarafa Washington Mall'ı göreceksiniz. Bu yolda ilerleyin ve yolun sonuna geldiğinizde sola dönün. Bu yolda da ilerleyince sol tarafta spiral bir otopark park edeceksiniz. Çimenlerden geçin ve ilerleyerek park alanının en tepesine ulaşın. Yerdeki ok işaretlerini takip ederek ilerleyin. Hemen önünüzde aşağı doğru inen bir rampa göreceksiniz, onun en üst noktasında durun. Yüzünüz doğuya doğru dönükken kendinizi karşı taraftaki okla hizalayın ve ziplamayı gerçekleştirin. Ziplayışın başarılı olması için küçük duvarı aşmalı ve karşıdaki çatıya inmelisiniz. Iner inmez fren yapmayı unutmayın.

**Unique Jump 13**

12. ziplayıştaki talimatları aynen uygulayın ama bu sefer merdivenlerden çıktıığınızda durun. Sol tarafta üç tane havalandırma kapığı göreceksiniz. Ziplayış için kullanmanız gereken ortadaki. Bu rampaya girin

ve karşısındaki binanın çatısına temas etmeye çalışın. Bunu yaptığınız anda Unique Jump'ı gerçekleştirmiş olacaksınız.

**Unique Jump 14**

Ana adadaki köprünün hemen yukarıındaki "Bunch of Tools" isimli dükkanı bulun. Oradan doğru doğru köprüye ilerlediğinizde polis merkezini göreceksiniz. Merkezin arkasına doğru gidin ve yüzünüzü tekrar "Bunch of Tools" dükkanına dönün. Bu sefer karşınızda atlama için kullanabileceğiniz taştan bir rampa bulacaksınız. Rampadan yükseldiğinizde ziplayışın başarılı olması için nehrin karşı tarafına ulaşabilmeniz gerekiyor.



Unique Jump 15

Ana adadaki köprünün hemen yukarıındaki "Bunch of Tools" isimli dükkanı bulun. Yüzünüzü dükkan'a doğru çevirip doğuya dönün. İleride kumlu bir yer göreceksiniz. Bunun hemen ilerisindeki çitte de bir delik var, işte atlamanız gereken yer orası. Ziplayışın başarılı olabilmesi için öncekinde olduğu gibi yine nehri geçmeniz gerekiyor.



Unique Jump 17

Ana adadaki köprünün hemen yukarıındaki "Bunch of Tools" isimli dükkanı bulun. Yüzünüzü dükkan'a doğru çevirip doğuya dönün. İleride kumlu bir yer göreceksiniz. Bunun hemen ilerisindeki çitte de bir delik var, işte atlamanız gereken yer orası. Ziplayışın başarılı olabilmesi için öncekinde olduğu gibi yine nehri geçmeniz gerekiyor. Önceki iki ziplayışta da nehri geçtiğinizde ama bu sefer geçmeniz gereken kısım nehrin en geniş yeri. Rampaya mührüm bir süratle ve tamamen düz gitmeniz gerekiyor, bunu başaramazsanız nehe düşüyor ve boğuluyorsunuz. Bu yüzden bu ziplayışı denemeden önce oyunu mutlaka kaydetmeye çalışın. Hoş oyunda ölmek diye bir şey yok ama boşu boşuna para kaybetmek de pek hoş olmaz. Bu ziplayışı en iyi Banshee, Infernus veya PCJ 600 ile gerçekleştirebilirsiniz.



Unique Jump 19

Bu ziplayış Prawn adasında geçiyor. Kuzeye doğru giderken Pay And Spray dükkanına ulaşın. Kuzeye doğru yolu takip edin ve yol ayrılmama geldiğinizde hafif sola yaparak ilerlemeye devam edin. Yolun sonuna ulaşınca önce sağa, sonra da ilk aralıktan sola dönün ve ilerleyerek köprüyü geçin. Köprüden geçtikten hemen sonra sol tarafta bir rampa göreceksiniz. Bunu kullanıp havalandırma kapaklarının da yardımıyla ilerdeki çatının tepesine ulaşın. Şimdi asıl rampayı görüyor olmalısınız. Tüm hızınızla rampayı girin ve yolu aşarak film stüdyosunun içindeki binanın çatısına inin. Böylece ziplayış tamamlaşmış olacaksınız. Bundan sonra ziplayışlar için oyuncunun ana görevlerinde ilerlemeniz gerekiyor, aksi halde diğer adalar açılmayacağından hile kullanmadığınız sürece bunları ulaşma imkanınız olmayacak.



Unique Jump 21

Bati Adası'ndaki ilk ziplayışımız bu olacak. "Screw This" dükkanından doğuya doğru dönün ve yolun sonuna kadar ilerleyin. Sağda dönün ve ilermeye başlayın. İlk aralıktan sağa doğu dönünce uzun süre ilerleyeceksiniz. İki tarafında da çitler olan yola ulaştığınızda ilerlemeye devam edin, en sonunda havaalanının ana terminaline ulaşacaksınız. Buraya ulaştığınız anda sağ tarafta bir sörf



Unique Jump 16

Son birkaç ziplayışımız "Bunch of Tools" dükkanını merkez alıyor fark ettiyseñiz. Yine bu dükkan'a gidin ve köprüyü doğuya doğru geçerek polis merkezine ulaşın. Kuzeye doğru dönün ve Malibu'ya ulaşın.

Yüzünüzü güneye doğru döndüğünüzde çimlik bir alan bulacaksınız. Çimler boyunca hızmanız ve tam ortadaki taş rampaya girerek köprünün üzerinden atlayın. Bu ziplayışı da başarılı olacaksınız. Yalnız dikkat edin, ziplarken ağaçlara çarpmayın.



Unique Jump 18

Bu ziplayış için mutlaka bir motora (tercihen PCJ 600) sahip olmanız gerekiyor, yoksa yapmanız kesinlikle mümkün değil. "Bunch of Tools" dükkanından kuzeye doğru ilerleyince bir inşaat alanına ulaşacaksınız.

Bu alanın uzak sağ köşesinde tahta plaklar göreceksiniz ve bunlardan tırmanarak inşaatın tepesine ulaşacaksınız. Şimdi yüzünü sağa dönün ve buradaki kırıcı görün. Yapmanız gereken kırış boyunca hızlanarak gitmek ve kırıştan ileriye doğru uçmak. Eğer başarılı olursanız yolu aşacak ve karşısındaki binanın tepesine konacaksınız. Bu da zor olan ziplayışlardan biri ama bir öncekinin yanında kolay kılıyor.



Unique Jump 20

Starfish adasındaki bu ziplayış için de bir motosikletin üzerinde olmanız şart. Diaz malikanesinden çıkış sola doğru dönün ve batıya doğru ilerlemeye başlayın. Sağda dönüşe geldiğinizde (zaten tek bir sağa dönüş var) yolu sonuna kadar takip edin. Yolun sonunda yüzünü kuzeye doğru dönünce sağ tarafta turuncu ve beyaz duvar arasında kalan dar sokak göreceksiniz. Bu sokakta girin ve imkan bulunca sağa dönün. Şu an bir bahçede olmanız lazım, sağa dönün ve garajı geçin. Çitlerdeki ağırlığı geçtiğinden sonra arkanız dönün. Evin yan tarafındaki basamakları görüyor olmalısınız. Bu basamakları kullanarak ziplayın ve duvarın diğer yanında bahçeye geçin. Tam olarak karşı bahçeye inmeseniz bile bu ziplayış başarılı sayılabilir. Bunun tek zorluğu yerini bulmanın diğerlerine göre daha zor olması.

tabelası göreceksiniz. Aradığınız rampa tam orada. Öncelikle kendinize oldukça hızlı bir araba bulun sonra da rampanın kuzeyindeki havaalanına gidin. Rampanın mümkün olduğunda uzaklaştırıldığınızda arkanız dönün tüm hızınızla rampaya doğru ilerlemeye başlayın. İlk başta rampanın sağ tarafına doğru gitmeye çalışın, rampaya gelmez hafif sola kırın. İyi bir zamanlamıyla ziplayışı yapabilirseniz havaalanının tepesine iniş yapacaksınız.

**Unique Jump 22**

"Screw This" dükkânından (bu seferki başlangıç noktamız da bu işte) yüzünüz doğuya dönük halde ilerleyin. Yolun sonuna geldiğinizde sağa dönün ve o yolu izlemeye başlayın. İlk sağ aralığa dönün ve uzunca bir yolculuktan sonra yolu batıya doğru takip etmeye başlayın. İki tarafında da çitler olan yoldan düz ilerleyin ve havaalanının ana terminaline ulaşın. Sörf tabelasını geçmeden hemen önce sol tarafta park alanına benzeyen havaalanını görebileceksiniz. Burada tamamlamanız gereken birkaç tane zipla-

ış var. İlk olarak girişe en yakın olandan başlıyoruz. Havaalanına girer girmez sola gidin ve hangarın yanından geçin. Güneye doğru ilerlemeyi sürdürün ve sarı rampaları geçer geçmez sola bakin. Burada taşınabilir bir merdiven olduğunu göreceksiniz. İlk ziplineşimizde kullanacağımız rampa bu. Kendinizi merdivenle aynı hızaya getirin ve arkanızı dönerken mümkün olduğunda uzaklaşın. Ziplamamız gereken boşluk çok büyük, bu yüzden mümkün olduğunda fazla hız ihtiyacımız olacak. Tüm hızınızla rampaya girin ve karşı taraftaki binanın çatısına inin. Daha önceki ziplineşlerin aksine, bu ziplineşin başarılı sayılması için çatının Üzerine mükemmel bir iniş yapmanız gerekiyor, duvara veya köşelere denk gelirseniz ziplineş başarılı olmayacak.

**Unique Jump 23**

Havaalanına giden yolu önceli ziplineşlerden biliyor olmalısınız. Havaalanına ulaşıp sola gittiğinizde hangarı geçin ve kuzeydoğudan güneybatıya doğru uzanan düzüge gelin. Burada yükselen iki tane rampa bulunuyor, sizin kullanmanız gereken sol taraftaktır. Burası uçakların kalkış pisti olduğundan hızlanmak için yeterli mesafeyi rahatça yakalayabilirsiniz. Tüm hızınızla soldaki rampaya girince çitleri aşacak ve yola ineceksiniz. Bu ziplineşin mesafesi oldukça uzun ama hız bakımından sorunuz olmayacağından diğerlerine nazaran oldukça basit.

**Unique Jump 24**

Tekrar havaalanındayız. Bu sefer havaalanına girer girmez düz ilerleyin ve uçağı geçin. Hemen sağ tarafta bir merdiven göreceksiniz. Merdivenle aynı hızaya gelince arkanızı dönün ve merdivenden mümkün olduğunda uzaklaşın. Arkanızı dönün, yol boyunca gazi sızına kadar kökleyin ve merdivene tırmanın. Bu ziplineşin başarılı sayılması için yolcuların uçağa binmek için kullandıkları tünelin üzerinden geçebilmelisiniz.

**Unique Jump 25**

Geçen ziplineştaki yere tekrar geri dönün ama bu sefer uçağın altından geçtikten sonra bir süre daha ilerleyip sağa dönün. Biraz daha gidince başka bir merdiven gözünüzü çarparak. Yine tüm ziplineşlerde olduğu gibi arkanızı dönüp merdivenden iyiye uzaklaşın. Bu sefer de yolcu tünelini aşmanız gerekiyor ama yan taraflına çarparsanız bile bu ziplineş geçerli sayılıyor.

**Unique Jump 26**

25. ziplineş tamamlandıktan sonra batıya doğru gidin ve kuzey güney hattı boyunca uzanan piste ulaşın. Biraz güneye gidince sol tarafta yeni bir merdiven göreceksiniz. Bu seferki ziplineşimi zi sağlayacak rampa bu işte. Geçen ziplineşta olduğu gibi bundan da tünele çarpanız bile ziplineş başarılı sayılıyor, ama ziplineş bir arabaya yapılıyorsanız bu durumda büyük bir ihtimalle arabanız ters dönecek. Bu yüzden bu atlayışı motor kullanarak yapmanız çok daha mantıklı.

**Unique Jump 27**

Bu seferki ziplineşimiz için kullanacağımız rampayı havaalanının merkezindeki radarın yakınında bulacağınız. Tüm pistlerin birleştiği yer olduğundan herhangi bir piste çıkış güneye veya güneybatıya doğru ilerlerken buraya ulaşırsanız. Kırmızı radarın etrafından döndüğünüzde, radarın kuzeydoğusunda sarı bir tabela görebileceksiniz. Ziplamak için kullanacağınız rampa işte o tabela, ama ziplineşin başarılı olması için açıyı çok doğru tutturmanız gerekiyor. Ulaşmanız gereken hedef radarın alt kısmının üst köşesi (çok açıklayıcı oldu :). Eğer çatıya çarparsanız ziplineş geçerli sayılmayacaktır.

**Unique Jump 28**

Yine aynı yolları kullanarak radara ulaşın. Bu seferki hedefimiz radarın güneybatısında bulunan merdivenler. Merdivenleri gördüğünüzde geri çekilin ve uzunca bir mesafe hızlandıktan sonra tırmanıp karşı tarafa atlayın. Burada elbette radarın üzerinden atlamanız gerekmıyor, yapmanız gereken çim alana kadar ulaşmak (ve bunu da mümkün olan en uzak yere inerek yapmak). Bu ziplineşti da tamamlandıktan sonra havaalanı ziplineşlerini tamamlamış olacaksınız. Bundan sonra merkez nokta olarak yine Screw This dükkânını kullanacağınız.

**Unique Jump 29**

Screw This dükkânının hemen kuzeyindeki yolu takip edin ve ilk aralıktan sola dönerken yolu batıya doğru geçmeye başlayın. Yine ilk sağa dönün ve kuzeye doğru gitmeye başlayın. Bırak ilerlediğinizde sağ tarafınızda garajlar görmeye başlayacaksınız. Yan tarafında "Parking" yazan sarı binaya gelmeden hemen önce bir ara sokak görebileceksiniz. Burada ilerlediğinizde

ise siz bir çatıya çıkaracak olan rampaya karşılaşacaksınız. Çatıya çıktıığınızda yeni bir rampa görebileceksiniz. Henüz asıl ziplineşti gerçekleştireceğimiz rampaya ulaşmadık ama asıl ziplineşti düzgün yapabilmek için bu rampada yapacağınız ziplineş de çok dikkat etmeniz gerekiyor. Yüzünüze tamamen güneye doğru dönün ve rampadan ziplineşin, yere değdiğiniz anda tekrar gaza basın, böylece başka bir rampanın üzerine ineceksiniz. İşte asıl rampamız bu, çatıya aşmamız için hızı ihtiyacımız olacağının ilk rampadan mümkün olduğunda güzel bir şekilde bu rampaya inmeniz gerekiyor.



Unique Jump 30

Kuzeydeki Pay & Spray dükkanından çıkışın ve sağa dönerek yolu güneye doğru takip etmeye başlayın. İlk aralıktan sağa dönün ve tekrar sağa dönerek yola çıksın. Biraz ilerleyince sola tarafta bir sokak daha göreceksiniz. Bu

sokaktan yukarı çıkıp en tepeye ulaşığınızda durun ve yüzünüze doğuya çevirin. Henüz rampayı göremiyorsunuz ama yine de hızının ve yolun sonuna ulaşırken hafifçe sola doğru dönün. İşte kullanmanız gereken rampa karşınıza çıktı. Ziplayışın başarılı olması için Pay & Spray'in yan tarafına veya çatısına vurmanız gerekiyor. Bunu da en kolay bir motor kullanarak yapabilirsiniz.



Unique Jump 31

Kuzeydeki Pay & Spray dükkanından çıkışın ve sağa dönerek güneye doğru ilerleyin. İlk aralıktan sağa dönün, tekrar sağa dönerek yola çıksın. Yol boyunca sola dönün ve ikinci aralıktan sola dönün. Biraz ileride sağ

tarafta rampayı göreceksiniz. Burada mesafe pek uzun olmadığından oldukça hızlı bir araba veya motor kullanmanız gerekecek. Rampaya aranız yeterli mesafeyi koyduktan sonra hızının ve rampaya girin. Amacınız yolun karşı tarafındaki otobüsü geçmek. Genellikle ilk bir sefer de başarısız olunabiliyor, cesaretinizi kaybetmeden tekrar deneyin.



Unique Jump 32

Kuzeydeki Pay & Spray dükkanından kuzeye doğru gidin ve Üçüncü aralıktan sola dönün. Bu yolu takip edin ve ilk aralıktan sola dönün. Bir gidince sola tarafta bir ara sokak bulacaksınız. Bu ara sokakta gördüğünüz gibi

tahta rampalar var, geri çekilin ve hızınızı alarak binaların arasındaki bu rampalara girin. Amacınız karşı taraftaki çatıda bulunan tabelaya çarpmak, ama elbette mühîş bir uçausla bu tabelayı bile geçebilirsiniz.



Unique Jump 33

Kuzeydeki Pay & Spray dükkanından kuzeye doğru ilerleyin ve yolun sonuna kadar gidin. Ammu-Nation'a ulaşmadan hemen önce yolun sağ tarafından merdivenler göreceksiniz. Bu merdivenlere yeterli bir

hızlı girip uçtuğunuzda Ammu-Nation'ın çatısına ineceksiniz. Bu merdivenlere araba kullanarak çıkışın mümkün olmadığından bir motor edinmeye bakın. Diğerlerine göre oldukça basit bir ziplayış bu.

Bundan sonraki 3 ziplayış Film Stüdyosu için aldığınız G-Spotlight görevi sırasında (veya görev sırasında yapmadıysanız bu görev bittikten sonra) yapılabiliyor. Son üç ziplayışın resmi yoktu, ben de henüz bu görevde gelmediğim için resimleri kendim alamadım. Yine de size yerlerini tam olarak anlatmaya çalışacağım.

Unique Jump 34

Kuzeydeki Pay & Spray dükkanından kuzeye doğru ilerleyin ve ilk aralıktan sağa dönün. Bu yolu takip edin ve sola doğru dönün. Yine kuzeye doğru ilerlerken sola tarafta bir sokak göreceksiniz. Onu geçin, sonraki binanın hemen ardından geniş bir alana ulaşacaksınız. Bu binanın hemen yan tarafında bir merdiven bulunuyor. Merdivenleri kullanarak en üstे çıksın. Yukarıya çıktığınızda sola bakarsınız pencereler ve açık bir kapı göreceksiniz. Kapıdan içeri girin ve sağ taraftaki asansöre binin. Bu asansör sayesinde oyunda çıkabileceğiniz en üst noktaya ulaşmış olacaksınız. Üst kata geldiğinizde arkanzı dönün ve duvara doğru gidip sola dönün. Tekrar sola döndüğünüzde iki tane pencere göreceksiniz. İşte yapmanız gereken ziplayış karşınızda duruyor. Bu pencerelerden birini kullanarak camdan çıkışın ve karşı taraftaki tünele inmeniz gerekiyor. Zaten pencerelerden doğru biçimde çıkışınız inceğiniz başka bir yer olmadığını göreceksiniz. Doğru yaptığınız tamamlamak için geriye iki tane ziplayışınız kalmış olacak.

Unique Jump 35

Bu ziplayışı yapmak için 34. ziplayışta üzerine indiğiniz tünelde bulunmanız gerekiyor. Eğer yanlışlıkla aşağı falan indiyseniz tekrar bir önceki ziplayışta anlatılan yerleri geçin ve o ziplayışı tekrar yaparak tünelin üzerine inin. Tünelin üzerindeki koridorun sonuna kadar ilerleyin ve sola doğru atlayın. Hemen aşağıdaki bir çatının üzerinde inmiş olacaksınız. Bu çatının kenarlarından birinde duvar olmadığını göreceksiniz, buradan atlayarak bir sonraki çatıya ulaşın. Bu çatıda ise geniş bir rampa göreceksiniz, makul bir hızla bu rampaya girin ve karşısındaki hastanenin çatısına ulaşın. Eğer rampaya çok hızlı girerseniz çatıya iskalar ve aşağı düşersiniz. Çatıda sola doğru ilerleyin ve kenara geldiğinizde sağa doğru dönün. Karşınızda rampayı görürsiniz. Burada mümkün olduğunda hızının ve rampaya girerek karşı çatıya ulaşın. Eğer ziplayışı başarıyla tamamlayamazsanız tüm bu işlemleri en baştan yapmanız gerekecek.

Unique Jump 36

35. ziplayışta anlattığım işlemleri tekrar yapın, ama bu sefer hastanenin yanında çatıya indiğinizde yukarı çıksın ve kuzeydeki çatıya geçmenizi sağlayacak rampadan ziplayın. Oraya ulaşığınızda geriye doğru gidin ve yine rampa sayesinde boşluğa geçin. Yine ilerlemeye devam edin ve bu sefer yüzünüze kuzeye doğru dönerek oradaki rampadan ziplayın. Tekrar doğuya giden rampayı kullanarak bir sonraki çatıya geçin. Gördüğünüz gibi bu ziplayışı gerçekleştirmek için

bir sürü ufak ziplayış yapmamız gerekiyor. Ama artık bu son çatıya da ulaşığınızda göre olur da aşağı düşerseniz yan tarafta açılmış olan merdivenleri kullanarak tekrar buraya dönebilirsiniz.

Bundan sonra birkaç çatı boyunca daha rampaları kullanarak ziplayacaksınız. Zaten indiğiniz her çatıda sadece bir rampa olduğundan şaşırmanız mümkün değil. En sonunda oldukça uzun bir çatıya geleceksiniz. İşte bu çatı en son ziplaymanın yapılacak yer. Çatının en ucunda durun ve rampaya tam gaz girin. Böylece karşısındaki çatıya ulaşacak ve tüm Unique Jump'ları halletmiş olacaksınız.

Elbette Vice City'i %100 ile tamamlamak için tüm bunları yapmanız yeterli değil. Ama diğer görevlerle karşılaşırıksak (ki bunlar arasında üç tane uzaktan kumandalı araçları kullanarak yapmanız gereken görev, satın almanız gereken yedi farklı bina, satın alıp görevlerini tamamlamanız gereken sekiz farklı işletme, üç tane özel stadyum görevi, soyma gereken 15 dükkan, tamamlamanız gereken bir sürü ambulans, pizza dağıtımları, itfaîre görevleri falan var) bunlar sayıları ve bulunma zorlukları itibariyle çok daha zor diyebiliriz. Sonuçta ambulansa bindiğinizde nereye gideceğinizi biliyor olacaksınız ama istatistiklerinize bakıp da 100 paketten 98'ini bulduğunuzu görürseniz, diğer ikisini nerede unuttuğunu düşünerek kafayı yiyebilirsiniz. Bu bakımdan sanırım bu rehber size biraz da olsa yardımcı olmuştur. Gelecek ay daha iyi bir oyuna görüşürüz (çikşin artık Broken Sword 3, Greyhawk ve Lionheart!!). Farewell!

hilekâr

Hile yapmayıp kapakçıları kesip bize yollayan ilk beş okuru-muza bir adet Tuna Şentuna veriyoruz.

X2: Wolverine's Revenge

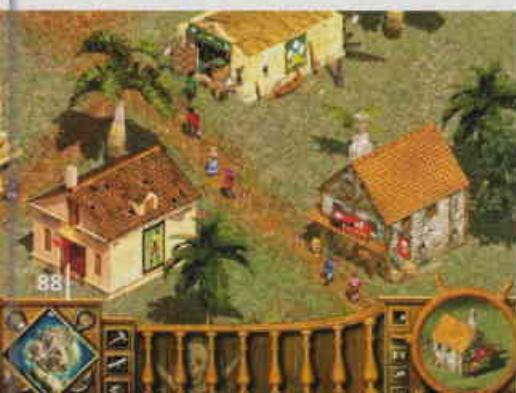
Hileyi aktif hale getirmek için ana ekranı gidip sırasıyla; yumruk, his (Enter), yumruk, his, yumruk, his, yumruk ve yumruk tuşlarına basın. Eğer bu işlemi doğru olarak yaparsanız bir ses efekti duyacaksınız. Tekrar; yumruk, his, yumruk, his, yumruk, yumruk, his, yumruk ve yumruk tuşlarına basın. Bir ses daha duyacaksınız. Bu sesi duyduktan sonra eğilme tuşuna basın. Eğer bu işlemleri doğru bir şekilde yaparsanız, ana ekranın bölümülerin tamamı seçilebilir hale gelecek ve oyunu durdurduğunuz zaman bir hile ekranı açılacak.



Tropico 2: Pirate Cove

Oyun sırasında CTRL ve SHIFT tuşlarına aynı anda bastıktan sonra aşağıdaki kod'lardan birini girin.

Kod	Sonuç
booty	2000 altın.
timber	Ağır hareketler.
britinv	İngiliz saldırısı.
frenchinv	Fransa saldırısı.
loseit	Oyunu kaybetme.
winit	Oyunu kazanma.
goape	Çılgın korsanlar.
goforit	Tutuklular hapishaneden kaçmaya çalışır.
spaininv	İspanya saldırısı.
freebuild	Normal bina kurallarını devre dışı bırakır.
normbuild	Normal bina kurallarını aktif hale getirir.



Blitzkrieg

Oyun sırasında é tuşuna basarak konsolu açın ve aşağıdaki kod'lardan istediğiniz birini girin.

Kod	Sonuç
@Password(\"Panzerklein\")	Hile mod'unu aktif hale getirir.
@God(0,1)	God mod.
@Win(0)	Savaşı kazanma.



Jurassic Park: Operation Genesis

1. \jpop\data dizinindeki constant.ini dosyasını bulup bu dosyayı herhangi bir text edit'leme programıyla açın. Daha sonra aşağıdaki değerleri istediğiniz gibi değiştirin (aşağıdakiler varsayılan değerlerdir, başlangıç paranızı değiştirmek istiyorsanız 60000 yerine farklı bir rakam yazın).

```
GAMEMONTHS_TO_ACTUALSECONDS = 300;
GAMEWEEKS_TO_ACTUALSECONDS = 75;
GAMEDAYS_TO_ACTUALSECONDS = 10;
```

MaxDinoPopulation = 60;

ParkStartPlayerMoney = 60000;

ParkMaxEntryFee = 5000;

ParkMaxPopulationCap = 100;

2. Takım sayısını artırmak için \jpop\data\ dizinindeki constant.ini dosyasını herhangi bir text edit'leme programıyla (Notepad vs) açıp aşağıdaki satırı bulun.

FossileHuntStartNumTeams FossileHuntMaxNumTeams
Bu satırındaki değerleri 99'la değiştirin ve...

FossileStorageMaxItems

... Satırını bulup 16 olarak değiştirin.

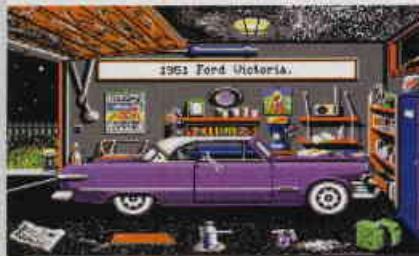
Goosebumps: Attack of the Mutant

(İpuçları)

- Beşinci katta tavandan gelen canavarı yemek için koridorun sonundaki saðdaki odaya girin. Buradaki çekici aln ve canavara saldırın.
- Yeşil Ev'deki canavarı yemek için araların içeri girmesini sağlayan kapıyı açın.
- Pembe flamingo'yu yemek için, çukurda mahsur kaldığınız zaman iri farenin kuyruðunu tutun. Fare siz kurtaracak. Daha sonra kaçmak için onu izleyin.

Street Rod 2

Herhangi bir araba alın ve onu aldığınız fiyata satmaya çalışın. Alicilar daha düşük bir fiyat teklif edecek. Reddedin ve tekrar deneyin. Bu defa alicilar daha yüksek bir fiyat teklif edecek. Bunu da reddedin ve daha sonra arabanızı 22.001 dolara satın.



1830 Railroads And Robber Barons

Hile mod'unu aktif hale getirmek için oyun sırasında kneelbeforeme yazın. Kod'u doğru girdiðiniz belirten bir ses duyacaksınız. Sesi duyduktan sonra F11'e basın ve aşağıdaki kod'lardan birini girip yeniden F11 tuşuna basın.

Kod	Sonuç
-G	Ekstra altın.
-0103	Kadın veya erkek.
-0110	İnek.
-C	Son yarattığınız objeyi kopyalar.
-[Ctrl] + [F6]	Tam harita.



Postal 2

Shift ve @ tuşlarına aynı anda, veya (bazı sistemlerde) sadece é tuşuna basarak konsol penceresini açın. Hile mod'unu aktif hale getirmek için SISSY yazın ve aşağıdaki kod'lardan istediğiniz birini girin.

Kod	Sonuç
Alarnde	God mod.
PayLoad	O anda elinizde bulunan silahlar için cephe.
IAmSolame	Silahların tamamı, cephe ve dayanıklılık.
JewsForJesus	Para.
Jones	Sağlık.
IAmTheOne	Catnip.
LotsAPussy	Kedi.
BlockMyAss	Zırh.
IAmTheLaw	Polis giysisi.
Healthful	Tam sağlık ve birkaç orta boy sağlık paketi.
RockinCats	Herhangi bir silahı kediye çevirir.
IFeelFree	Hayalet mod'u



Delta Force: Black Hawk Down (demo)

Oyun sırasında é tuşuna basarak konsolu açın ve belirlenen kod'ları girin.

Sonuç	Kod
Cepheayı yeniden doldurur.	fclef2ed
Sınırsız cephe.	3cfef70c
Ekstra sağlık.	91d428aa
Görünmezlik.	43b24753



Anco's Energizer

Bölüm kodları:

2. LAHOKCVHST6

3. LSNAUB600M1

4. LC29NQVKIH8

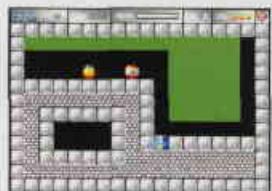
5. LI9DEBLSNAO

6. LBXZWIFXVS

7. LPEWX9AZ8I6

8. LCG08YCP8EL

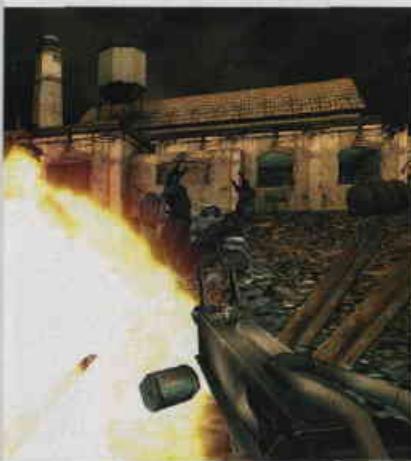
9. LEGL5R9ZPFA



Devastation

Konsolu açın ve aşağıdaki kod'lari girin.

Kod	Sonuç
ghost	Hayalet mod'u.
god	God mod.
allammo	999 cephe verir.
walk	Normal mod'a geçiş yapar.
dopefish	Dayanıklılık, silah ve para verir.



Cutthroats: Terror on the High Seas

\data\lecon dizininin içindeki PlayConsum.txt dosyasını Notepad ile açarak değerlerin hepsini aşağıdaki gibi 0 olarak belirleyin.

Sup Weight(lbs) Per person

Food 0

Fruit 0

Pork 0

Rum 0

Bu hile istediğiniz kadar uzağa gitmenizi sağlayacak.



Enter The Matrix

Hack ekranına gidin ve Cheats ekranına girin. Daha sonra aşağıdaki kod'lari yazın.

Sonuç	Kod
Tüm silahlar ve ateş gücü.	0034AFFF
Bonus test bölümü.	13D2C77F
İki kat daha fazla hız.	FF00001A
Düşmanlar sizi farketmez.	0034AFFF
Düşmanlar sizi duymaz.	FFFFFFFFFF
Sınırsız cephe.	1DDF2556
Sınırsız focus.	69E5D9E4
Görünmezlik.	1DDF2556
Sınırsız sağlık.	4516DF45
Düşük yerçekimi.	BB013FFF
Multiplayer dövüş	D5C55D1E
Sessiz mod.	FFFO020A
Taksi sürücüsü.	D5C55D1E
Turbo mod.	7F4DF451
Drainage Canal	DROP JXTRR10
North Concourse	DROP PNSRZ10
Airport Tunnel	DROP RKHMS10
2nd Floor West	DROP JDZMT10
Courtyard	DROP ZKHBD10
Skyscraper	DROP RHFTQ10
Warehouse	DROP ZSZH10
Transformer	DROP JDHQL10
2nd Floor PO Boxes	DROP B1AXXF2

Steel Tide

Oyun sırasında Enter'a bastıktan sonra aşağıdaki kod'lari girin. following codes:

Kod	Sonuç
/slap	180 derecelik dönüş.
/giveal	Tüm silahlar.
/godmode	Yenilmezlik.
/suicide	İntihar.
/easy	Kolay düşmanlar.
/dead	Gemileri öldürme.
/hard	Zor düşmanlar.



04X - Alien Eliminator

Hile mod'unu aktif hale getirmek için; Q, E ve T tuşlarına aynı anda basın. Daha sonra aşağıdaki tuşları veya tuş kombinasyonlarını deneyin.

Tuş	Sonuç
I	Yenilmezlik.
U	Yenilmezliği devre dışı bırakır.
A + S + D + F + G	Silah seçme.
N	Bölüm atlama.
W + R + Y	Hile mod'unu devre dışı bırakır.



hilekâr

- Fırat hile yapıyormuş biliyor musunuz?
 - Vay adı, sen şu meşe odunu kap, ben de kahveyi toplayıp geleyim.

Treasure Planet

Aşağıdaki hilelerin tamamı ana ekranda girilecek.
Yenilmezlik L2, Kare, L1, Daire, R2, Kare, L1, Daire.
Uçan kamera L1, Aşağı, R1, R2, Aşağı, L2, Yukarı.
Bölüm seçme R2, Sol, Sağ, R1, L1, Yukarı, Aşağı, L2.
Sınırsız tüfek mermisi Kare, L1, R1, Yukarı, Daire, L2, R2, Aşağı.
FMV galerisi Daire, L2, Sol, R1, R2, Sağ, L1.
Debug Sol, L1, L1, Sağ, R1, R1, Yukarı, Aşağı.



Zone of the Enders: The 2nd Runner

Farklı sonuçlar Oyunu tamamladığınızda farklı bir son görmek istiyorsanız; A, S ve SS rating'lerinden birini alın.

Vic Viper'in görevi 'Zodarius' görevini açmak için, Boss Battle mod'unda Vic ile savaşın. Savaş sırasında oyunu durdurup Yukarı, Yukarı, Aşağı, Aşağı, Sol, Sağ, Sol, Sağ, L1, R1.

Ken Ken'i yerden almak yerine onu iki defa lava atın. İkinci atışınızda lavın çok sıcak olduğunu söyleyecek ve tankı değiştirecek.

Yeni kareler Yeni eşyaları açmak için oyunun tamamını bitirin. Eşyaları tek kişilik veya multi oyunda kullanabilirsiniz.

Zoradius power-up Oyun sırasında 'Zoradius'yu çağırıp oyunu durdurduktan sonra Yukarı, Yukarı, Aşağı, Aşağı, Sol, Sağ, Sol, Sağ, L1, R1.



Mobile Light Force 2 (İpucu)

Karakter renklerini değiştirme Character Selection ekranına gidin ve herhangi bir karakterin üzerinde, karakteri seçmeden durun. Daha sonra Yukarı ve Aşağı tuşlarına basarak istediğiniz rengi seçin.



NBA Street Vol 2

Aşağıdaki hilelerin tamamı pickup mod'unda, Enter Codes Now denildiği zaman girilecek.

Hızlı oyun L1'de basılı tutarken sırayla Üçgen, Daire, Üçgen, Kare tuşlarına basın.

Koca kafa mod'u L1'de basılı tutarken sırayla Daire, Kare, Kare, Daire tuşlarına basın.

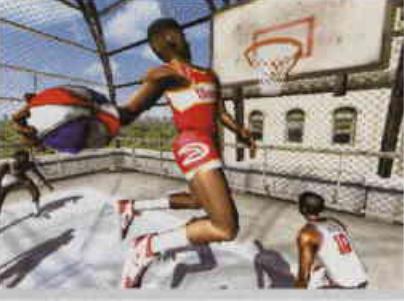
kolay iki sayılık atış L1'de basılı tutarken sırayla Üçgen, Daire, Kare, Üçgen tuşlarına basın.

Zor iki sayılık atış L1'de basılı tutarken sırayla Üçgen, Kare, Daire, Üçgen tuşlarına basın.

Efsaneler L1'de basılı tutarken sırayla Üçgen, Üçgen, Kare tuşlarına basın.

Sokak çocukları L1'de basılı tutarken sırayla Üçgen, Üçgen, Daire, Kare tuşlarına basın.

Sınırsız turbo L1'de basılı tutarken sırayla Kare, Kare, Üçgen, Üçgen tuşlarına basın.



Clock Tower 3

Oyunu tamamlayın ve aynı save'le yeni bir oyun başlatın. Anahtarı kullanın ve Alyssa'nın dolabı açılsın. Burada beş yeni giysi bulacaksınız.

Film oynatıcısı Oyunu tamamladiktan sonra ana ekranda Theater seçenekleri açılacak. Theater ekranında R1'e basın.

Commandos 2: Men of Courage

Normal zorluk derecesi için bölüm kodları:

1. xhgdr
2. wkuc4
3. ysm51
4. b7d8f
5. 3ghsL
6. azLm1
7. Jahsg
8. un63a
9. vaz2p
10. 9tt5w



X2: Wolverine's Revenge

Hileler ana menüde girilecek.

Cerebro dosyaları Üçgen, Daire, Üçgen, Kare, Kare, Kare, R1 + R2.

Tüm kıyafetler Üçgen, Daire, Üçgen, Kare, Kare, Kare, L1 + L2.

Debug menü Üçgen, Üçgen, Daire, Daire, Kare, Kare, Daire, Daire, L1 + R1 + L2 + R2. Bu tuşlara bastıktan sonra pause ekranına girin. Debug menüsünün aktif hale geldiğini göreceksiniz.

Tüm bölgeler Üçgen, Daire, Üçgen, Kare, Üçgen, Daire, L1 + R1.



Amplitude

Blurry mod Oyun sırasında R3, R3, R3, R3, L3, L3, L3, R3 tuşlarına sırasıyla basın.

Gem Oyun sırasında X, X, Sol, Sol, R3, R3, Sağ, Sağ tuşlarına sırasıyla basın.

Tunnel mod Oyun sırasında L3, L3, L3, R3, R3, R3, L3, R3, L3 tuşlarına sırasıyla basın.

Maymun kafası içinde notları çevirmeye Oyun sırasında L3, L3, L3, L3, R3, R3, R3, R3, L3 tuşlarına sırasıyla basın.

DOSYA KONUSU

Radeon'un Dönüşü

Geçen ay GeForce FX'e kaptırdığı performans liderliğinin hemen ardından ATI yeni kartları ile karşımızda. Bakalım tahtını geri alabilecek mi?

sayfa 98



Haberler

DVD'ler kendini imha ediyor, Playstation avus içine geliyor, işlemci fiyatları düşüyor. Hepsi habererde.

Test

Radeon'un Dönüşü

Bu ay ATI'nın son 3 kartı Radeon 9200/9600/9800'ü derinlemesine test edip piyasadaki GeForce FX'ler ile karşılaştırdı. Hangi kartın performansı daha iyi testimizde görebilirsiniz? Ayrıca bu ay bir sürprizimiz var. Merakla beklenen Doom III'ün Alpha versiyonunu testlerimizde kullandık.

Radeon 9200 / Radeon 9600 PRO / Radeon 9800 PRO
GeForce FX 5200 / GeForce FX 5800 Ultra

incelemeler

SounBlaster Audigy 2

Creative'in yeni ses kartını geçte olsa inceledik. Bakalım ilk versiyona göre artıları neler.

Chieftec Matrix Bigtower

Bu ay sizin için muhteşem bir kasa yakaladık. Masanızın üzerinde bu mini gökdelen yeriniz varsa incelememizi kaçırın.

sf 96

Freecom Batman

Freecom'un sevimli ve becerikli MP3 çaları bizi etkiledi. Bakalım siz de sevacek misiniz?

sf 98

Creative Inspire 6600

Creative'in yeni hoparlörü Audigy 2 için tasarlanmıştır. Bu ilk 6.1 hoparlör incelememiz aynı zamanda.

sf 104

ez's zone

Benchmarklama Sanatı 2

Eode sisteminizi test etmenin yolunu anlatan yazı dizimiz kaldığı yerden devam ediyor.

sf 104

donanım pazarı

Fiyatlar düşmeye devam ederken Level'in önerdiği sistemlerde upgrade oluyor. Listelerdeki değişikliklere mutlaka göz atın.

sf 104

teknik servis

Yine bir birinden zor sorularınıza bir birinden aydınlatıcı cevaplar verdik. Ama Jesuskane'ın hali harap, biraz hal hatırlanın.

sf 105

sf 105

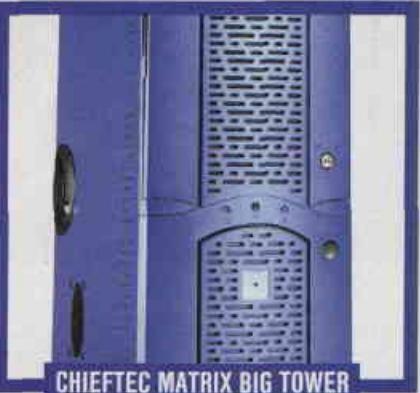
sf 106

sf 107

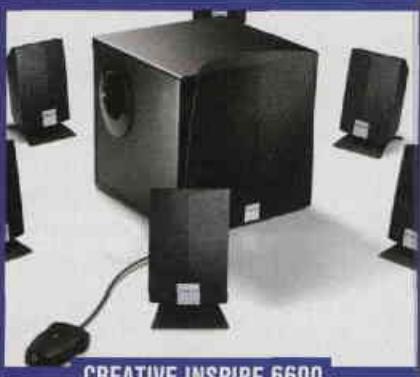
sf 108



SOUND BLASTER AUDIGY 2



CHIEFTEC MATRIX BIG TOWER



CREATIVE INSPIRE 6600

Donanım Giriş

Bu ayın konusu hem bana hem de tüm oyunculara yapılmış büyük bir hainlik. Yillardır ekran kartlarını test ediyor ve en iyisinin hangisi olduğunu size söylemeye çalışıyoruz. Sizler de bizim tavsiyelerimize göre bu ürünleri satın alıyorsunuz. Ama yillardır süren bu güzel ilişkiye bu ay NVIDIA ve ATI gölge düşürdü. Futuremark'ın yaptığı açıklamaya göre her iki üretici de 3DMark2003 skorlarını yüksek göstermek için sürücülerinde hileye başvurdu. Neyse ki Futuremark bizi zamanında uyardı ve bu ay ki testimizi baştan aldık. Zaten bu konuya ilgili bölümün içinde de bir dolu detay bulacaksınız. Ha unutmadan... Seni seviyoruz Futuremark.

kendini imha eden DVD virüs dersleri

Sevimli karakterler yaratmasıyla meşhur Disney bu sefer yeni bir teknoloji ile karşımızda. Disney'ye ait olan Buena Vista Entertainment, Ağustos ayında başlatacağı pilot çalışma ile kendini imha eden

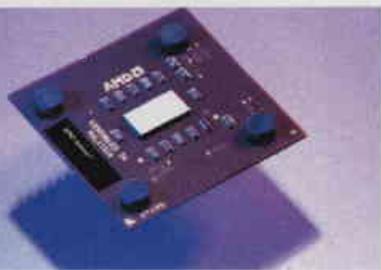


DVD'ler sürecek piyasaya. Özel bir kimyasal kullanılan bu DVD'ler paketten ilk çıktığında kırmızı renkli iken yavaş yavaş kararlıyor ve ikinci günün sonunda tamamen okunmaz hale geliyor. Bu DVD'ler kiralama fiyatına satılacak. Böylece istediğimiz filmi geri götürme, depozito gibi dertler olmadan kiralayabileceğiz. Hem de sadece kiralama yapılan yerlerden değil istediğimiz yerden alabileceğiz. Pilot uygulama ile piyasaya sürülecek ilk DVD'ler de Signs ve The Recruit. İkisinin de arşivlik filmler olmadığını düşününce yerinde bir karar.

İşlemcifiyatları düşüyor

Bu ayın en sevindirici haberi hem Intel hem de AMD'nin işlemci fiyatlarını düşürmesi. Intel Celeron fiyatlarını %6 - %18 oranında dü-

şürdü. Böylece binlik paketlerde 2.4GHz Celeron'un fiyatı 84\$'a düştü. AMD ise 3000+ ve altındaki tüm işlemcilerde %6 ila %31 oranında fiyat düşündü. Böylece binlik paketlerde 2400+ Athlon XP 84\$, 2800+ Athlon XP 180\$, 3000+ Athlon XP ise 265\$'a düşmüş oldu. Özellikle Athlon XP'lerdeki fiyat düşüşü göz yaşartan cinsten. Bu düşüş etkisini bizde tam olarak hissettirmemi ama ay sonuna dek işlemciler bir hayli ucuzlaşmış olacak.



Kanada'nın saygın üniversitelerinden Calgary Üniversitesi, bilgisayar virüsleri üzerine bir sınıf açtığını duyurdu. Temelde amaç öğrencileri anti-virus programcılığı konusunda geliştirmek olsa da bu sınıfta gerçekten virus yazmak öğretilicek. Dersi başarı ile bitiren öğrenciler virus, trojan ve worm yazmak konusunda uzmanlaşmış olacaklar. Öğrencilerden kaçırıldığına virüslerle mücadeleyi, kaçır virus geliştirmeyi iş edinir bilemiyoruz. Ama en azından Kanada menşeili bir virus bilgisayarınızın canına okuyuncaya kapısını çalacak bir adresimiz oldu.



msvenvidiadahadayakın

Xbox'ın ardından Microsoft ve NVIDIA yeni bir anlaşma daha imzaladı. Buna göre WinXP'nin Media Center Edition'ı ile piyasaya sürülecek tüm PC'ler NVIDIA ekran kartına sahip olacak. Elbette buna PC üreticilerinin ne diyeğini bilemiyoruz.



vayhaingator!

Harvard Üniversitesi, Spyware olmakla suçlanan reklam programı Gator üzerinde bir araştırmanın sonuçlarını kamuoyuna sundu. Buna göre Gator, Google'da yapılan aramalara kadar tüm web aktivitesini takip ediyor. Gator özellikle "yüksek kolesterol", "kilo verme", "cinsel güç", "doğum kontrol" gibi kelimeleri avlayarak kullanıcıları bunlarla ilgili reklamlara boguyor. Araştırmaya göre Gator'un kullanıcılar üzerindeki takibi, FBI'nın sistemini bile gölgede bırakıyor.

donanım dünyasından kısa haberler

bakanı arabanın camından çıkardılar

Routers'in getiği bir habere göre arabasının bilgisayar kitlenen Tayland ekonomi bakanını içinde hapis etti. Tüm çabalar sonucuz kalınca korumalar aracın camını kırarak bakanı çıkarmak zorunda kaldılar. Ancak bilgisayar kilitlenen aracın lüks bir BMW olması kimseyi şaşırtmadı. Çünkü geçen sene BMW ve Microsoft, yeni modellerde Windows CE kullanılmasını öngören bir anlaşma imzalamıştı.

geforce fx 5900

NVIDIA, bekleneni veremeyen ve çok geç gelen GeForce FX 5800 ile kaybettığı pazarı yakalamak için sıkı bir çalışma içindeydi. Nihayet bu ayın ortalarında çalışmalar meyvesini verdi ve firma GeForce FX 5900'ü resmi olarak duyurdu. NVIDIA, FX



5800'de yapılan hatalardan ders

çıkarmış görünüyor. Oncelike o devasa soğutucu atılıp yerine daha efen di ve muhtemelen daha az gürültülü bir soğutucu konmuş. Gerçi hala AGP'ye ek olarak bir de PCI slotu kullanıyor. FX 5800'un en büyük eksisi olan 128-bit hafıza yolunun yerine 256-bit hafıza yolu kullanılmış. Bu sayede daha yavaş RAM'lere sahip olsa da

ie'de bug bitmez

Internet explorer



Internet Explorer'da yeni bir bug bulundu ki, asın bug'ı olmaya aday. Bir html sayfasına sadece <input type="crash> yazın ve save edin. Çalıştırma ya kalkarsanız Internet Explorer çöküyor. Aslında burada "crash" yerine ne yazarsanız yazın sonuç değişmiyor.

nvidia ve ati hile yapıyor

3DMark serisi test yazılımları ile haklı bir üne sahip olan Futuremark Mayıs sonunda ekran kartı sürücülerinin, 3DMark2003'ü yanıt olarak yüksek skor verdigini açıkladı. Her şey 3DMark 2003'ün beta programında yer alan bir web sitesinin tesadüfen farkettiği bir grafik hilesi üzerine yapılan araştırmalar sonucunda ortaya çıktı. Buna göre NVIDIA'nın son Detanator FX sürücülerini 3DMark2003'ü ve hatta tek tek test demolarını tespit eden bir mekanizmaya sahip. Sürücü test demosunu algılayınca demonun kendisinde, 3DMark'in motorunda ve ayarlarında değişiklikler yaparak daha yüksek skor alınmasına yol açıyor.

Bunun üzerine Futuremark web sitesinden hemen bir yama yayınladı. Herhangi bir ekran kartı sürücüsü sunun 3DMark2003'u tespit etmesini engelleyen bu yama ile yapılan



testler sonucu durum çok daha net olarak ortaya çıktı. Yaramadan sonra performansı %20'yi geçen düşüşler oluyor. İşin daha da ilginç yanı ATI kartlarının testlerinde de daha az olsa da ciddi düşüşler vardı. Henüz ne ATI ne de NVIDIA durum hakkında resmi bir açıklama yapmış değil. Ancak isim vermeyen yetkililerin yaptığı bazı açıklamalar Internet'te dolasıyor. Yazılanlara göre NVIDIA'dan bir yetkili bunun sadece sürücülerdeki bir bug'dan kaynaklandığını açıkladı. Bu çok komik bir açıklama çünkü Futuremark'in ortaya koyduğu deliller kasit unsurunu açıkça gösteriyor. ATI'den isimsiz bir yetkili ise söylemeye göre durumu kabul etti ve bir sonraki sürücülerde bu hileye varan optimizasyonların kaldırılacağını söyledi. Söz konusu yama ve hilelerle ilgili teknik bilgiler için www.futuremark.com adresini ziyaret edebilirsiniz.

konsol dünyasında hareket var avuç içinde playstation

Bu ay konsol dünyası bir hareketli ki sormayın. Sony Playstation 2'nin yeni dış tasarım versiyonunu bu ay piyasaya süreceğini duyurduktan sonra eldeki eski kasa PS 2'ları eritebilmek için PS 2 fiyatını Amerika'da 179\$'a indirdi. Yeni tasarım çirkincia fiyat tekrar 199\$'a çıkacak ama beraberinde ücretsiz network adaptörü gelecek.

Sony'nin bu fiyat düşüşüne cevap vermek zorunda hissedenden Microsoft da hemen Xbox'in fiyatını 179\$'a indirdi. Gerçi Sony tekrar fiyat yükselteceği için çok da gerekli değildi bu hareket ama oyunculardan yakın olanmadı elbette.

Ayın konsol cephesindeki en büyük bombası ise Sony'nin avuç içi bir Playstation versiyonunu



piyasaya süreceğini duyurmuştu. Zaten PS 2 ile rekabette zorlanan GameCube yüzünden hisseleri sürekli düşen Nintendo, şimdi GameBoy Advance'in karşısında da bir Playstation görevince bakalım ne yapacak. Bu arada Nokia da N-Gage için kesin piyasaya çıkış tarihini Kasım 2003, fiyatı ise 299\$ olarak açıkladı. Yıl sonuna doğru ortalık oldukça şenlenecek.

kaza download rekoru kırdı

Her geçen gün p2p yazılımlar daha da popüler hale geliyor. İçlerinde en popülerleri olan Kazaa geçen ay en çok indirilen yazılım rekorunu ICQ'nun elinden aldığını açıkladı. Bu

Kazaa kullanıcıları için süper bir haber. Ancak yazılım ve medyaları yasadışı olarak paylaşılan firmalar daha da derin bir endişeye düşmüş olsa gerek.



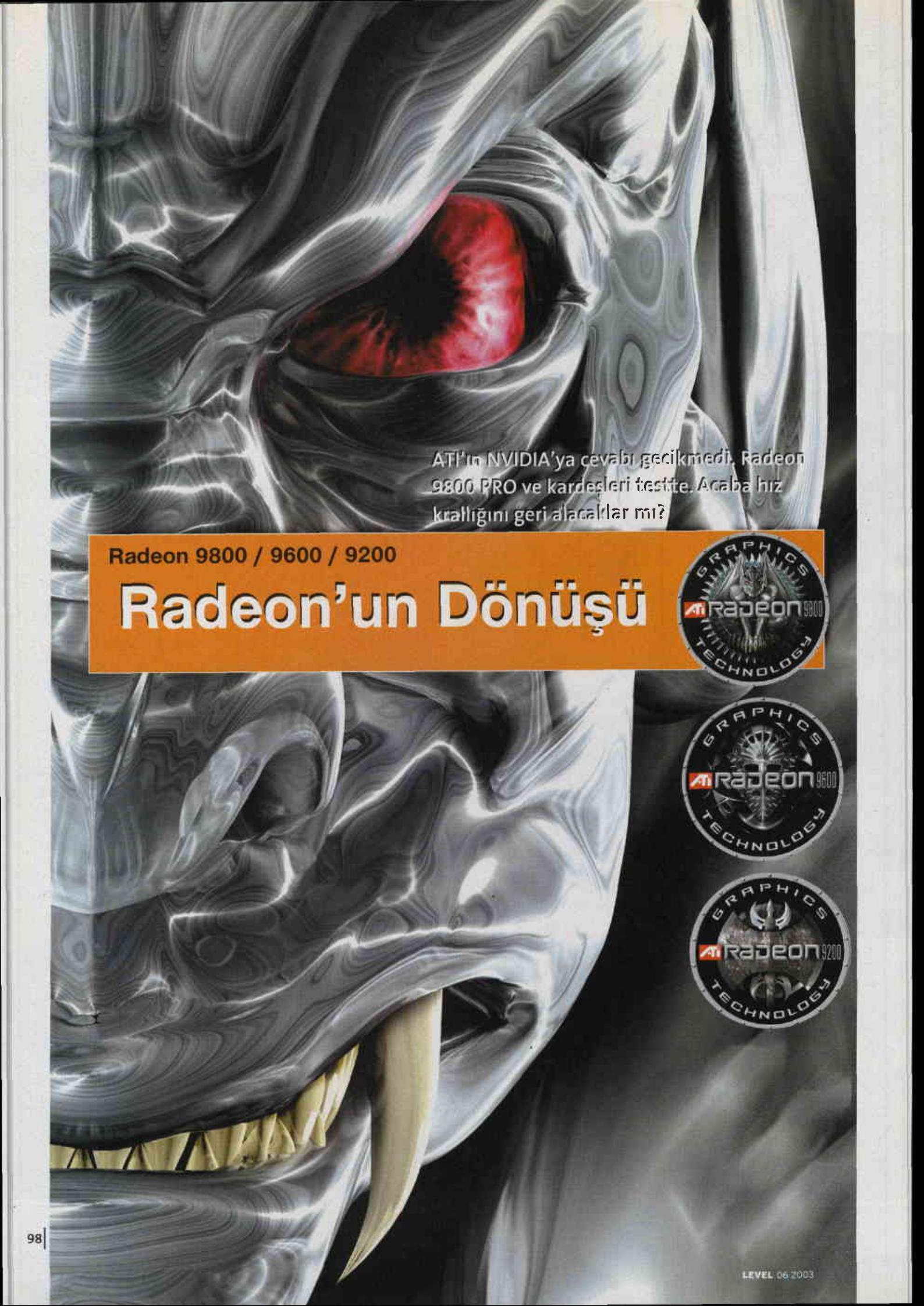
hafıza veriyolu genişliği 16GB/sn'den 27GB/sn'ye yükseldi. FX 5900 CineFX 2.0 motoruna ve ultraShadow teknolojisine sahip. FX 5900'ler Haziran ayı olarak açıklansa da muhtemelen Temmuz'dan önce piyasada olamayacak. 450MHz çekirdek, 425MHz DDR-RAM hızına sahip olması beklenen GeForce FX 5900 Ultra'nın satış fiyatı 400\$.

athlon xp 3200+ AMD bu ay Athlon XP serisindeki yeni modeli 3200+'ı piyasaya sürdü. Barton çekirdeğine sahip işlemcinin gerçek hızı 2.2GHz ve FSB hızı

400MHz. İşlemci 128Kb L1, 512Kb L2 cache' e sahip. Böylece AMD, Intel'i performans olarak da geçmiş oldu. Bir sonraki işlemci 3400+ ise yolda.

internet kaput Çogunuz farketmiştir bir süredir Internet memleketimize uğramıyor. Cezayir'de yaşanan deprem sonrası toplam 932Mbit'lik fiber hattımız koparak dünya ile Internet iletişimimizi sekteye uğradı. Zira geriye kala kala 200Mbit'lik bir hat kaldı. Yani Internetinizin %80'lük güç altında kaldı. Neyse ki çoğu İnternet Servis Sağlayıcı

uydu bağlantılarına yüklenerek durumu bir nebze olsun düzelttiler ve kullanıcı zorlanarak da olsa yurt dışı sitelere erişebildi. Ancak TTNet kullanıcılarının özellikle de Kablonet ve ADSL kullanıcılarının hali harap. Konuşduğum herkes yurt dışından web sitesi dahi açmadığını söylüyor. Kopan hatların tamirinin 6 Haziran'dan önce mümkün olmadığı söyleniyor. Belki daha da uzayabilir. Biz de web sitelerinin açılmasını beklerken kara kara İstanbul - New York kablo hattının Cezayir'de ne iş var diye düşünüyoruz.



ATI'nın NVIDIA'ya cevabı gecikmedi. Radeon 9800 PRO ve kardeşleri testte. Acaba hız krallığını geri alacaklar mı?

Radeon 9800 / 9600 / 9200

Radeon'un Dönüşü



Ekran kartları tarihinin en hızlı, en çığırın ve en kaotik dönemini yaşıyoruz. ATI ve NVIDIA altı ayda bir kart çıkışma döngüsünü falan bir yana bıraktı, hazır olan her kartı direkt piyasaya sürüyorlar. Bunun en önemli sebebi GeForce FX ile amacına ulaşamayan, NVIDIA'nın öne geçmesini sağlayacak bir çözüm araması ve ATI'in onun öünü kesmek için elinden geleni ardına koymaması. GeForce FX 5800 henüz geçen ay piyasaya çıkmışken NVIDIA'nın sonraki model GeForce FX 5900'ü Haziran'da piyasaya süreceğini açıklaması bunun en güzel göstergesi. Çünkü bu hareket ile 6 ayda bir yeni GPU piyasaya sürme stratejisi 3 ayda bir'e dönmiş oluyor. Bu arada ATI de bir sonraki GPU'su RV 360'ın tasarıminın bittiğini açıkladı. Demek ki Radeon 9900 de 3 ay sonra, belki sonbahara bile kalmadan piyasada.

Elbette hızla ve bir dolu ekran kartı çıkması teknolojinin ilerlemesi, ekran kartı performanslarının artması demek. Ama 3 ayda bir yeni ürün çıkan bir piyasadan nasıl ekran kartı alacağız? Hangi kartı seçeceğiz? Fiyatlar hiç bir zaman yerinde durmazken iyi bir fiyat mı aldık, kazık mı yedik nereden bileceğiz? Elbette çok zor işimiz. Umarım ATI ve NVIDIA kısa zamanda sağlam ürünlerle piyasada var olup, 2-3 ay da bir yeni ürün çıkartmaktan vazgeçerler. Eğer bu işi adet haline getirirlerse vay halimize.

Bu süreci en sağlıklı şekilde atlatabilmek için yeni çıkan ürünlerin bol bol test edip üzerlerine bol bol yorum yapacağım sizler için. Geçen ay zaten geniş bir ekran kartı testimiz olmuştu, bu ay kaldığımız yerden aynen devam ediyoruz. Radeon'un 9200/9600/9800 modelleri bu ay piyasaya giriş yaptılar. Ben de bu arkadaşları bir kenara çekip GeForce FX'lere karşı nasıl bir performans veriyorlar bakayım dedim. Onları gelecek yılın bomba oyunu Doom III'ün Alpha versiyonu dahil zorlu benchmarklar'da koşturup bayağı bir terlettim. Muhtemelen gelecek ay GeForce FX 5900'ü aynı parkurda koşarken göreceğiz ve benim üst üste üçüncü ekran kartı testim olacak. Dışardan zevkli ve keyifli gözüküyor mu bilmem ama artık rüyalarımda bile benchmark yapıyorum, geçen gün bir büfeden "KarşılıFX" istedim. Düşünün halimi. ATI ve NVIDIA bu işi adet edinsin, buraya yazıyorum bakın, gidip sekercilik sektörü için "Pancar'ın Dünyası" veya SEKA için "Selüloz Düşler" gibi bir dergi çikartmayan n'olsun! Salçacılar için "Domates'in Günlüğü" bile olabilir, kaçacağım buralardan...

Kralın Kodu: R350

Neyse yakınıp, alaşmayı bir yana bırakıp ve işimize bakalım. Donanım bölgümü takip edenleriniz, bu testimizde öncelikli olarak incelediğimiz Radeon 9800'un ismini son aylarda sıkça duymuşlardır. Kod isimi R350 olan Radeon 9800 artık ekran kartları içinde hız kralı unvanının sahibi. Üstelik sadece performans değil fiyat, güç tüketimi, sessiz çalışma gibi hemen her konuda GeForce FX 5800'e üstünlük sağlıyor. Aslına bakarsanız Radeon 9800'un piyasaya pek bir yenilik getirdiği yok. GeForce FX'in gecikmesini fırsat bilen ATI'in Radeon 9700'ün üzerinde biraz oynayarak çok da yorulmadan geliştirdiği bir GPU bu.

Radeon 9800'un önceki model Radeon 9700'den en büyük farkı daha yüksek saat hızında çalışıyor olması. Aslına bakarsanız Radeon 9700 zaten daha yüksek hızlara overclock edilerek çalıştırılıyordu. ATI bizim evde yaptığımız overclock'u fabrikada sorun çıkımayacak şekilde yapıyor. Aradaki temel fark bu.

Bunun dışında Radeon 9800'de bazı optimizasyonlar var. Bunlar genelde Anti-Aliasing (AA) ve Anisotropic Filte-

ring (AF) performansını artırmaya yönelik. Bunların işe yarıyap yaramadığını AA ve AF testlerinde göreceğiz. Ayrıca Doom III'de gördüğümüz dinamik gölgelerin hesaplanması kolaylaştırılan özel bir teknik geliştirilmiş.

Bunun dışında gördüğümüz iki değişiklik, gümüş rengi ve eşkenar dörtgen bir soğutucu kullanılmış olması, ve ek güç girişinin değişmiş olması. Disket sürücülerinkine benzer küçük güç girişi yerine, sabit disklerinki gibi büyüklerden konmuş. Küçük olanın biraz kırılgan olduğunu düşününce yerinde bir hareket. Burada ilginç olan nokta, NVIDIA daha yavaş olan GeForce FX'i soğutabilmek için devasa ve gürültülü havalandırma sistemleri kullanmaya mecburken, ATI'in daha hızlı Radeon 9800'de soğutucunun renk ve formundaki estetiği dert edecek kadar rahat olması.

Yepyeni bir Radeon

Radeon 9800'de (RV350), 9700'e göre pek fazla yenilik olmadığını söylemek. Ancak Radeon 9600 için aynı şey söz konusu değil. Biraz kirpilmiş bir Radeon 9700'den farkı olmayan Radeon 9500'ün aksine ATI, Radeon 9600'ü sıfırdan yaratmış. Radeon 9800'den tamamen farklı olduğu gibi üretim teknolojisi bile farklı. Üst model R350'de 0.15 mikron teknolojisi kullanılırken RV350'de daha gelişmiş olan 0.13 mikron teknolojisi kullanılmış. Bu Radeon 9600'lerin piyasaya biraz geç girmesine sebep oldu. Neyse ki bu gecikme GeForce FX'de yaşanan felaket gibi değil.

GPU'nun kendisi ve üretimi farklı olسا da kağıt üzerindeki özellikler Radeon 9500'e oldukça benziyor. Radeon 9600, 4 pixel yoluna ve her biri için bir doku işleme yeteneğine sahip. Elbette ki DirectX 9 destekliyor ve 2 adet 64-bit hafıza kontrolörüne sahip.

Ancak iki çipin yapısı tamamen farklı olduğu için bu özelliklerin performansa yansımıması farklı. Çünkü Radeon 9600 tamamen bu spesifikasyonlara göre optimize edilmiş. Halbuki Radeon 9500 daha yüksek olan Radeon 9700 spesifikasyonlarına göre optimize edilmişti.

Test Sistemi

AMD Athlon 3800+

MSI K7N2

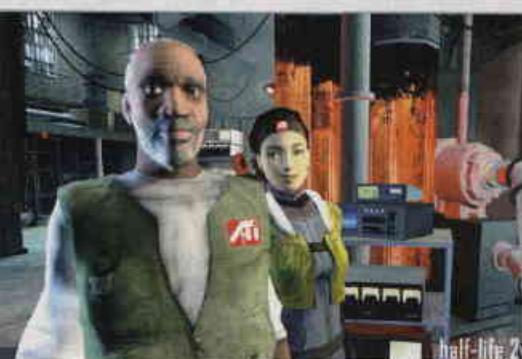
2 x 256MB PC3200 Samsung

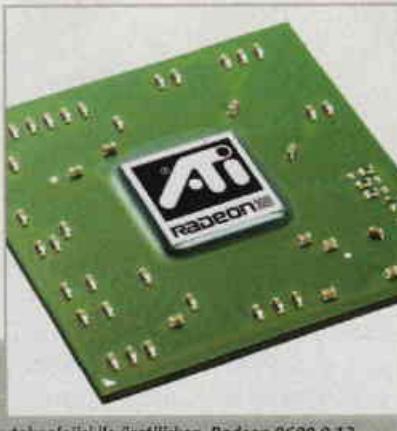
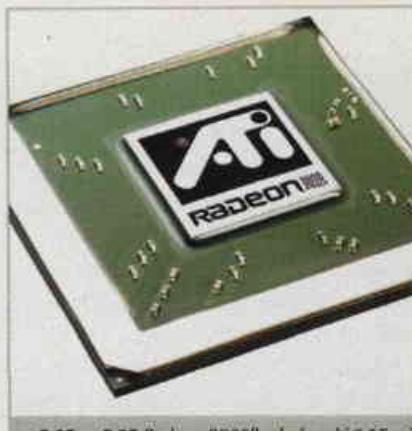
Windows XP Pro SP1

Kullanılan Süreçler

NVIDIA kartları için 44.03

ATI kartları için 7.00





0.15 vs 0.13 Radeon 9800'ler hala eski 0.15 mikron teknolojisi ile üretilirken, Radeon 9600 0.13 mikron ile üretildi. Burada iki GPU'nun ebatları arasındaki ciddi farkı görebilirsiniz. GPU'nun "Die" veya "Core" adı verilen asıl çekirdek bölümünün daha küçük olması hem üretim masraflarını düşürmeye hem de daha az ısınmasını sağlıyor.

Radeon 9600'ün diğer bir yeniliği daha iyi bir Hyper-Z motoruna sahip olması. Hyper-Z, Radeon GPU'larda verileri sıkıştırarak hafızanın daha efektif kullanılmasını sağlıyor.

Radeon 9600'ün 9500'den en büyük ekseni elbette 8 yerine 4 pixel yoluna (pipeline) sahip olması. Yani 9500 bir dönemde 9600'den daha fazla iş yapabiliyor. Ancak 9600'ün diğer tüm avantajları bu dezavantajı giderecek seviyede. Ayrıca daha yüksek üretim teknolojisi ve daha az pixel yoluna sahip olması Radeon 9600'ün daha düşük maliyetli olmasını sağlayacak.

Radeon 9200: R9000'e dönüş

ATI'nın piyasaya sunduğu yeni serinin son üyesi ne yazık ki abileri kadar başarılı değil. Radeon 9100'ün yerini alan Radeon 9200 aslında Radeon 9000'in AGP 8X versiyonundan başka bir şey değil. DirectX 9 destekine sahip değil ve performansı oldukça düşük. GeForce FX 5200'ün de GeForce4 MX'den pek

hızlı olmadığını düşününce alt seviye her iki firma tarafından da unutulmuş gibi görünüyor.

Ancak Radeon 9200 PRO'nun bu açığı kapatacağına dair bilgiler de aldık. Kulağımıza gelenlere göre Radeon 9200 PRO'da saat hızı daha yüksek olacak ve GeForce FX 5200'ü rahatça geçebilecek.

Benchmark Sonuçları

Şimdi size biraz garip gelebilir ama test sonuçlarına göre NVIDIA'yı hükmən mağlup ilan ettik, ATI'a ise 2 hafta ken-di anakartında çalışmama cezası verdik. Sürekli deplasmana çıkacak. Bunun sebebi 3DMark'ın yapımcısı Futuremark'tan iki gün önce aldığı bir mail. Testlerimi bitirmiş huzur içinde burada yer alması gereken satırları yazarken Futuremark'tan gelen bir e-mail ile önce şok sonra ambale olduk. Haber bölümümüzde de okuduğunuz üzere Futuremark, Intel'i sürücülerinde hile yapmakla suçluyordu. Bunu gideren bir ya-

ma da çıkardılar. Telaşla test sisteme dönüp yeni yamayı denediğimde gerçekten de yamanın sonuçları değiştirdiğini gördüm. Bunun tek bir anlamı vardı 3DMark2003 testlerini sıfırdan yapmak. Çünkü Level'da yanlış test skorları vermektense hiç vermemeyi tercih ederiz.

Her seferinde yeniden Windows kurmak gerektiği için de tüm testi sıfırdan yapmaktan bir farkı yoktu. İki aydır ekran kartı testlerinden başını kaldırımayan bir editöre bunu yapmayacaklardı. Olan durmadan test ile geçen iki fazla dan günüme oldu. Üstelik benzer bir hile, daha az etkilese de Radeonlar için de geçerliydi. Neyseki bir önceki testi yaptığımız sürücülerde böyle bir sorun yoktu. Yoksa buradan geçen ay ki testin yanlış olduğunu duyurmak zorunda kalacaktık. Bu arada başka dergilerin bu ay içinde yaptıkları testler ile bizimkiler arasında bir uyuşmazlık görünse-niz bilin ki sebebi budur. Bu yama ayın sonunda çıktıgı için, kaçırılmış olanlar mutlaka olacaktır.

3DMark2003

Yeni yamamızı yükleyip 3DMark2003'ü v3.30 versiyonuna yükselttiğinden sonra testimizi tekrarladık. Geçen ay hatırlar-sınız çoğu kart DirectX 9 destekine sahip olmadığı için direkt 3DMark skorlarını vermemiştik. Bu ay böyle bir soru-numuz yok artık ve işe bu skorlardan başlayabiliriz.

Hem 1024x768 hem de 1280x1024 çözünürlükte yaptığımız testlerde Radeon 9800 PRO açık ara birinci oldu.



İncelenen Kart	Radeon 9200	Radeon 9600 Pro	Radeon 9800 Pro	GeForce FX 5200	GeForce FX 5800 Ultra
GPU kod İsmi	HIS Excalibur Radeon 9200 Vivo	HIS Excalibur Radeon 9600 Pro	HIS Excalibur Radeon 9800 Pro	Sparkle GeForce FX 5200	MSI GeForce FX 5800 Ultra
DirectX desteği	DX 8.1	DX 9	DX 9	DX 9	DX 9
Çekirdek hızı	250MHz	400MHz	380MHz	250MHz	500MHz
RAM hızı		600MHz	680MHz	400MHz	1GHz
RAM miktarı	128MB DDR	128MB DDR	128MB DDR	128MB DDR	128MB DDR
Hafıza kontrolörü	128-bit	128-bit	256-bit	128-bit	128-bit / 64bit
Pixel per Clock	4	4	8	4	8
Üretim metodu	0.15	0.13	0.15	0.15	0.13
RAMDAC	2x400MHz	2x400MHz	2x400MHz	2x350MHz	2x400MHz
AGP desteği	8X	8X	8X	8X	8X
Fiyat	127\$ +KDV	270\$ +KDV	520\$ +KDV	99\$ +KDV	470\$ +KDV
İthalat	Tellioglu	Tellioglu	Tellioglu	Hızlı Sistem	DataGate
WEB adresi	www.tellioglu.com.tr	www.tellioglu.com.tr	www.tellioglu.com.tr	www.datagate.com.tr	www.hizlisistem.com

Her iki çözümürlükte de GeForce FX 5800'e %17'lik bir üstünlük sağladı. Bu fark diğer testler ile karşılaşıldığında biraz yüksek gözüküyor. Bence bunun iki sebebi olabilir:

1- Futuremark hile yaptığı için NVIDIA'yı cezalandırdı.

2- NVIDIA diğer benchmarklar'da da hile yapıyor.

Diğer benchmarklara göz attığtan sonra bu konuya döneceğiz.

Orta seviyede testteki tek kart olan Radeon 9600 PRO her iki çözümürlükte de ortalama değerler verdi. Buradan gördüğümüz 9600 PRO'nun tüm yeniliklerine rağmen 9500'de bulunan 8 pixel younga (pipeline) ihtiyaç duyduğu.

Alt seviye kartlarda ise kırın kırana bir mücadele vardı. Her iki kartta dört demonun içinde oynanabilir bir performans sergiliyemedi. Ama genelde GeForce FX 5200 öndeymişti. Zaten Radeon 9200, DirectX 9 desteği olmadığı için Nature testini geçememişti.

Elimizdeki tek DirectX 9 uyumlu benchmark olan 3DMark2003'ün Nature demosunun sonuçları oldukça ilginç çıktı. Bu teste FX 5800, Radeon 9600'ü geçmeyece dahi zorlanırken Radeon 9800 ile arasındaki fark %40'ları buldu. Bu sonuç NVIDIA'nın GeForce FX 5800 Ultra'da 128-bit hafıza kontrolörü kullanmakla ne büyük bir hata yaptığı gösterdi. Çünkü bu farkın en önemli se-

bebi FX 5800'ün hafızasındaki dar boğaz.

3DMark2001

Genel olarak DirectX 7 ve 8 performansını gösteren

3DMark2001'de hala çok kullanışlı bir test. Aradan geçen yıllara rağmen ekran kartlarını terlettiğini görmek çok hoş. Dört demonun ortak sonucu olan 3DMark skorunda liderlik yine Radeon 9800'deydi. GeForce FX 5800 Ultra'ya karşı 1024x768'de %7, 1280x1024'de ise %8'lik performans farkı yakaladı Radeon 9800. 3DMark2003'de ki gibi çok açık olmasa da yine de çok belirgin farklar.

Alt seviyede ise FX 5200 rakibi Radeon 9200'ü yine farkla geçti. Aradaki fark %6 ila %8 arasında değişiyor.

Radeon 9600 ise bu teste üst sıradaki rakiplerine biraz daha yaklaştı.

Testlere özel olarak baktığımızda ilginç bir iki sonuçla karşılaşıyoruz. Birincisi DirectX 8 uyumlu olan Nature testinde Radeon 9200 rakibini geçiyor. Ancak DirectX 7 uyumlu Dragothic testinde FX 5200'un bir hayli gerisinde kalıyor. Teknolojik olarak daha geri olan bir kartın bu sonucu vermesi ilginç.



3DMark2003 Game 1 Wings of Fury - 1024x768

Radeon 9800 PRO	160.2
GeForce FX 5800 Ultra	145.7
Radeon 9600 PRO	124.3
GeForce FX 5200	70.7
Radeon 9200	65.0

DX7 performansını gösterir (örn: Black & White, Deus EX, Oni)

3DMark2003 Game 1 Wings of Fury - 1280x1024

Radeon 9800 PRO	127.3
GeForce FX 5800 Ultra	109.3
Radeon 9600 PRO	83.4
GeForce FX 5200	50.6
Radeon 9200	47.8

DX7 performansını gösterir (örn: Black & White, Deus EX, Oni)

3DMark2001 - Game 2 Dragothic / High Quality - 1024x768

Radeon 9800 PRO	157.8
GeForce FX 5800 Ultra	149.3
Radeon 9600 PRO	102.7
GeForce FX 5200	65.6
Radeon 9200	58.9

DX7 performansını gösterir (örn: Black & White, Deus EX, Oni)

3DMark2001 - Game 2 Dragothic / High Quality - 1280x1024

Radeon 9800 PRO	138.6
GeForce FX 5800 Ultra	131.3
Radeon 9600 PRO	80.1
GeForce FX 5200	48.1
Radeon 9200	44.3

DX7 performansını gösterir (örn: Black & White, Deus EX, Oni)



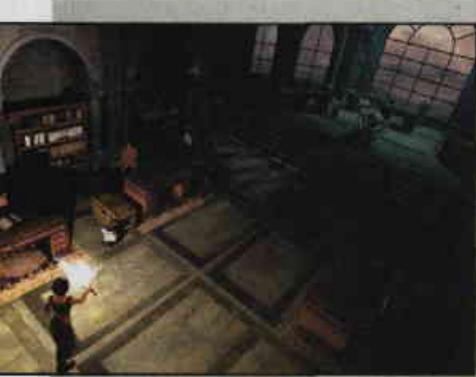
Unreal Tournament 2003

NVIDIA'nın genelde ön plana çıkan bir testdir Unreal Tournament 2003. Ancak bu teste de GeForce FX 5800 Ultra, Radeon 9800 PRO'ya geçilmekten kurtulmadı. Ama en azından farklılar %3 - %5 seviyesini geçemedi. Ancak skorlara göz atarsanız zaten UT2003'de skorlar arasında hiçbir zaman açık fark olmadığını görsürsünüz. Mesela Radeon 9800, 3DMark2003'te Radeon 9200'ün 3.5 katı fazla skor verirken UT2003'de bu fark iki katı bile değil.

Quake 3

Bu sefer bir değişiklik yapıp geçen ay kullandığımız Jedi Knight 2'nin yerine Quake 3 kullandık. Böylece Doom III ile Quake 3 arasındaki performans farkı da görülsün istedik.

1280x1024 çözümürlükte yaptığı testte Radeon 9800, GeForce FX 5800'ü çok küçük bir farkla geçti. Ama bunun temel sebebi işlemcide ortaya çıkan darboğaz. Anti-aliasing / Anisotro-



3DMark2003 - 1024x768

Radeon 9800 PRO	5.298 3DMark
GeForce FX 5800 Ultra	4.541 3DMark
Radeon 9600 PRO	3.348 3DMark
GeForce FX 5200	1.259 3DMark
Radeon 9200	1.127 3DMark

4 demonun ortak sonucu olan 3DMark skoru

3DMark2003 - 1280x1024

Radeon 9800 PRO	3.959 3DMark
GeForce FX 5800 Ultra	3.377 3DMark
Radeon 9600 PRO	2.316 3DMark
GeForce FX 5200	891 3DMark
Radeon 9200	790 3DMark

4 demonun ortak sonucu olan 3DMark skoru

3DMark2003 - Game 2 Battle of Proxycon-1024x768

Radeon 9800 PRO	36.9
GeForce FX 5800 Ultra	34.5
Radeon 9600 PRO	20.9
Radeon 9200	7.5
GeForce FX 5200	6.8

DX 8 performansını gösterir (örn: Max Payne, Tony Hawk Pro Skater 3, Unreal Tournament 2003)

3DMark2003 - Game 2 Battle of Proxycon-1280x1024

Radeon 9800 PRO	25.1
GeForce FX 5800 Ultra	25.0
Radeon 9600 PRO	13.9
Radeon 9200	5.1
GeForce FX 5200	4.6

DX 8 performansını gösterir (örn: Max Payne, Tony Hawk Pro Skater 3, Unreal Tournament 2003)

pic Filtering testlerinde bunu daha net göreceğiz. Diğer kartların performansları ve sıralaması ise önceki testlerden bir farklılık göstermedi. Bu da artık DirectX ve OpenGL performanslarının kendi içinde pek bir farklılık göstermediğinin işaretini.

Doom III

Bu ayın sürpriz testi ise Doom III. Burada öncelikle şu uyarıyı yapalım. Testte Doom III'ün Alpha, yani çok erken bir versiyonunu kullandık. Oyunun son sürümlü olmadığı için bu verileri kesin sonuçlar olarak değil, bir referans kaynağı olarak görmekte fayda var.

Yasal uyarımızı geçip sonuçlara baktığımız zaman yine Radeon 9800'ün üstünlüğü ile karşılaşıyoruz.

3DMark2003 - Game 4 Mother Nature- 1024x768

Radeon 9800 PRO	31.7
GeForce FX 5800 Ultra	21.8
Radeon 9600 PRO	19.6
GeForce FX 5200	5.4
Radeon 9200	desteklemiyor

DX 9 performansını gösterir (yeni kuşak oyunları)

3DMark2003 Game 4 Mother Nature- 1024x768

Radeon 9800 PRO	25.9
GeForce FX 5800 Ultra	16.4
Radeon 9600 PRO	15.1
GeForce FX 5200	4.1
Radeon 9200	desteklemiyor

DX 9 performansını gösterir (yeni kuşak oyunları)

%22.5 gibi büyük bir fark ile GeForce FX 5800 geride kalmıştır.

Bu teste ortaya çıkan diğer bir ilginç sonuç, Radeon 9600 PRO'nun aynı sonucu veren Radeon 9200 ve FX 5200'e ciddi bir üstünlük sağlayamamasıdır.

Bu da dinamik gölgelendirme ve aynı yüzeyle bir çok dokunun kaplanması gibi karmaşık grafik hesaplamalarında 8 pixel yoluna (pipeline) sahip olmanın ne denli önemli olduğunu gösteriyor. Başka bir deyişle 4 pixel yolu ile ancak bu kadar olabiliyor.

Anti-Aliasing / Anisotropic Filtering

Bu ay farklı olarak ekran kartlarını Anti-Aliasing ve Anisotropic Filtering ile de test etti. Ekran kartlarının geldiği noktadaki yüksek performansları sistemi zorlamadan bu teknolojileri kullanabilmemizi sağlıyor.

AA / AF testlerimizde 4X Anti-Aliasing ve 8X Anisotropic Filtering kullandık. Unreal Tournament 2003'de 1024x768 çözünürlükte bu ayarlarla ilk defa GeForce FX 5800 Ultra, Radeon 9800'ü geçmeyi başardı. Radeon 9200 tüm denemelere rağmen test bitmeden sistemi kitlerken, Radeon 9600 PRO da oldukça vasat bir sonuç verdi. Buradan DirectX'de Radeon'ların AA / AF konusunda oldukça başarısız olduğunu görüyoruz.

Diğer test olan Quake 3'de ise durum tam tersiydi. OpenGL'de Radeon 9800 %45'leri bulan farka ulaştı. Radeon 9600'un skoru da GeForce FX 5800'e oldukça yakındı. Radeon 9200 de hiç sorunsuz testleri tamamlarken 1280x1024'de FX 5200'ü geçti.

Buradan anlaşıldığı üzere NVidia, DirectX; ATI ise OpenGL'de çok daha iyi kullanıyor AA / AF'yi. Bu farkların yeni sürücü güncellemeleri ile kapanacağını varsayılabılır. Ancak şu an için her iki taraf da sorunu.

Ayrıca Quake 3 testinde Radeon 9800 ile FX 5800 arasında az fark olmasının işlemci darboğazından dolayı olduğunu söylemiştık. AA / AF ile ekran kartı zorlanıp işlemci biraz nefes alınca iki kart arasında uçurum gibi farklar oluşması bunu gösteriyor.



3DMark2001 - Game 4 Nature - 1024x768

GeForce FX 5800 Ultra	113.0
Radeon 9800 PRO	112.4
Radeon 9600 PRO	59.8
Radeon 9200	34.3
GeForce FX 5200	33.3

DX 8 performansını gösterir (örn: Max Payne, Tony Hawk Pro Skater 3, Unreal Tournament 2003)

3DMark2001 - Game 4 Nature - 1280x1024

Radeon 9800 PRO	77.6
GeForce FX 5800 Ultra	74.0
Radeon 9600 PRO	40.4
Radeon 9200	21.7
GeForce FX 5200	21.1

DX 8 performansını gösterir (örn: Max Payne, Tony Hawk Pro Skater 3, Unreal Tournament 2003)

Son Kararımız

Geçen ay "Acaba Radeon 9800 ile ATI kaptırdığı hız krallığını geri alabilecek mi?" diye sormuştu kendimize. Bu ay açık olarak gördüğümüz gibi ATI tacını geri kaptı. Artık dünyanın en hızlı



3DMark2001 - 1024x768

Radeon 9800 PRO	15.251 3DMark
GeForce FX 5800 Ultra	14.412 3DMark
Radeon 9600 PRO	10.978 3DMark
GeForce FX 5200	7.761 3DMark
Radeon 9200	7.222 3DMark

4 demonun ortak sonucu olan 3D Mark skoru

3DMark2001 - 1280x1024

Radeon 9800 PRO	13.457 3DMark
GeForce FX 5800 Ultra	12.502 3DMark
Radeon 9600 PRO	8.673 3DMark
GeForce FX 5200	5.549 3DMark
Radeon 9200	5.221 3DMark

4 demonun ortak sonucu olan 3D Mark skoru





Doom 3 - 800x600

Radeon 9800 PRO	64,8
GeForce FX 5800 Ultra	52,9
Radeon 9600 PRO	34,8
GeForce FX 5200	31,4
Radeon 9200	31,4
Alpha versiyon / E3 Demosu	



Unreal Tournament 2003 - 1024x768

Radeon 9800 PRO	62,29
GeForce FX 5800 Ultra	60,01
Radeon 9600 PRO	54,47
GeForce FX 5200	40,03
Radeon 9200	37,08

Anubis, Antalus ve Citadel haritalarında Botmatch testlerinin ortalaması.

Unreal Tournament 2003 - 1280x1024

Radeon 9800 PRO	60,51
GeForce FX 5800 Ultra	58,64
Radeon 9600 PRO	46,06
GeForce FX 5200	28,65
Radeon 9200	26,14

Anubis, Antalus ve Citadel haritalarında Botmatch testlerinin ortalaması.

Unreal Tournament 2003 - 1024x768

4X Anti-Aliasing / 8X Anisotropic Filtering	
GeForce FX 5800 Ultra	53,91
Radeon 9800 PRO	52
Radeon 9600 PRO	34,58
GeForce FX 5200	15,36
Radeon 9200	başarısız

Anubis, Antalus ve Citadel haritalarında

GPU'su Radeon 9800 PRO.

9800'PRO'nun tek yakınıacak yanı piyasaya çıkış fiyatının yüksekliği. Ancak GeForce FX'in çıkış fiyatının 60\$ altında hala. Ayrıca Radeon 9700 PRO'lar piyasadan tamamen kalkınca bu fiyat oldukça düşecektir. Önümüzdeki aylarda GeForce FX 5900'ün çıkışması ile de 400\$ veya altında fiyatları daha mümkün olabilir. Sonuçta Radeon 9800'ün Radeon 9700'den çok pahalı olması için büyük bir sebep yok.

Elbette bu arada önemli bir fırsat Radeon 9700 PRO'ların sonuncularını yakalamak. Fiyatı orta ve üst seviye arasında kalan Radeon 9700'lerin duyduğumuza göre son partileri geldi. Yani şu an piyasada bulunan mallar bitince bir daha bu kartı göremeyeceğiz. Radeon 9800'den daha yavaş olsa da hala çok yüksek performans ve aynı teknolojileri sunuyor.

Radeon 9600'e gelince işler biraz daha karışık. ATI'ın 0.13 mikrona sorunsuzca geçmiş olması güzel. Bu onları mutlu günlerin beklediği anlamına getiyor. Ancak Radeon 9600'ün 9500'e çok büyük bir üstünlük sağlayamaması üzücü. Ama benim fikrim Radeon 9600'de de kısa sürede ciddi fiyat düşüşleri görecekiz. Gerçi 270\$ hala çok iyi bir fiyat. Eğer Radeon 9600'ün 240\$'ların altına düşüğünü görürseniz hiç durmayın saldırın. Elbette bu arada Radeon 9500'ün fiyat düşüğünü takip ederek uygun bir kart bulma şansınız var.

Radeon 9200'de ise durum pek de parlak değil. Şu an piyasada olan rakibi FX 5200 hem daha ucuz, hem daha gelişmiş, hem de daha hızlı. Radeon 9200'e dair umutlarımız PRO modeli ile farklı kapaması. Ama o zaman dek alt seviyedeki tercihimiz FX 5200 olacak.

Dinamik Gölgé Etme Yeter

Bir testi daha burada bitirken tüm ekran kartı üreticilerine uzun ve keyifli bir tatil öneriyoruz. Biz daha iyi oyun oynayalım diye bütün kiş kendilerini parçaladılar, sabah akşam çalışıp ailelerini ihmal ettiler. Bir 6 ay ekran kartı falan çıkarmasınlar artık. İstemiyorum ben 5900 veya 9900. Dinlenin arkadaşlar, durun çalışmayı, yapmayı, bak kime diyorum. Birak o transistör yerine! Dağın kardeşim, yapmayı ekran kartı falan. Bunu yaparken düşününüz mu hiç kim test edecek diye? Ne bu? Sen mi yaptın bunu. Al bakalım! Çatada Çutada Çot (seri halde başa isabet eden GF FX 5900 efekti). Sürücülerde hile yaparsın ha!!! Durun kaçmayın Matrix yapıcam hepiniz!



Quake 3 - 1280x1024

Radeon 9800 PRO	286,1
GeForce FX 5800 Ultra	284,2
Radeon 9600 PRO	182,4
GeForce FX 5200	105,3
Radeon 9200	98,3

High Quality + Highest Texture Quality / Four Demosu

Quake 3 - 1024x768 4X Anti-Aliasing / 8X Anisotropic Filtering

Radeon 9800 PRO	253,1
GeForce FX 5800 Ultra	173,1
Radeon 9600 PRO	152
GeForce FX 5200	49,2
Radeon 9200	36,7

High Quality + Highest Texture Quality / Four Demosu

Quake 3 - 1280x1024 4X Anti-Aliasing / 8X Anisotropic Filtering

Radeon 9800 PRO	173,1
GeForce FX 5800 Ultra	118,2
Radeon 9600 PRO	98,7
Radeon 9200	32
GeForce FX 5200	31

High Quality + Highest Texture Quality / Four Demosu

SOUND BLASTER AUDIGY 2

Fiyat: 145\$ + KDV

www.soundblaster.com

Müşteri Hizmetleri:

www.kont.com.tr

Kont

www.kont.com.tr

Koyuncu

www.koyuncu.com.tr

Koyuncu

www.multimedya.com.tr/mz

Multimedya

Ses kartı piyasasının tartışmaz lideri Creative'in son bombası Audigy 2, bayağı bir gecikmeyle de olsa aramızda. Bu ay Audigy 2'yi yine Creative'in 6.1 hoparlör sistemi Inspire 6600 ile birlikte inceleme şansı yakaladık. Ses kartı ve hoparlörleri eşleştirme politikasına uygun olarak birbirine yakın zamanlarda piyasaya çıkan bu iki ürünü birlikte kullanmanızı tavsiye ediyor Creative.

Creative'in yeni ses kartları genelde heyecan verici yeni özelliklere sahiptir ve çıkışları şamatalla olur. Özellikle Live! ve Audigy'nin çıkışları tam bir olaydı. Ama Audigy 2 için bunu söylemek zor. Aslında oyunculara özel hiç bir çarpıcı yeniliğe sahip değil Audigy 2. Bizim için Audigy'de önemli olan EAX Advanced HD desteği idi. EAX'ın üzerine bir çok yenilik getirmiş olan ve artık hemen her yeni oyunda desteklenen Advanced HD desteği konusunda, Audigy ile Audigy 2 arasında bir fark yok. Audigy 2'nin yeniliği daha çok ses kalitesi ve DVD Audio/Video üzerinde.

Ses kalitesindeki gelişmenin en büyük göstergesi 24-bit ses desteğine sahip olması. Audigy ve Live! kartları 16-bit ses desteğine sahip ti. Ayrıca Audigy 2'de dijitalden analoğa çevirciler 96kHz'den

192kHz'e çıkmış. Signal to Noise Ratio'da 100dB'den 106dB'e yükselmiş. Bu karmaşık hertz ve desibel değerlerinin özetü Audigy 2 hem DVD-Audio çalabilecek kalitede hem de THX sertifikası alan ilk son kullanıcı ses kartı. THX, Lucas Film'in geliştirdiği, şu an için ev sinema ve ses sistemlerindeki en yüksek standart.

Audigy 2'nin Audigy'ye karşı diğer bir üstünlüğü 6.1 hoparlör desteği sahip olması. Normal 5.1'e eklenen altıncı hoparlör, arka merkez (rear center) hoparlörü. EAX Advanced HD de 6.1 hoparlör desteği sahip olduğu için bu bizim için önemli bir gelişme. Özellikle arkadan gelen sesleri daha net fark etmenizi sağlıyor. Ancak bundan faydalanan bilmek için 6.1 bir hoparlör sisteminizin olması gerekiyor. Yine EAX Advanced HD'nin bir özelliği olarak Audigy 2 kendisi stereo sesleri 6.1'e çevirerek, ekstra hoparlörlerinizin hiçbir zaman boş kalmamasını sağlıyor.

Audigy 2'de oyuncuları en çok cezbedecek noktalardan birisi de beraberinde gelen yazılımlar. Soldier of Fortune II: Double Helix ve Hitman 2: Silent Assassin, 2003'ün başarılı hit oyunlarıydı.



Audigy'de bulunan IEE1394 (Firewire) portu Audigy 2'de de bulunuyor. Audigy'de bu porta SB1394 adı verilmiş çünkü IEE1394 standardını %100 karşılamıyor. Audigy 2'de standart yakalanmış. Yani tüm firewire cihazları hiç sorunsuz kullanabiliyorsunuz.

Kısaca toparlarsak, Audigy 2 ile oyuncular için çarpıcı bir yenilik gelmese de Creative benzersiz bir ses kalitesi yakaladı. Ama bütçeniz Audigy 2 için yeterli değilse de dert etmenize gerek yok. Audigy'de hala yeterli bir ses kartı ve Audigy 2 olmazsa olmaz bir ürün değil.

ARTILAR: Mükemmel ses kalitesi, THX, DVD-Audio, 6.1 hoparlör desteği

EKSİLER: Oyunculara yönelik çok büyük bir artı yok. Fiyatı yüksek

CHIEFTEC MATRIX BIG TOWER

Fiyat: 140 EUR + KDV

www.arena-chieftec.com

Müşteri Hizmetleri:

www.dijitalcenter.com

Dijital Center

Cebit dosyamızda Chieftec kasalardan bahsetmiştik. Bu ay da inceleme şansımız oldu. Bu ay incelediğimiz kasa Chieftec'in en yüksek serisi olan Matrix'in en irisi olan Bigtower modeli.

Bu kasanın en büyük özelliği takabileceğiniz hersey için fazla-sıyla yere sahip olmanız. 6 adet 5.25" ve 8 adet 3.5" yuvası ile HDD, DVD/CD-ROM ve yazıcılar, ses kartı ve fan ön panelleri gibi herseye yer bulabiliyorsunuz.

Kasanın içi çok geniş olduğu için parçaları takip çıkarmak, kabloları bağlamak çok kolay. Zaten HDD takibileceğiniz 6 yuva 2 ayrı parça halinde kolayca sökü-

lebiliyor. 5.25" CD/DVD yuvalarının hepsi de kızaklı. Kızaklıları bir kere taktiktan sonra vidalarla hiç uğraşmadan kolayca sökülüp takılabilirler.

Kasada ayrıca iki güç kaynağı için yer var. İsterseniz çift güç kaynağı, isterseniz de bir güç kaynağı bir su soğutma ünitesi takılabilirsiniz.

Kasanın soğutması da çok iyi düşünülmüş. 2 sabit disk modülü'nün ikisi de kendi fan yuvasına sahip, kasanın içinde 3, kasanın kapağında da (ekran kartı hızında) bir fan yuvası var. Yani toplamda 6 adet 8cm'lik fan takabiliyorsunuz. Tüm fanların ko-

layca takabilmeniz için rahatça sükülebilir yuvaları var. Kasanın kapağı da çok kolay sükülebilir takılabilir.

Kasada kullanılan malzemelerin sağlamlığı benzerine az rastlanan cinsten. Ayrıca metalik gece mavisi rengi ve sık tasarım ile de göz alıyor Matrix Bigtower. Tarişmasız bugüne kadar gördüğüm en iyi kasa.

ARTILAR: Çok kullanışlı, tüm parçalar kolayca takılıp çıkarılabilir, her tür ürün için yeterli alan var, sağlam ve kaliteli

EKSİLER: Fiyatı yüksek



FREECOM BEATMAN

Her zaman takdir etmişimdir Freecom'u. Ne yaparlarsa hep kaliteli ve ilginçtir. Yeni MP3 çalarları Batman içinde geçerli aynı şey. Kare formundaki bu küçük ve sık alet hem kullanış hem de ses kalitesi olarak çok başarılı. Ortadaki ekran hem oldukça geniş hem de çok efektif kullanılmış. Bu minik ekran bilgi dolu. Ekranın üzerinde aynı anda pilin durumu, karışık çalıp çalışmama, şarkının süresi, play/pause, şarkının hertz ve bitrate'i, equalizer ayarı, ses seviyesi, şarkının ID3 Tag bilgisi, şarkının bulunduğu klasör bilgilerini görebiliyorsunuz. Üstelik benim de ne olduğunu henüz çözemediğim iki ikon daha var.

Batman'ın düğmeleri için de aynı şey söz konusu. Ses ayar ve hold'u saymazsa sadece 5 düğme var Batman üzerinde. Şarkıları çalmak, ayarları değiştirmek,

klasörlerde dolaşmak, ses kaydetmek, equalizer preset'leri, herşeyi bu 5 düğme ile yapıyorsunuz. Elbette alışana dek tuş kombinasyonlarını hatırlamak zor, o yüzden alır almadır kitaplığını iyice okumak gerekiyor.

Beatman'de benim için en güzel sürpriz Sennheiser marka kaliteli bir kulaklığa gelmemesi oldu. Elbette şu kulak içine giren basit kulaklıklardan, ama Avrupa'lıların Japon'lardan daha iyi kulaklığa yaptığı bilincindeki her Türk genci gibi Sennheiser'a ve ürettiği tüm kulaklıklara saygımız büyük. Ayrıca Batman'ı boynunuza asabilmeniz için beraberinde sık bir askı getiyor. Böylece boyuna asılarak MP3 çalarlarının çok daha rahat taşıdığını öğrenmiş oluyoruz.

Beatman'in sık görünen bir alet olduğunu söylemiştim. Freecom onu daha da güzel yapmak

icin pakete 3 farklı ve bir hayli renkli ön yüz çıkartması eklemiş. Cebit'de cihazı vitrin arkasından görünce, "değiş tokuş kapak" gibi bir özelliği olduğu yanlışına düşmüştüm. Ama olay aslında ön yüzü yapıştırılan bir çıkartmadan



ibaretmış. Ama kaliteli, sağlam ve güzel görünen bir çıkartma bu. Elbette ki bir kere çıkartınca tekrar takabilme şansınız yok. Benim favorim kaplan deseni.

Kullanışlı, sık, sağlam, hiç bir eksiki olmayan harika bir ürün Batman. Rahatlıkla onun klasmanında bugüne dek gördüğüm en iyi MP3 çalar olduğunu söyleyebilirim.

Fiyatı: 156\$ +KDV
www.freecom.com
İthalat: Sky
www.sky.com.tr

ARTILAR: Küçük ve sık tasarım, LCD ekranda her türlü bilgi yer alıyor, kaliteli ve sağlam

EKSİLER: Fiyatı biraz yüksek

CREATIVE INSPIRE 6600

Bu ay Audigy 2 ile birlikte yaygınlığınaInspire 6600'ü de inceleyiyoruz. Piyasaya çıkan ilk 6.1, PC hoparlör sistemi Inspire 6600. Standart 5.1 hoparlörlerden farkı arkada da bir merkez hoparlörünün bulunması. Mantık olarak da bakınca hoparlörler çevremizi ne kadar iyi sararsa surround ses'ten aldığımız zevk o kadar artar. Bu noktada arkadaşım hoparlör eksiğinin kapatılmış olması güzel. EAX Advanced HD'de 6.1 kanal desteği olduğu için özellikle EAX uygulamalarında bu ekstra kanalın farkını hissedebiliyorsunuz. Ancak ev sineması sistemleri Dolby Digital EX ve DTS hala 5.1 yapısında. Elbette daha pek çok uygulamada. Bu noktada iş EAX Advanced HD'nin CMSS özelliğini kullanarak bu ekstra kanalı simülle etmeye

kaliyor.

Peki ya ses kartımızda o ekstra kanal yoksa. Yani ses kartımız Audigy 2 değil de Audigy veya Live! 5.1 ise? Bunu da dert etmenizde gerek yok. Çünkü 6600'ün üzerinde de CMSS özelliği var. Eğer 6.1 değil de 5.1 bağlantısı yaptıysanız Inspire 6600'e arkasındaki CMSS switch'inden sesi 6.1'e çevirebilirsiniz.

Inspire 6600'ün dört yan hoparlörü ve arka merkezi 8Watt gücünde. Merkez hoparlörü ise 20Watt, subwoofer'in gücü ise 22Watt. Böylece Inspire 6600'ün toplam gücü 82Watt yapıyor ki bu bir PC hoparlörü için oldukça iyi.

Inspire 6600'ün diğer modellerde olduğu gibi kablolı bir uzaktan kumandası var. "6.1 sistemde bari infra red olsun uzaktan kumanda" diye düşünmeye çok məyilliydim. Ancak Creative pratik bir düşünce ile uzaktan kumandanın üzerine kulaklık girişini koymuş. Bu

yüzden sesimizi çıkarmıyoruz. Inspire 6600'ün ayrıca satılan hoparlör ayakları da var.

Inspire 6600'ün ses kalitesi oldukça iyi. 6.1 bir hoparlör kullandığınızı sesin zenginliğinden özellikle de iyi geliştirilmiş EAX Advanced HD uygulamalarında hissediyorsunuz. Görünüş olarak da çok şıklar. Şu aralar 5.1 bir hoparlör almayı düşünenler, 6.1 alımıya yönelilebilir bence. Hele Audigy 2 sahibi iseniz ilk düşünmeniz gereken hoparlör Inspire 6600.

Fiyatı: 130\$ +KDV

www.soundblaster.com

İthalat: Kont

www.kont.com.tr

Koyuncu

www.koyuncu.com.tr

Multimedya

www.multimedya.com.tr



ARTILAR: 6.1 hoparlör destegine sahip ilk PC hoparlörü
EKSİLER: Görülür bir eksisi yok

Evde benchmark yapmak sapıklık mıdır? Episode II

Counter Strike ile test yapmak

Jesuskane | jesuskane@level.com.tr

Evet sapıklıktır kardeşim dağılin dağılin demek gelse de içimden... Neyse bitirmeyelim bu cümleyi. Nerede kalmıştık, ivir zıvır oyunlardan bahsediyoruk geçtiğimiz ay. Quake3 ve UT Warfare motoru kullanan bir iki oyundan daha bahsetmekti niyetim bu ay için. Fakat gördüm ki internette bu motorları kullanan oyunlara benchmark yapmak için birçok utility dolanıyor, vazgeçtim hızla. Gelecek ay unutma isem kesin Level CD de olacaklar.

hızlı oynatmaya çalışacak. Timedemo sona erdiğinde konsolda demo'nun ne kadar sürede oynatılabilğini ve ortalaması FPS yi görmeniz mümkün olacak. Bunu yaptıktan sonra tekrar bir server açalım veya mevcut server'a bağlanalım. Bu sefer gerçek oyuncular (aman ha ortamda bot olmasın) oynarken ya siz de oyuna katılın ya da spectator modda üstlerinden uçarak UT 2003'ün botmatch'ine benzer bir kayıt alın. Bu kaydettiğimiz demoyu da yine "timedemo" komutu ile oynatarak sistemimizi test edebiliriz. Gerisi demoyu kopyalayıp "Al Ahmet yap bakiyim sende kaçtı? Ahahahaha benimki daha iyi" şeklinde olayı eğlenceye çevirmek.

Burada deşinilmesi gereken önemli nokta şu. CS ile yaptığınız bu test ekran kartı performansını pek iyi yansıtmez. Çünkü Half-Life grafik ihtiyaçları TNT2 ile bile rahatça karşılanıyordu. Testimiz daha çok sistemin genel performansını ortaya koyacaktır. Ekran kartına yönelik testleri geçen ay anlatmıştık, bu arada bir daha bakınız.

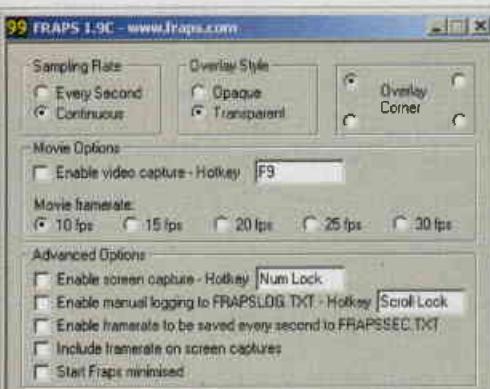
FRAPS

CS'nin oyunu da çözüldük devam edelim yolumuza. Yazarı meçhul bazı mektuplarda bazı meçhul arkadaşlarımız der ki "İyi güzel o motoru, şu motoru tamamda bak şu X oyununda ne konsol var, ne FPS ye bakabiliyorum, ne bir şey yapabiliyorum. Bunda nasıl test yapabilmeli ay balam" E bak meçhul kardeşim adamlar bunun için bir yazılım yapmış adını Fraps takmış. Hoş birçok program var ama en iyisi bu. Fraps işte şu şey (resime bak resime). Oyundan önce çalıştığımız bu program biz oynarken ekran kartının performansını kaydedip sonrasında kontrol edebilmemizi sağlıyor. Ayrıca oynarken ekranın bir köşesi içinde FPS'yi sürekli gösterebiliyor. Hatta her saniye için ayrı ayrı log tutulmasını sağlayıp ortalamasını alabiliyoruz. Her saniye FPS'yi bir txt dosyasına yazıyor ki oyun yanında ki iniş çıkışları görüp hangi anlarda sistemin zorlandığı

ğini görebilelim. Ayrıca oyun içinden, hatta filmlerden screenshot alabiliyoruz. Bunların hepsini o küçük kutuda gayet basit bir şekilde yapabiliyoruz.

DİĞER

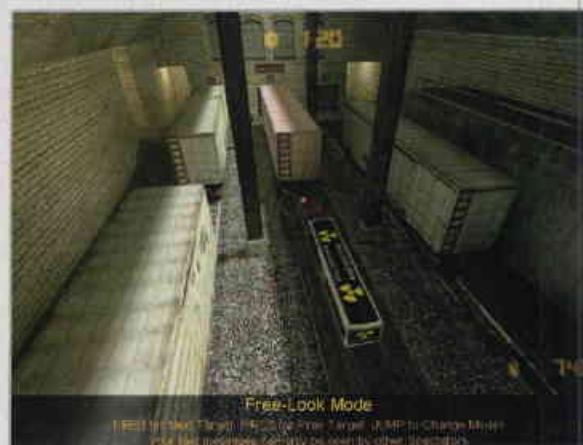
CD-ROM, HDD gibi donanımların performanslarını ölçmek içinde birçok yazılım mevcut. Diskler için Disk Bench, CD-ROM'lar için ise CDCHECK gibi oldukça yaygın olarak kullanılan ücretsiz programlar mevcut. OEM üretlere yüklenildiği için pek görülemiyorlar ama bazı DVD-ROM ve HDD'lerin BOXlarında bu tür programlar bulunuyor. İşlemci, RAM ve diğer donanımların tek başlarına performansını ölçüleceğimiz programlar mevcut. Ama fazla dağılmamak adına bunlara girmeyelim şu anda. Bizi daha çok ilgilendiren kısmı oyun performansı sonuçta. Ama yok kardeşim ben bunları da kurcalayacağım şimdi diyeşanız (ki birçok arkadaş diyor) kolay ve sancılı bir başlangıç için http://www.benchmarkhq.ru/english.html?be_mm.html adresini bir ziyaret ediyorsunuz. Benchmark Tools linkine tıklıyorsunuz. Burada bütün bileşenler için gerekli programlara ulaşmanız mümkün. Hemen hepsi amatör kullanıcıları dahi zora sokmayacak kadar basit ve en güzel yanı ücretsiz. Bilmediğiniz şelyere dokunmayın tabi uf olursunuz sonra. Görüşmek üzere bir daha ki aya.



Fraps

CS Benchmark

Gelen mektuplar doğrultusunda ilerlemeyi tercih ettim bakalım ne olacak. Bazı arkadaşlar "Diğer oyunları boş ver, biz Counter Strike oynuyoruz genelde, nasıl Benchmark yaparız CS ile?" diye sormuş bulundular. Ben de anlatmış bulunayım. Öncelikle kendimize bir server açıyoruz. Daha sonra Spectator olarak aynı server'a giriyoruz. Konsolu açıp "recorddemo demoadi" yazıyoruz. Demo alınırken haritada her köşeyi güzelce dolanıyoruz. UT2003 te gördüğümüz Flyby oyununu gerçekleştiriyoruz yani. Başladığımız noktaya döndünce konsolu açıp stop yazıyoruz ve demo tamamlanıyor böylece. Bundan sonra ilk testimizi yapabiliriz. Konsola disconnect yazıp serveri kapatalım önce. Şimdi konsola "timedemo demoadi.dem" yazıp enter'a bastığınızda demo yüklenecik ve sistem demoyu olabildiğince



Donanım Pazarı

Eee... Bu fiyatlar hala düşüyor. İşlemci, monitör, sabit-disk... Şu aralar yine RAM piyasası karıştı ama onun dışında tüm ürünler hala düşme eğiliminde. Fırsattan istifade biz de sistemleri upgrade edip, buna rağmen fiyatları düşürüyoruz. Özellikle bu ay işlemci ve ekran kartlarında yaşanması çok muhtemel olan ciddi düşüşlerin ardından Temmuz upgrade ve yeni PC almak için çok iyi bir ay olacak gibi. Herkese duyurulur.

Aşağıdaki ürünler bulabileceğiniz online mağazalar

www.arena.com.tr

www.eksenbilgisayar.com

www.bogazici.com.tr

www.estore.com

www.dijitalcenter.com

www.kangurum.com

www.hepsiburada.com

www.mavidonanim.com

www.hizlisistem.com

www.pcgold.com.tr

	Ekonominik		İdeal		Süper	
İşlemci	Athlon XP 1800+Box	73\$	AMD Athlonxp 2400+Box	119\$	Pentium 4 3.06 GHz	510\$
Anakart	MSI KT4V (6712)	70\$	MSI K7N2	98\$	Gigabyte 8INXP	202\$
Bellek	256 MB DDR-333 Spectec	32\$	512MB DDR-400 Twinmos	70\$	512MB DDR-400 Twinmos	70\$
Hard-disk	Seagate Baracuda 4 40GB	67\$	Seagate Baracuda 4 60GB	83\$	Seagate Baracuda 5 120GB	133\$
Ekran Kartı	Sparkle GeForce FX 5200	99\$	HIS Radeon 9600 Pro	270\$	MSI GeForce FX 5800 Ultra	520\$
Monitör	Samsung 753 DFX Flat 17"	143\$	Samsung 757MB 17"	211\$	His Radeon 9800 PRO	858\$
DVD-ROM	Pioneer 16X DVD-ROM Tray	47\$	Pioneer 16X DVD-ROM Slot-In	56\$	Pioneer 16X DVD-ROM Slot-In	56\$
Ses kartı	Sound Blaster Live Value 5.1	35\$	Sound Blaster Audigy DE	74\$	Sound Blaster Audigy2 Platinum	186\$
Modem	Apache 56K V90 Internal	32\$	APACHE 56k V90 USB	54\$	APACHE 56k V90 USB	54\$
Kasa	Aopen QF 45A	58\$	Elan Vital T-10	63\$	Chieftec Matrix Big Tower	176\$
Klavye	Microsoft PS2	14\$	MS Multimedya Blue	20\$	Wr. Opt. Desktop	54\$
Mouse	MS Intelli Explorer 3.0	22\$	MS Intelli Explorer 3.0	22\$	MS Intelli Explorer 3.0	22\$
Hoparlör	Creative FPS INSPIRE 4400	56\$	Creative INSPIRE 5300	105\$	Creative INSPIRE 6600	115\$
CD-RW Sürücü	Samsung 52/24/52 8MB	56\$	Samsung 52/24/52 8MB	56\$	Pioneer DVR A05	299\$
Floppy		10\$		10\$		10\$
Toplam		814\$		1321\$		3270\$

Not: Fiyatlara KDV dahil değildir ve KDV oranı ürün grupları arasında farklılık göstermektedir. Fiyatlar ithalatçılarından değil belirtilen online mağazalardan alınmıştır. Bu yüzden incelemelerde belirtilen fiyatlardan veya başka mağazalardaki fiyatlardan farklı olabilir. Fiyatlar verilirken mağazalar arasında en düşük olan değer seçimiştir. Tavsiye edilen ürünlerin tümü denenmiştir.



Ayın Fırsatı HIS Excalibur Ekran Kartları

ATI'in yeni ekran kartları 9800, 9600 ve 9200 piyasada. HIS Excalibur'lar çoktan raflardaki yerini aldı. Size bir de sürpriz bu üç modelden birini alana Tellioğlu Bilgisayar Scooter hediye ediyor. Yaz öncesi bence çok iyi bir fikir. Hem oyunlarda hem de caddelerde hızlı olmak isteyenlere duyurulur. Kampanya temmuz sonunda bitiyor.

Ayın Flaş Ürünü Superonline ve Hazır Kart

Hem Superonline hem de Hazır Kart kullanıcısı iseniz size güzel bir haberimiz var. İki firmanın ortak kampanyası ile Superonline'dan 3 veya 12 aylık Internet paketi alanlara Hazır Kart'ın 500 (119 Milyon) ve 250(49.9 Milyon) kontörleri çok özel fiyatlara veriliyor. Bir taşla iki kuş vurmak dedikleri bu olsa gerek.

SUPERONLINE

HAZIR KART

TEKNİK SERVİS



Jesuskane | jesuskane@level.com.tr

Karambolde yaz mı geldi? Nasıl oldu da kaçırıldı baharı. Aman neyse gelse ne ola-
cak sanki diyorum. Kusura bakmasın kimse
bu ay pek fazla mektuba cevap yazamadı.
Ama bir dahaki ay telsizi ederiz efen-
dim. Keyfim yok çok, hadi buyurun geçelim
çtitir çtitir sorulara ve gevrek cevaplarına.

Aferim Tuğbek

Bu ay Tuğbek'in "GeForce FX Testte" yazısı
çok güzel olmuş onu kutlarmışım. Benim bu
testteki kartlarla ilgili bir şey aklıma takıldı
ve sana bir mail atayım dedim. Önümüz-
deki günlerde yeni bir ekran kartı almayı
düşünüyordum. Yani bu yazı bana ilaç gibi
geldi. Orada GeForce FX 5200 – Radeon
9500 ve 9700 gibi kartlar önerilmiş (oku-
muşsun dürüm). 5200'ün fiyatı çok
güzel ama DirectX 9 desteklemesi dışında
Radeon 9000 ve GeForce Ti 4200 den pek
farkı yok gibi. Ben 5200 düşünüyordum yeli-
ni teknolojiler falan diye ama bakiyorum
bu diğer kartlar daha hızlı onlardan. Düşük
hızlı ama DX9 destekli bir kart alacağımı
daha hızlı DX8 destekli Radeon 9000 veya
Pro almak daha iyi değil mi sizce? Ben şu
an GeForce MX 440 kullanıyorum. Cele-
ron 1100 MHZ işlemci ve 256 MB SDRAM
var. Sizce ben Radeon 9000 alsam özellikle
2000 yılından sonra çıkan OpenGL ve DX
7-8 destekli oyunlarda performansım nasıl
olur?

Bu konularda beni aydınlatırsanız sevin-
rim. Bizlere böyle güzelyrıntılı yazılar ha-
zırlamaya ve Jesuskane, Teknik Servis kis-
mina daha çok mektup almaya devam
edin. (Bu ay alay eder gibi neden sadece iki
mektup alındı ki?)

Çalışmalarınız da başarılar.

Hakan Ozan

Selamlar pek muhterem kardeşim Hakan,
Aferim Tuğbek'e diyerek mek-

tubuma başlıyorum. Cenk&Erdem'i bile
okuyorum (iyik) kaldı ki donanım testleri-
ni okumamak söz konusu değil bu du-
rumda. Suyunu çıkarıyorum derginin her
ay. Aferim Tuğbek'e (takıldım neyse). Bir
sürü cılıcılı bıcılı ekran kartı gelmiş di mi yi-
ne aman da aman. "Bak bu daha hızlı eski
olmasına rağmen ne yapayım ben şimdii
onu mu alsam bunu mu alsam" muhab-
betine acilen son verelim sana da sıkıntı
basmasın. Öncelikle Radeon 9000 i koy bir
kenara. Radeon alicaksan en azından
9500 al çok daha iyi, ayrıca varolan tüm
teknolojileri destekliyor şu anda. GeFor-
ceFX 5200 güncel olmaktan pek öteye gi-
demiyor. Zaten asıl bomba 5800 şu anda.
Ancak diyeceğim şudur ki bugünlerde Ge-
ForceMX 440 almayı düşünenlere çok da-
ha iyi bir alternatif olarak ortaya çıkıyor
5200. Arada ki 20 -30 dolar farka da de-
ğer. Benim tavsiyem ise bir iki hafta bek-
leyip Ti 4200 ya da yeni Radeon'un ardın-
dan 9500 almak olacaktır. Yeni kartların
piyasaya çıkması ile fiyatları oldukça dü-
şecek sonuçta. Umarım derdimi anlatabil-
mişimdir ama içim rahat etsin özet ge-
ciyim hemen. Azıcık bekle Ti 4200 al. Bil-
miyorum ne kadar aydınlatıbildim seni,
burası şıkır şıkır ama. Ayrintılı yazıları için
hep beraber Aferim Tuğbek. Teknik servis-
te kimseyle dalga geçmiyoruz. Dalga ge-
çen Dr.DOOM valla. Gelen mektupların
iceriklerine göre sayı kendiliğinden çıkıyor
ortaya. Elden geldiğince çok olmasına çal-
lışıyorum. Saygılar, sevgiler, hürmetler
kardeşim... (Hemen parantezimizi açalım.
Eğer Radeon 9600 veya FX 5600 gibi bir
karta paran yetmiyorsa bence mevcut
kartını koru. Sonuçta FX 5200, GeForce 4
MX440'dan çok fazla bir performans ver-
miyor. Elbette yeni kart alacakların tercihi
FX 5200 olabilir. Ama upgrade'i gerektire-
cek bir performans farkı yok. -TÖ)

Bence Sağdaki...

AMD işlemciler ve Intel işlemciler arası-
dan hangisini seçmek gerek?

Ve P4 2.4 mü yoksa Athlon XP 2400 mü?

Özgür Gör

Özgürüm bu dolambaçlı soruna ambi-
yansı bozmamak adına sağdaki diye ce-
vap vermek geliyor içimden. Hatta verdim
bile. Ama bu seçim senin sisteminde ne
yapacağına (ki oyun oynayacaksın ödev
falan yalan yani), maddi durumuna, diğer
sistem bileşenlerine ve daha birçok etke-
ne göre değişecektir. Benim kişisel terci-
him AMD olacaktır. Kal sağlakla... (Şimdi
böyle bir olmaz aslında. Her kullanıcının
ihtiyaçları ve istekleri farklıdır. Kimse tu-
tup da sana onu al bunu alma deme şan-
sına sahip değil. Sonuçta Intel anakartları
daha oturmuş olduğu için daha az sorun
çkarır, ama AMD'da düşük fiyata daha
fazla performans verir. -TÖ)

Şeytan Azapta

Selam Jesuskane, sorularımı yanıtłarsan se-
vinirim. Benim sistemim; P4 1.4GHz,
128MB SD-RAM, 32MB TNT M64 Pro ekran
kartı, Datron Monitör, LG 52X CD-ROM,
WindowsXP işletim sistemi.

1- Ekran kartını yenilemek istiyorum, Ge-
Force4 düşünüyorum ne dersin?

2- 128 MB RAM'i söküp yerine 256 MB
RDRAM mi almalıyım yoksa 256 MB
SDRAM daha mı alayım?

3- Format attırap Windows 98'e dönmemi
düşünüyorum veya XP'nin üzerine mi ku-
rayım çok kararsızım yardımcı olun lütfen.

Azapkar

Selamlar Azap,
Seni mutlu etmek ne kadar kolaymış ne
güzel yahu. Cevapla soruları Azaptan se-
vinçlisi mutlusunu yok. Ne güzel ya.

1- Önce Mayıs sayısında Aferim Tuğbek'in
hazırladığı ekran kartı testlerine bir göz
at, akabide yukarıda Hakan'a verdığım
cevabı okuyuver derim.

2- Hmmm zor soru. Aslında zor olan soru
değil o SDRAM'i çıkarttığın slota RDRAM'i
takmak sorun. Bunu başarabiliyorsan (ya-
da anakartında RDRAM için de slot varsa
ki hiiiiç sanmıyorum) RDRAM al. Ama yok

Level Soruyor!

Bu ayın sorusu bizzat has donanım editörümüz Aferim Tuğbek'ten. Gerçi geçen ay
Sinan'ın başına gelen işe hiç bir okurumuz yardım eli uzatmadı. Ama bizim
umudumuz hala var, okurlarımız derterimizle derman olacak. Efendim sorun şu
Elimi attığım güç kaynağı patlıyor. Daha paketten yeni çıkışlı 360Watt Chieftec'i
bile daha hiç zorlamamışken patlattım. Surge Master ve UPS kullanıyorum oysa.
Hoşamat güç kaynağı sayısı 9'a çıktı. Bu güç kaynaklarını nasıl değerlendirebilirim?
Bunlardan heykel olur mu? Olursa nasıl?

Network Faciaları



Bilgisayar içinde en zor iş hep network olmuştur. Küçük bir ağ kurmak, bile bazen fazlaıyla boş ağları yaratırken büyük ağların kurulumunu insanı delirebilir. Şekil a, b ve c'de gördüğümüz örneklerde olduğu gibi kimi zaman sistem yöneticileri kafayı yiyp, "Yeter! Bana ne, bağla gitsin" mantığıyla hareket eder. Sonuç doğal bir felaketten farklı.

yok sen bir 256 MB SDRAM daha al en iyi si. (Bana hem RDRAM, hem de SDRAM slotu olanlardanmış gibi geldi. Azap pek emin konuşmuş -TÖ)

3- Attır bakalım formatı sistem kendini nasıl hissedecék. XP'nin üstüne nasıl kucracaksın Windows 98'i meraktayım (aslında değilim merakta anlıyorum ne dediğini de ifade güçlüğü çekiyor olmanız hoş tabii). WindowsXP iyidir sen yine XP kur dinle beni.

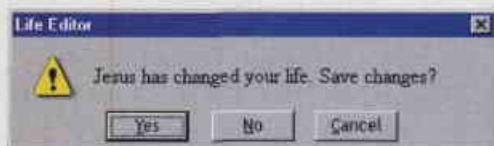
Kendine iyi davran AZAPçım.

sun. Seti AUX'a getirdiğin anda TADAAA-AA (Sims?)... İşte bu kadar. Extra hoparlörleri bağlamaya gelince biraz karışabilir işler. Yeni nesil setlerde ve decklerde ekstralalar için soketler var. Eğer yoksa ana hoparlör ile aynı girişten bağlayabilirsin ekstraları. Müzik setinin ne kadarını kaldıracagini öğren mutlaka yalnız. Örnek teşkil etmesi açısından kendi sistemimden bahsedeyim. Ses kartım SB LIVE. Ön sesler ve arka sesler için iki ayrı çıkış var üstünde standart (dijital de var ama boşverdim parama yazık bence). Ön seslere 70 watt (yalan tabi öyle yazıyor sadece) standart masaüstü hoparlörler takılı. Arka seslere de müzik seti bağlı. Oyunlarda ve müzik dinlerken oldukça başarılı ve doyurucu benim için en azından. Filmlerde saçılıyabiliyor. Bir sonraki zırvam 2+1 bir sistem alıp ön seslere sub woofer eklemek olacaktır ki bilmiyorum abuk mu olur neye böyle bişi iste...

2- Sanırım ilk cevap buna da cevap. KT4V yerine MSI K7N2 koyarsan sorun çözülecektir.

3- Hayır Radeon 9500 Pro için ekstra güç kaynağına ihtiyacın yok Bortcum. Şimdilik cevaplarım bu kadar yine beklerim, sana da iyi çalışmalar...

Zaten döküyoruz saçları, başım da ağrıyor, hava da sıcak, off bu ne ya. Ben sıkıldım siz sıkılmadınız mı? Sabahın körülü olmuş hala uyku yok. Geçen ay hacamat saatına kurban verdigimiz arabayı servise götürmem lazım 6 adımda. Tuğbek bir daha ki sefere daha ucuz yolu bir şeyle hacamat edelim (Sinan'ın PC'yi parçalıyoruz). Neyse görüşmek üzere....



GEÇİMSİZ...

Selam Jesuskane, hemen sorularıma geçiyorum.

1. Radeon - AMD ikilisinin iyi geçinemediğini söyleyorsunuz, bu ne kadar doğru?
2. Yani Athlon XP 1800, MSI KT4 V (6712), Radeon 9500 Pro gibi bir sistemde uyum sağlanabilir mi? Sağlanamazsa siz bir öne-ride bulunabilir misiniz?

3. Radeon 9500 Pro için güç kaynağı gerekiyor mu?

Şimdilik sorularım bu kadar, şimdiden teşekkürler. Herkese başarılar, iyi çalışmalar.

Bortechinex

Anında cevaplar,

1- Cidden limoniydi araları. Küstüler barışamıyorlardı. Neyseki nForce2 chipsetli anakartlar aralarını yaptı birazcık, şimdi gül gibi geçiniyorlar.

Ahiretten Donanım Sorusu

Bu ayın ahiretten donanım sorusu aslin- da donanım ile alakası olmayan, ilk başta pek anlamsız bir sorudur. Ama bu basit görünün sorunun Jesuskane için anlamı çok büyük. İsterseniz gelin şimdî hep beraber bu soruyu ve cevabını okuyalım. -TÖ

Selam, ben Enver napiyonuz orda işler nasıl hatırlı sormak için mail atıyorum. Hayır işler kolay gelsin. Enver Turgutalip



Biliyorum biliyorum. yok bu kutsu ile alakası bu mailin ama olsun. Allah razı olsun Enverim sağolasin, ne olsun ya çalışıyouz işte bildiğin gibi. Sen nasılın? Afiyet-tesiniz. İnşallah? Sunu, sadece sunu saran ilk okur olan sana teşekkür ediyorum kal sağlıcakla.

Selam Level okuru,
Açalım formülü hemen. Öncelikle müzik setinin arkasındaki girişlere bir bak. AUX'u bulunca bir dur soluklan. Genel olarak biri siyah biri kırmızı renkte iki adet TOS (Coaxial gibi bişi de diyorlardı, RCA felan da denir -TÖ) girişten ibarettirler. Ses kartımızın çıkışı belli zaten. Sen koşuyorsun bir ucunda iki adet tos fiş bir ucunda da ses kartının çıkışından olan zımbırtıdan bulunan (ona da "mini stereo jack" diyoruz -TÖ) STEREO kablo yaptırıysun bir adet (Aman yaptırımayın kablo iki günde dağılıyor, hazırlıdan kalitelisinden alın). Bir ucunu tahmin edebileceğin gibi ses kartının hoparlör çıkışına diğerini ise müzik setinin AUX girişine bağlıyor-

ne izliyoruz ne dinliyoruz

► 2003 model H2000

İsmine bir türlü isınamasak da, kısa geçmişine rağmen İstanbul'un en önemli müzik festivallerinden biri olmayı başaran H2000 Festivali'nin dördüncüsü bu ay yapılacak. 20-21-22 Haziran tarihlerinde Sarıyer Marmaracık Koyu'nda denize nazır bir ortamda düzenlenecek etkinliğin bu yıl da önemli konukları var. Bu yıl çıkardığı Love Is Here albümüyle Türkiye'de de yıldızı parlayan Starsailor, kuşkusuz festivalin en popüler grubu.

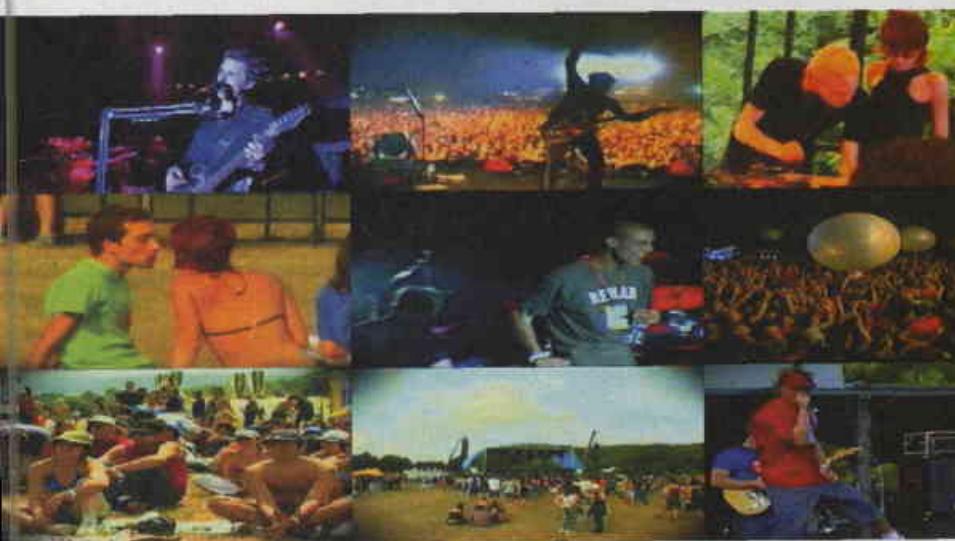
olduğunu düşünmeden edemiyor insan. Festivalin ana sahnesinde izleyeceğimiz diğer bir önemli, önemlidenden ziyade eğlenceli konuğu Fun Lovin' Criminals. Konser aktivitelerini bir yana bırakırsak, Fun Lovin' Criminals H2000 "pikniği" için belki de en ideal seçimlerden biri. Ana sahnede yer alacak diğer grupların çoğu bizden. Bülent Ortaçgil ismini saygıyla bir tarafa ayırıp bunları sıralarsak; Replikas, Athena, Vega, Ceza, Gripin ve birkaç isim daha.

çıktılar.

Etkinliğin en can alıcı bölümü ise elektronik müzik sahnesi. Yerli yabancı bir ton DJ'in yer aldığı bu bölümde Andrew Weatherall ve Keith Tenniswood (Radioactive Man) ayrı ayrı kendi performanslarıyla ortaklı ayağa kaldırıracak isimler arasında başı çekiyor.

Festivalin "Matrix ilintili" bombası ise Animatrix olacak. Geçen yılı dünkü kuşağı maçlarına karşılık bu yıl Animatrix külliyatının gösterilmesi biraz absürd görünebilir ama kıyaslama yapmadan bakarsak gayet hoş bir girişim. Özellikle de Reloaded hattrına sinema salonunda müsir yağı kokusuyla Morpheus'un göstermelik karizması arasında sıkışık kalanlar ve daraalanlar için, açık havada Animatrix görülmeye değer bir etkinlik olacak.

Cadır, deniz, meteorolojik ve organizasyonel sürprizler, kalabalık, kesintisiz müzik, koşturmaca, vs. için vaktiniz ve enerjiniz (bir de paranız) varsa ilgilenin. www.h2000.org



Bütün yILI "H2000'e The Cure gelecekmiş" söyletilerinin baskısı altında geçirdikten sonra Starsailor'a burun kıvrabiliyorsunuz, yadırgamam ama bu genç İngilizlerin de hakkını yememek lazım. Yine de geçen yıllarla kıyaslandığında (2002'de Suede'in sahne aldığına hatırlayalım) Starsailor'ın biraz değiştirmeyece

Ağır abilerin boy göstereceği "Hard Times" sahnesinin yıldızı ise The Gathering. İki yıl önce de H2000 için ülkemize gelen bu Hollandalı grup bu kez en taze albümleri Souvenirs'ün turnesi kapsamında İstanbul durağını Sarıyer'de yapmış olacaklar. Diğer konuklar arasında Queen Adreena ve Radical Noise öne

► Matrix'in satır araçları

Matrix mi architect'ten çıkar architect mi Matrix'ten? Televizyon programlarında, gazetelerde, dergilerde, alaklı alaksız her türlü ortamda Matrix konuşulmaya başlanınca, tartışma bu soruya kadar geldi dayandı. Bu da, bir iki yüzül daha konu hakkında bir ulaşmaya varılamayacağını gösteriyor. Her neye, William Irwin isimli bir felsefe profesörü de Matrix üzerine yazmış felsefi makalelerden bir derleme yapıp

haberiniz var mı?

► 18'in sırtı

İlk geçtiğimiz yıl düzenlenen ve Manu Chao'yu Gotan Project'i getirerek saygımizi kazanan Efes Pilsen One Love Festival, bu yıl da aynı çizgisini koruyor ve aksı hak ediyor. 13-14 Haziran tarihlerinde Park Orman'da gerçekleştirilecek konserlerin bu yıldı bombsı Moby. Türkiye'de Play albümüyle tanınan bu huzur icrasını yakından dinlemek için 14 Haziran günü tam geceyarısında sahne önündeki yerinizi almalısınız. Ama bence daha önce gidin ve elektronik müziğin en önemlilerinden Future Shock ve Gus Gus'ı da izleyin! Açık havada bol ok-

sijen ve kaliteli müzikle coşarken başınızı döneceğini garanti edebilirim. Benimki dönecek.

Etkinliğin ilk gününde ise One World başlığı altında Brezilya'dan Olodum, Kolombiya'dan Yuri Buenaventura ve İngiltere'den acid-jazz efsanesi Soul II Soul Sound System sahne alacaklar...

► beatnikler partisi

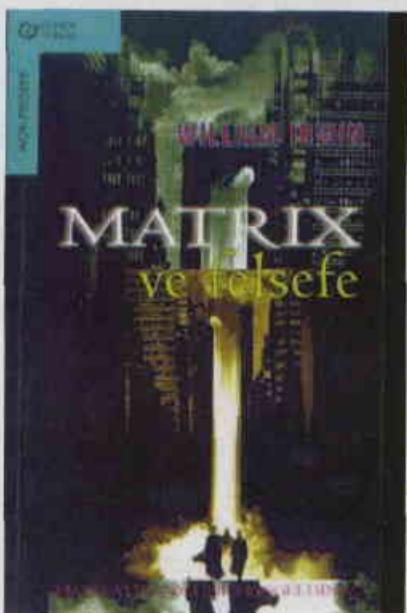
Bu ay sayfayı etkinliklerle doldurduk ve İstanbul dışındaki okuyucularımıza azıcık sinir ettiğim sanırım ama bunlar atlanrı değildi. Hatta başka şehirlerden atlanıp gelmesi etkinliklerdi. İşte bir tane daha:

5 Haziran gececi Babylon'da ilginç bir parti var. Plan b Yayıncılık ile birlikte hazırlanan etkinlik Jack Kerouac, Allen Ginsberg, William S. Burroughs gibi 60'ların yerinde duramayan, ayyaş, muhalif, içli, cesur şair ve yazarlarına, beat kuşağına adanmış. Plan b'nin yeni bir kitabını da tanıtabaşı geceyi yol

toby litt

**beat
nük
ler**

ne okuyoruz ne yapıyoruz



Matrix ve Felsefe adıyla okuyucunun önüne koymuş ama kitapta felsefeden ziyade Matrix'in yol gösterici olduğu bir rota tutturulduğu için felsefeyi Matrix'ten sorguladığı tezini burada şiddetle savunamayacağım.

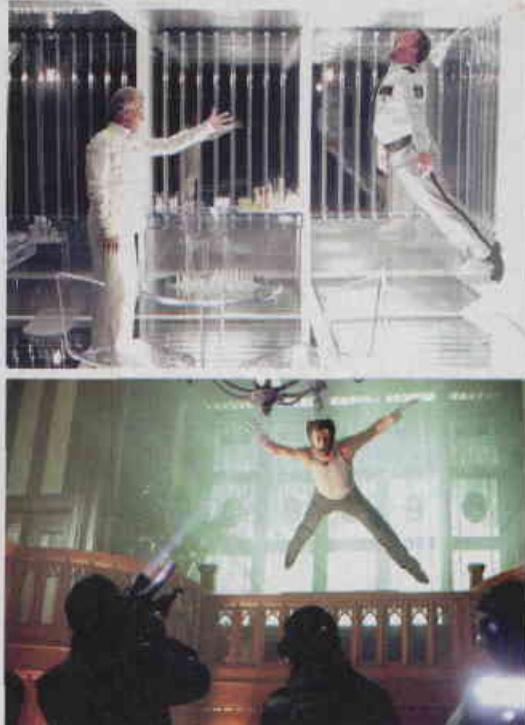
Kitapta The Matrix beş ana sahneye bölmüş ve her bir sahne için farklı felsefi okumalar yapılmış. Böylece Irwin hem filmin hem felsefeyi kendi içindeki yüzlerini ortaya çıkarmaya çalışmış. Bugünlerde her türlü formüle Matrix'ten de bir doz eklendiğini, William Gibson'ın kültür kitabı Neuromancer'in bile Neuromancer: Matrix Avcısı adıyla yeniden basıldığını düşünürsek şaşırtıcı olmayan bir gelişim.

Felsefe deyince şöyle bir ırkılıp kafasının içinde anlamını bile bilmediği kelime ve sonu gelmeyen ağdallı cümleler uçusmaya başlayan arkadaşlarımıza

ıçin bile zorlayıcı olmayacağı, travmaları canlandırmayacak bir kitap Matrix ve Felsefe. Film hakkında hazır bunca bilgi ve fikir bombardımanına tutulmuşken Ceviz Kabuğu'ndaki kadar eğlenceli olmayan ama ona göre epey emin ellen den çıkışma bir Matrix tartışmasına konuk olmak isterseniz kitabı edinin. Türkçe baskısı Güncel Yayıncılık tarafından yapılan kitabı aslında Şubat'tan bu yana raflarda. Eh işte, biz de geç uyanıp an-acak ikinci baskıyı yakalayabilelerdeniz.

► Marvel'in en iyisi

Amerikan çizgi roman kültürünün en ağır taşlarından biri olan X-Men'in ikinci filmi gösterime girdi. İlk filmdeki kadar yoğun bir Wolverine baskısı altında geçmeyen bu devam bölümünde daha çok karakter ve dolayısıyla daha çok koldan ilerleyen bir hikaye örgüsü söz konusu. Filmde olaylar özetle bir suikast girişiminden mutantların sorumlu tutulmasıyla ve bunun üzerine Amerikan hükümetinin mutant karşıtı, yıkıcı bir operasyona girişmesiyle başlıyor. Filmin kötü insanı William Stryker'in kontrolünden başlayan "şok ve dehşet" harekatının tabii ki birçok kurbanı ve kahramanı olacak... X-Men 2 hem yeni bir konuya gel-



di hem de "tam macera" tadında, ama yine de filmi anlamak ve sevebilmek için X-Men karakterlerine ve atmosferine aşina olmak bakımından ilk filmi izlemiş olmanızı öneririm.

X-Men'i diğer Marvel çizgi romanlarıyla kıyaslandığında özel yapan tarafı hiç kuşkusuz hakim politikayla başı sürekli belada olan ve toplum içinde "öteki" diye itilen grupları simgeletirmesi. Gerçi ne filmlerinin ne de kitaplarının odağını bu nokta oluşturmuyor ama bütün gözlerin A.B.D. üzerinde olduğu şu sıralarda X-Men'e bir de bu açıdan bakmak zihin açıcı olabilir.

Serpil UluTÜRK serpil@level.com.tr



haberiniz var mı?

Özlemiyle tamamlayacağımız kanaatin-deyim. İstanbul dışındakilere de öneriyorum, alın elinize Kerouac'ın *Yolda'sını*, okuya okuya gelin. Önce beatnikler partisi, sonra One Love Festival. Bu yıldan tatili böyle yapın.

► Kolleksiyoncu Köşesi

Kardeşler Takımı / Band of Brothers

Er Ryan'ı Kurtarmak filminin gördüğü olağanüstü ilgiden sonra bu temayı benzer hikayelerle sürdürmeye karar veren Steven Spielberg ve Tom Hanks ikilisinin Amerikan tele-

vizyonu için hazırladığı dizinin ilk iki bölümü. İki ayrı yönetmen tarafından çekilen bu iki bölüm yine İkinci Dünya Savaşı'nda yaşanan insan hikayelerine dayanıyor. Stephen E. Ambrose'nin aynı adlı romanından uyarlanan ve bizde TRT tarafından gösterilen dizinin bugüne kadar gördüğümüz bir ton

savaş filminden çok daha iyi olduğu bir gerçek. Türkçe altıyazılı olarak izleyebileceğiniz DVD'de gerçek savaş kahramanlarıyla yapılmış röportajlara da yer verilmiş.



O/İt

Stephen King'in tüm romanları arasında en çok okunanları listeşenin değişmez elemanı, 1986 tarihli "O"nun sinema uyarlaması. Dennis Christopher, Annette O'Toole, John Ritter ve Richard Thomas'ın

rol aldığı filmde çocukluk yıllarını birlikte ve palayıcı kılığındaki bir korkuya karşı geçiren yedi arkadaşı 30 yıl sonra düşmanın uyandırmasıyla yeniden bir araya gelini anlatıyor. 3 saatlik hikayesiyle beni benden alan DVD versiyonunda bonus olarak yönetmen Tommy Lee Wallace ve oyuncularla yapılan röportajları bu-



STEPHEN KING
IT "O"

İlk kez 1986'da sinemaya
halka sunulan
horror serisi

Sagal

gitarabi.gorselbilisletme.com

Bahar gelmedi, gelmiyor derken yaz geldi! Geldi hem de gümbür gübü. Paradise Lost konseriyle açılan yaz sezonu Sepultura, DIO ve Kreator'la devam edecek. Bu yaz konserlere para yetiştirmekten tatilimizde yalan olur ama metalin kestiği parmak acımasız :) Ayrıca konser yazıları yüzünden albüm yazılarını da biraz kısır tutmak zorundayım ki eljmdeki albümler bayatılamasın :)

Haa bu arada bir laf arası muhabbetinde aklimiza düşen bu iki sayfanın sizden bu kadar ilgi göreceğini tahmin edemezdim. Aldığım mail'ler ve anket sonuçlarına göre bayağı bir sevenimiz varmış :) Hepinize teşekkür ederim kem ve de küm...

Overkill Killbox 13

Overkill'in 13. stüdyo albümü yine Overkill yine bomba gibi. Çağa uyumlu gruplardan olan Overkill ne eski dinleyicisini küstürüyor ne de yenileri kaçırıyor! 40'lık delikanlılar yine cayır cayır gitarlar, gümbür gümbür baslar ve Blitz'in yırtıcı vokaliyle karşımızda. Albümde eskiye bir dönüş de var aslında. O ağır, yavaştan ama sert sound tüm albume hakim. Albümdeki parçalarдан benim takıldıklarım Devil By The Tail, Damned, The One, Struck Down ve I Rise. Şarkılar eski albümlerini hatırlattı bana. Son 2-3 albümlerine pek sıcak bakamasam da bu albümü oldukça beğendim.



HIM Love Metal

İlk albümlerindeki tarzdan uzaklaşan HIM son iki albümündeki tarzıyla devam ediyor. Daha bir aşk, daha yumuşak ve daha alternatif... Bir önceki albümleri Deep Shadows And Brilliant Highlights'i sevmemiştim ama bu albümde yine rotayi tutturmuşlar. Mir, mir, mir... Şarkılar oldukça tempolu ve heyecan verici. (Lan parfüm reklamı gibi oldu be) Buried Alive By Love'la hızlı bir giriş yapılan



albümde Soul On Fire ve This Fortress of Tears da aynı tarzda hareketli parçalar. Diğerleri melankolik ve duygusal. HIM'i seviyorsanız devam edin ama ilk defa dinleyecekseniz sırada daha birçok grup var.

Cradle of Filth Damnation and A Day

Nerede o eski metalcılar kardeşim? İlk dinlediğim Cradle of Filth albümü grubun da ilk albümü Principle of Evil Made Flesh'ten eser yok. Zaten o zamanki gruptan sadece Dani ve başçı Robin Graves kaldı. İlk albümden sonra giden gitarist Paul Allendar geçen sene gelmişti ama pek kurtaramamış sanırım. Gerçi albüm top 200 listesinde 150'ye kadar çıkanın ilk Black Metal albüm ama bence tamamen saplama ve de tıkaç bir albüm! CD'yi tepeleme doldur-



Damnation and A Day

muşlar antin kuntin şarkılarla... Cradle of Filth bence sadece bir T-Shirt markası olarak kalabilir...

To Die For Jaded

HIM abilerinin yolundan gitmeye çalışan bu Finlandiyalı kardeşlerim feci şekilde 80'lerin popuna takmış durumda. İlk albümlerinde Sandra cover'i yapan grup, bu albümde Cutting Crew cover'i olan (I Just) Died In Your Arms'ı yapmışlar. Kendi şarkıları da bu tarzın biraz daha serti gibi. Eh işte fena gelmiyor dinledikçe ama bir adaya giderken yanınızza alacağınız albümlerden değil. Albumde Dying Embers, Jaded ve Forever parçalarını beğendim.



jaded

nereloleyor

► **Dave Mustaine** Megadeth'in dağılmasından sonra Sanctuary Records ile bir solo albüm için anlaşmış. Solo albümün rock tarzında olacağı yolunda söylentiler dolaşıyormuş. Bu arada Jackson gitarlarından da ESP'ye geçen Mustaine için ESP yine "V" şeklinde DV8 modeli imzalı gitarlar yapacakmış.

► **Metallica**'nın yeni albümü St. Anger'dan 32 saniyelik bir clip grubun web sitesinden izlenebiliyormuş.

► En sonunda eski **Guns 'N' Roses** kendilerine bir vokalist bulabilmeleri: Stone Temple Pilots'un vokalisti Scott Weiland. Grubun adı da Reloaded olacakmış.

► Uyuşturucu yüzünden ölümden döndükten sonra kendini tamamen müziğe veren ve Black Metal dahi yapan **Phil Anselmo** artık Pantera'yla işin bitğini söylemiş. Bir süre kendini Superjoint Ritual'a verecekmiş.

► **Dimmu Borgir**, Death Cult Armageddon adlı albümlerini şu günlerde piyasaya süreceklermiş. Bathory'den Satan My Master cover'i da bulunan albüm için gitarist Silenoz, Old School Black Metal'e dönüş zamanının geldiğini söylemiş.

► Mr. Bungle'ı bıraktığım açıklanan **Mike Patton**, Tomahawk ve Fantomas üzerine yoğunlaşacakmış. Tabii boş durmayan deli kişilik Patton'ın Peeping Tom gibi yeni yan projeleri de olacakmış.

► Hazıranda ülkemizde de konsere gelecek olan Alman thrash'ci **Kreator** Live Kreation adlı bir DVD/CD çakıyormuş.

► **Napalm Death**, Noise For Music's Sake adında 2 CD'lik bir greatest hits çıkaracakmış. 27+27=54 track'ten ve 76'şar dakikadan oluşan CD'lerin ilkinde grubun seçme şarkıları; ikinci CD'de ise Bonus track'ler, canlı performanslar ve daha önce yayınlanmamış parçalar olacakmış.

► Başcısı gruptan ayrılan **Moonspell** şimdilik Amorphis'ten Nicas Etelävuori ile idare ediyormuş. Bu arada yeni albümlerinin adı da The Antidote imiş.

► **Testament** frontmanı Chuck Billy'nin kanser tedavisi iyi gidiyormuş. Grub yakında yine olaya girecekmış. (Nedir bu Chuck'ların çektiği ya)

► Anathema'nın eski başcısı Duncan Patterson'ın grubu **Antimatter** Kemancı'da 3. Haziran'da konser veriyor. 15 milyonuk olan konerde hem kendi parçalarını hem de Anathema çalacaklarmiş.



▲ Az olan seyirci, yine de Paradise Lost'u memnun etmeye başırdı. (Fotoğraf için Yavuz Temizkan'a teşekkürler)

grubu da ilk defa dinleyecektim. Fakat sanki millet Paradise Lost'a değil de Lacrimas'a gelmiş gibiymi. Seyirci şarkılara eşlik etti ve de el çırptı (ben de ışık çaldım, ne var?) Dinleye dinleye alıştım sonra ben de sahnenin önterine gidip coştuğu coştum. Altı kişiden oluşan grup Kinder Surpriz Yumurta, bilemedin Eti Puf kutusu kadar büyülükteki sahneye nasıl siğdi anlayamadım ama çıkardıkları seslerden yaşadıkları anlaşıyordu. Lacrimas da yerini Paradise Lost'a verince ortam iyice coştu.

Konsere son albümlerinden Isolate ile giren grup daha sonra Believe in Nothing'den Mouth ile devam etti. Bu hoppidi şarkılarda hoplayan zıplayanlar arasında ben de yardım sağın seyirciler. Hatta ve hatta ki öyle bir coşmuşum, enginlere siğmayıp bendimi çigneyip aşmışım ki saçımıyla etrafımı kirbaçlıyormuşum. En son elimi kolu tuttular da kendime geldim :) Playlist'i pek aklımda tutamadım ne yazık ki ama eski albümlerden de çalan grup Small Town Boy, Eternal ve özellikle benim de en sevdigim şarkılarından olan As I Die ile seyircinin gönlünü fethetti. Son zamanlardaki favori Paradise Lost şarkım Say Just Words'te kendimi tutamadım ve stage diving olayına girdim ve sahneden mühtemelen birinin kafasına attladım ve dudağım patladı. Konserin ondan sonraki bölümünü davşan gibi dudağımı yalaya yala ya izledim :)

Grup son olarak The Last Time parçasıyla konseri bitirdi ve bence süper bir playlist seçmişlerdi. Bis yapmayan grup sahnede bir buçuk saat kadar kaldı ve sanırım bu kadar az seyirciye konser verdikleri için teşekkür etmemiz gerekiyor.

Yaz boyunca konserli günler diliyorum ve tüm konserlerde LEVEL tayfasını görmek üzere diyorum... ☺



oldukça iyi idi doğrusu :) Tarzları bana Kreator ve Slayer arası birşeyler anımsattı ki biraz eski moda olsa da müzik oldukça gaza getiriciydi (gazlı metalci olmamış).

Birkaç parça çaldıktan sonra sahneyi Lacrimas Profundere bırakılar. Bu

★ ROCK NATIONS OPEN AIR FESTIVAL
29 HAZİRAN PAZAR
MASLAK VENUE (Rock Alion Sahnesi)
DIO
RADICAL NOISE - ANTISILENCE ALMORA
VENUE
WWW.ROCKTHENATIONS.NET

SEPARATION
SEPULTURA
ON SPUR IN SPITE
I HAZİRAN 2003 - PAZAR
VENUE Maslak - İSTANBUL
KART ALICI: KARDEŞ
BİLET BİLGİLERİ: 0212 548 8888 - 0212 548 8889
www.rockthenations.com

▲ Bu konser için son anda belirlenen ve afişe giremeyen 3. grup ise Rotting Christ.

Rivayetler:

► "Devasa büyülüükteki uluslararası şirketler, kara bilim-kuruk hikayelerine benzer bir şekilde, bilim ile büyük arasındaki çizgisi bulandırarak, müşterileri için "hayalet olmanın" heyecanını tattırmanın bir yolunu buluyorlar." 6 kitabı ile sınırlanmış yeni White Wolf bombası Orpheus için İşte bu sözler kullanılıyor. Bakalım Beyaz Kürdün takipçileri bu yeni dıra sevecekler mi?

► Mandrake, beyazperdeye transfer olan Kahramanlardan sonucusu olma yolunda ilerliyor! Crusader Entertainment isimli bir firma tarafından üstlenilen proje, henüz senaryo yazım aşamasında ve oyuncuları bellişiz.

► Cyberpunk'in babası olarak kabul edilen William Gibson'in tüm eserleri Altın Kitaplar tarafından çevrililiyor. Bu ay çıkan planlanan seride, sadık BK okuyucularının kitlikten çıkar gibi saldıracağına eminim.

► Margaret Weis ve Don Perrin boşanılar. Onlara ayrı ayrı mutlu ömürler diliyoruz. Bu, Taladas serisinin rafa kalkması demek. Ancak Weis, Raistlin'den sonra - yine kötü - sahiplenecek bir başka karakter bulmuş olmanın mutluluğuyla, Mina'nın Age of Mortals dönemindeki maceralarını konu eden Dark Disciple üclemesini yazmaya başlıyor. İlk kitabı Ashes and Amber, 2004 sonbaharında kitapçılarında olacak.

Hayatta kesin cevaplar yoktur

Hayıti katlanılması güç ama herşeyde budur zaten. Herkesin bu deyvaroluşa kendince yepeni ve eşsiz bir anlam verebilmesi.

İşte bu yüzden aşk oluruz ve bu yüzden ölmekten korkarız.

Her yeni gün,ambaşa bir hayatla tanışabilme şansımız olduğu için. Her yeni gün,ambaşa birinin hayatına dahil olabileceğimiz, onu kendi hayatımıza dahil edebileceğimiz fikri.

Yaşam mücadeleşine yalnız devam etmeyeceğimiz yol arkadaşları. Güçlü hasımları aşağı edeceğimiz kardeşler. Birlikte, hep bir ağızdan "Hayır!" diyebileceğimiz ilişkiler. Sırtımızı vereceğimiz insanlar.

Çürümuş bir dünyada dimdik ayakta, çamurda düşmüş ama çamurda kalmamış insanlar olmak için her birimiz bir diğeriimize ihtiyaç duyacağız. İşte bu yüzden her şey.

Sadece bu yüzden. Bir diğeriime el vermek ve onu çamurdan kaldırmak için yaşayacağız.

Her bir insanta birlikte eşsiz bir başka şey daha girecek çünkü hayatımıza.

Gönül Postası

Nereden olduğu belirsiz Can İBANOĞLU

Selamlar, son sayınızda Onur isimli arkadaş mail atmış. Açıkçası bu maili ve sonunda "may THE paladine smile upon us" yazısını okuduğumda kızdım. Çünkü arkadaş sana senin beyaz çuppe giydığinden kuşku duydugunu söylemiş yani bir siyah çüppeli olmayı tercih ettiğini ima etmiştir - bilmiyorum senin evil olmaya bir eğilimin var mı ama yazdan anladığım kadariyla yok - bu cümplenin derin anlamını anlayan her arkadaş mailin sonundaki cümlein bu imayla ne derece çeliştiğini kestirebilir ve insanların evil olmaktadır gibi güzel şeyler bulduğunu merak etdim. Karizma derferse Par-Salian'a baksınlar ve gücü bahane olarak gösterecek olurlarsa Second Generation'da Dalamar'ın herşeyi özetleyen müthiş sözünü hatırlasınlar: Kotu karakterlerin gücü daha çabuk kavuştuklarını fakat sonunda en güçlü büyütülerin beyaz çüppelerin olduğu. Ayrıca arkadaş mailinde bir DL (Dragonlance) manyağı olduğunu söyleyip fakat cümlede Paladine'in önüne bir "the" koymuyor. Bence gerçek bir DL manyağı orijinalinden Türkçe'ye çevrilmemiş kitapları



da okumalıdır. Eğer bu arkadaş benim niteledirdiğim şekilde bir DL manyağı olsayı okumuş olacağım. İngilizce kitaplarda Paladine'in veya geri kalan 20 tanının hiçbirinin adının önüne "the" konulmamış olduğunu farketmiş olacaktı. Her neye aklımdaki birkaç soruyu sana yöneltiyorum:

1) Sence Matt Stawicki mi daha güzel çiziyor yoksa Larry Elmore mu? Bence Stawicki açık farkla onde çünkü Elmore'un çizimlerinde bir tutarsızlık var.

2) Bütün DL kitapları arasından en çok hangisini beğedin? (İngilizce'ler dahil)

3) Forgotten Realms mi DL mi? Bence DL çünkü DL diğerinden çok daha büyük bir dünya üzerine kurulmuş. DL'yi tercih etmemen bir başka nedeni de FR'de hiç görülmeyen aşık da ele alınmasıdır (Ayrıca tam emin olmasam da FR gibi bir oyunla değil de yazarların yaratıcılığıyla ortaya çıkan olmuşsudur).

4) Lathender'i sever misin?

5) Şimdiye kadar okuduğun klasikler arasından en çok hangisini sevdiin ve bana okuma-mı önerdiğim bir liste yollar misin?

Şimdilik bu kadar. Kendine iyi bak. Cevabı dört gözle bekliyorum.

Wis Redz of Silvanesti

"May the light conquer everywhere, even our hearts' darkest corners."

Bu son cümleyi sakin yadrigama çünkü Dragons of a Summer Flame'den ve Dragons of a Fallen Sun'dan sonra efflerin bile kalplerinin en ucra köşesinde birazlık kötülük olabileceğine inandım.

N) Onur'un mailine kilanmana diyecek söz yok. Burayı Ateş Hattı'na çevirmeyin yeter. Kavga etmeden kardeş kardeş geçinin, ben de sizizi izliyor olacağım.

D) Stawicki. Gerçekten muhteşem çizimleri var.

Z) Elbette Dragonlance Chronicles (Elderha-

mızrağı Destanı). Herşeyi başlatan, en güzel kitap odur zira. Ondan sonra War of Souls, Summer Flame, Legends ve Tanis; The Shadow Years gelir.

3) Yaratılan her diyar yazarının yaratıcılığıyla ortaya çıkar. Oyun da olsa bu oyuncuların hayalgücüyle varolmuş demektir. FR'da aşk temasının DL'e nazaran daha az işlendiği doğru ama FR, yüzölçümü olarak DL'den daha büyük ve çeşitli bir dünya. Benim için ise ikisinin de yeri ayrı ve özel.

4) Özel bir sevgim yok, ama Sabahbeyi iyi bir kardeşimizdir. :)

5) Klasiklerin ve tüm Rus yazarların yanı sıra, Boris Vian, Charles Bukowski, Exupery, Lovecraft, Bradbury, Salinger, Pratchett, Marquez, Pınar Küçük, Orhan Pamuk, Kemal Tahir diye uzatayım liste yi. Önemli olan farklı tarz ve kültürlerden mühim yazarları okumak.

Nereden olduğu belirsiz Can "Rincewind" Sungur

Merhabalar Ali abi, seni Level'da görmek ne güzel. Zaten uzun zamandır, lostlibrary.org'dan, ya da RP ile türlü aktivitelerde tanıştığımız bir isim olmuşsun... Tam dergisini bulduğun :)

İzin verirsen, geçen ay Onur'un yazdığı e-mail'deki bir iki konuya ve Drizzt'le ilgili sorunuma değinmek istiyorum...

Öncelikle, alemin en kral oyunu ve serisi olan Baldur's Gate serisi, ne yazık ki bitti... 2 ana oyun, ve 2 ek paketten oluşan süper serimiz de, Fearun'da kan ve cinayetin, yok olmuş tanrısi olan Bhaal'in çocuklarından birini oynuyorduk... Son ek paket Throne of Bhaal'da, (üst seviye limiti 25'di sanırım?) en sonunda, Bhaal'ın tahtına oturarak, tüm serideki gelişimizmize göre yeni cinayet tanrısi, yada cici, şeker, a bidi bidi bir tanrı oluyorduk... Gerçi, "Bhaal'ın tahtı yok olsun, ben hayatı yaşayacağım" seçeneği de vardi, ama bana pek hitap etmediği için, 8 finalinin hiç birinde seçmedim :) ... Kaliteli bir senaryo, 2nd Edition D&D kurallarıyla, mükemmel bir seridir...

Yani, Baldur's Gate 3, olmayacak... Muhtemelen Baldur's Gate ismini kullanarak yeni oyunlar yapılacaktır, ama hikaye bitti...

İkinci olarak, Kara Elf serisi bitip, Buzyeli Vadisi Üçlemesi başladığından itibaren, bende Drizzt'e karşı bir antipati

oluştı... Karanlıkaltı'dan, ideallerinin peşinde, dostları ve başısi yüreğinde, iyilikle dolu olarak çıkan o yürek, birden değişti... Zaten Kara Elf serisinde dikkatimi çekmişti, "İstese mükemmel bir büyüğü olabildi" deniyordu... Buzyeli Vadisinde bir baktım ki, Drizzt'in yapamadığı şey yok... Üstün çift kılıç kullanması olabilir belki, çalışarak bizde yapabiliriz, ama üstün arbalet, kullanması? Sanki senelerin hırsızı Artemis değil kendisiymişcesine saklanmakta üstün olması? Errtu'yu çağırması, bir de utanmadan sağa sola koruma rüni çizmesi? Kusura bakmayın, ama bu kadarı da fazla...

Sona yaklaşıyorum, geçen ay Raistlin konusunda; benimle aynı düşüncelere sahip olduğumu görmek güzeldi... Ne sevilmiş bu Raistlin böyle? Güce duyulan hayranlık bence, Raistlin'in çekiciliği, Drizzt ve Elminster'le aynıdır...

Üçüne de saygı duymak, yapabileceğimiz tek şey, ama hayran olmak? Sanmışım...

Tanis'i gerçek bir karakter yapan, içinde çektiği acı, düştüğü ikilem, zayıf olduğu konulardır... Bizden biridir o, ama kılıcı iyi kullandığı halde öldürmeye sevmez... Oysa ben, mesela, bazen "elimde bir savaş tırpanı", yada "bir hançer olsa" diye dilekte bulunurum...

Teknoloji - Büyü çarpışmalarına ilgi duyanlara Arcanum adlı oyunu (bilgisayar) tavsiye ederim, grafiklerden kaybetse bile, o açığı senaryo, oynanış, dünya ve serbestlik ile kapatan bir oyundur... Gerçi Level'da çalışan sensin, daha fazla bilgi için Batu abiyi kenara alman yeter :)

Neyse, bitireyim ben artık...

Son olarak, bugüne kadar, hırsız - suikastçı sınıflarından aldığım tadı, başka hiç bir sınıfta alamadım, o kadar bütünlüğüm kii... Sanki o çatılarda, üstünde küçük, ama ölümçül silahlar, yüzünde akşamın soğuk rüzgarı, tüm şehrin tüten bacalarını ve yanın meşalelerini, büyülü kulesinden gelen anı patlamaları, tapınaklar mahallesinden yayılan sürekli aryayı duyan benim... Arkamda, yay boşalma sesini duymadan önce eğilen, o çatıda hızla kaybolan, birkaç daka sonra saldırganımın ensesine hançer sokan benim sanki...

Jukebox:

Xzibit - X
Torrey Carter feat Missy Elliot - Take That
Dr.DRE - Keep Their Heads Ringin'
Snoop Dogg - Whole Crowd Bounce
Slimin Calhoun - The Cut Song

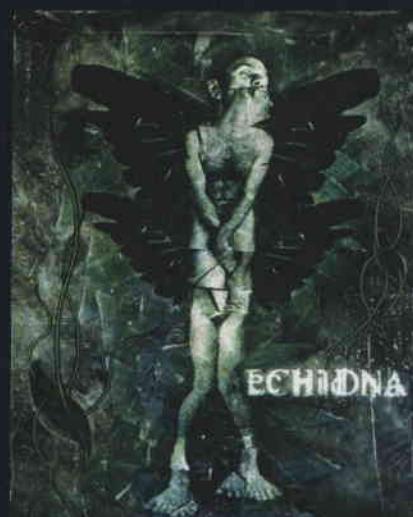
N) Kara Elf ile Buzyeli arasında ciddi bir fark olduğuna katılmamak elde değil. "Öteki"yi sorgulayan, neredeyse işin felifesine dokunacak, karanlık ve orijinal Kara Elf'den sonra Hack&Slash Buz Yeli biraz hafif kılıyor. Ve Drizzt abartılmış bir karakterdir doğru, ama unutmamalısın ki o 120 yaşında ve Diyarlar'ın belki de en güçlü irkinin bir mensubu, o irkin en büyük silah ustası tarafından yetiştirdi ve damarlarında büyüle varolan bir Matron'un kani dolaşıyor. Drow irkinin büyüği ve silahta kudretli olması, sessizliği ve gizliliği herkesten iyi bercemesi kadar mantıklı bir şey yok. Şahsen, Artemis'in insan haliyle Drizzt ile nasıl aşık attığına şaşırıyorum ve bu beni güldürüyor. Entreri, kanımcı Drizzt ile boy ölçü şebilecek bir antagonist değil. Ancak, damarlarına sıزان Gölgemaddesinden sonra buna yaklaşabilir.

Raistlin'i eleştirmemin sebeplerinden biri kötü bir karakter olmasıydı. Diğer de Chronicles'daki orijinal konseptinden sapıtılp; her şeye kadir, hazırlıcvap bir yıkım makinası haline dönüştürülmesiydi. Bu bağlamda Drizzt ile Elminster, dünyayı Kabul edişleri ve karakter yapıları sebebiyle örnek alınabilecek karakterler. Ve elbette Tanis :) Sana katılmamak elde değil.

The Matrix ile alakalı bir yazı yazdım için Hayalet'i bu furyaya bulaştırmadım. Ancak şanslı olduğumuz kesin, The Matrix Reloaded, X2, T3, The Matrix Revolutions ve Return of the King bu sene izleyeceğimiz bombalar. Tadını çıkartmak lazımlı.

Sağlıcakla kalın...

(N.) | www.lostlibrary.org



İllüstrasyonlu: Burçak Boran

Berkay Güngör | berker@level.com.tr

Gözlerim masaüstüne süsleyen resme kayıyor. Sık sık değişir bu resim, hemen her bilgisayar kullanıcısının yaptığı gibi. Bu defa masaüstüne süsleyen resim hayatı karanlık, zaten böylesi daha iyi. Uzayın derinliklerinde bir sürü Terran Battlecruiser, Wraith, Valkyrie ve Dropship belli bir hedefe doğru sürüzüyorlar. Gerilerde uzak galaksilerin ve nebulaların ışığı var, ama bu sadece uzayın ne denli yalnız bir yer olabileceği gerçekini vurgulamaya yarıyor sanki. Kafamda canlandırıyorum, en öndeği Battlecruiser'in kapitan köprüsünde gece nöbetini tutan dümencisi hayatı sıkılmış durumda. Nasıl sıkılsın ki, "gece" kavramı sadece saatin söylediğinden ve yapay ışıklandırma parıltısından ibaret. Ve dümenci ya da diğerleri evelerinden çok uzakta, esasen büyükçe bir metal tabuttan başka bir şey olmayan bu aracın içinde bir yerlere doğru gidiyorlar.

Daha geriden bir filo Wraith motorları uğuldayarak geliyor ve büyük geminin gövdesine sürtünürcesine geçiyorlar, devriye görevi nispeten sıkıcı olabilir ama en azından gereksiz heyecan ve hareket yok. Simdiğim. Bir Valkyrie ağır ama kararlı bir biçimde yoluna devam ediyor, tamamen savunmasız Dropship'lerin yanındaki yerini korumaya özen gösteriyor. Dropship pilotu olmak kolay olmasa gerek, ne de olsa hiç silahları yok.

Tüm bu sahneler gözümün önünde canlanıyor, masaüstü şimdi donuk bir resim değil, aksine evrende bir yerlere açılan minik bir pencere. Ama gördüğüm hemen her şeye ortak bir nokta var. Çizgiler. Gemilerde, üniformalarda, bele taktılı silahlarda, güverte boyunca uzanan borular ve kablolarda, güclü reaktörlerin uzayda bıraktığı izlerde hep ortak nokta bu çizgiler. Bu çizgiler, ger-

Çizgiler

Görebildiğim her yerde birbirini kesen bir sürü çizgi var...

çek ya da hayal, bir yerlerde yaşayan birilerinin eseri. Ellerine bir kalem alıp beyaz kağıda çizdiler bunları. Önce bir çizgi, ardından bir diğeri ve sonra bir tane daha. Tek bir çizgi bile kendi başına anlamlı olabilir aslında, ama milyonlarca bir araya geldiğinde anlattıkları çok daha korkunç. Daha da ürpertici olan şey ise milyarlarca çizgiden oluşan tüm bu gemilerin ve canlıların kaderlerini tek bir çizgiye bağlamış olmaları.

kanatları ve haliyle tüm uçağı yukarı doğru çekerler. "Uçmak" gibi tek kelimelik, basit bir hareketin içinde bile tek çizgiden fazlası var.

Detaylarla ilgilenmeden hedefe varmak ne derece mübahit? "Fabrikaya" tıklayıp yirmi tane Wraith yapmak ve bunları tek bir çizgi üzerinde belli bir hedefe göndermek çok basit. Ama benim tüm amacım o ileri giden çizgisi takip etmek değil. Her Wraith binlerce çizgiden oluşuyor ve her hareketleri milyonlarca başka çizgi yaratıyor. Bir şehri bombalamak 10,000 mil



İleriye doğru dümdüz giden o tek bir çizgiye.

Belki bu yüzden insanlar zamanı bir çizgi halinde görmeye meyilliler? Bir sürü resim açıyorum, hepsinde tüm çizgiler birleşip tek bir çizgiye odaklanıyor. Trinity altındaki motoru bir sürü polis aracı arasından ileriye doğru sürüyor. Nova'nın attığı kurşunlar dümdüz bir çizgisi izliyor hedefe doğru ve aslında kurşunların atılma amacını izlersem bu da beni tek bir çizgiye götürür. Amaca yöneltmek, tek çizgiye odaklanmak. Oysa ben baktığım her yerde bir sürü çizgi görüyorum. Hareket eden bir cisimde bakarken gözümde birden bire bir sürü vektör canlanıyor. Motorlar uçağı ileri doğru iterken, hava direnci geriye sürüklene yaratır ve aynı anda yerçekimi de gövdəyi aşağı doğru çeker. Kanatlardaki "hüküm açısı" nedeniyle oluşan vektörel sapma ve bunun neden olduğu basınç farklılığı

Özgürlük, kendi çizgilerini çizebilmektir.

ötedeki bir masada duran bir taktik harita üzerinde çok kolay görünebilir. Özellikle de hayatınızda tepenizi hiç bomba yağmamışsa, elinizi kaldırdığınız anda her ihtiyacınız karşılanması ve inanılmaz güçlü olduğunuzu düşünüyorsanız bu inanılmaz kolaydır.

Ama çizgiler asla sizin bıraktığınız ya da istediğiniz gibi durmazlar, değil mi? İleriye, bir hedefe doğru tek bir çizgiyi harekete geçirmek, geri kalan her şeyi göz ardı etmeye niyetliyseñiz, çok basit gibi görünebilir. Oysa bu amatör bir çizerin eskizlerinden bile daha karmaşık. Bu tek bir sayfada kalacak bir dizi çizgi değildir. Bu bir çéçdir, tepelerden uşuldayarak, her adımda milyonlarca çizgisi harekete geçirerek düşen. Belki tepenize düşmüyormuş gibi görünebilir, ama o çizgilerden birinin nerede, ne zaman, hangi çizgileri tetikleyeceğini bilmenize asla imkan yoktur. Ve tarih şahittir ki, tek bir çizgi, çok önemlidir. Görünen cılız bir çizgi bile tüm diğerlerini peşine katıp kendine yeni, hiç umulmadık bir yol açabilen. ☺



Foto: Akyazı | akyazi@eray.com.tr

Anlamsız

Yaşamak sıkıcı mı? Peki yolun bittiği yer neresi?

Vosviddin evinden çıkararak dışarıya ilk adımını attı. Karşısındaki merdiveni çıktıktan sonra ufak ellerile kaldırımdaki taşları yere atıp aştığı yere oturdu. Kafasını ellerinin arasına alarak sessizce sessizliğini dinledi, uykulu uykulu. Nereye gideceği veya bir yere gitse de orada ne yapacağı hakkında bir fikri yoktu. Biraz ilerideki boş arazide çocukların top oynuyordu. Onları izlemeye başladı Vosviddin. Bir ara surtında yara olan çocuk top oynamayı bırakıp Vosviddin'e dikkatlice baktı. Vosviddin utanıp kafasını diğer tarafa doğru çevirdi. Onları oynamak istiyordu, ama bu onun için çok yorucu bir ihti. Zaten utanıyordu da... Yeniden sessizliğiyle yalnız kaldı.

Çocukların top oynadığı arazinin diğer tarafında ise ufak ve eski evler vardı. Evlerin hiçbirinin penceresi yoktu. Vosviddin ellerini kaldırıma koyarak yerrinden kalktı. Penceresiz evlerin olduğu yere doğru uzun uzun baktı ve oraya gitmek için yola koyuldu. Birkaç kısa dakikanın ardından sokağa vardığında, evlerden siyah olanının yakınında durdu. Kafasını kaldırarak evi inceledi, ama bir anlam veremedi. Evin arkasında bir sokak daha vardı. O sokağın başına kadar gelip kafasını çıkartarak sağına ve soluna baktı. Uçsuz bucaksız, yılan gibi bir yol ve bu yolda bir yukarı bir aşağı giden binlerce insan vardı. Kimisi heyecanlı, kimisi sakin, kimisi de umursamaz, binlerce insan...

Vosviddin, saatlerce, sıkılmadan yolu izledi. İnsanların ne yaptıklarını ve nereye gittiklerini çok merak etmişti. Bunu mutlaka bir anlamı, amacı olmalıydı. Vosviddin, yoldaki çelimsiz ve yaşlı bir adamın peşine takıldı. Yaşlı adam, elinde bastonuya, çok ağır adımlarla aşağıya doğru ilerliyordu. Yolunu hiç değiştirmeden, hiçbir yere sapmadan.. Birkaç dakika sonra, yaşlı adam bir arkadaşına rastladı. Onunla uzun uzun konuştu. Bir şeyler anlattı. Daha sonra

da arkadaşıyla vedalaşıp yoluna devam etti. Vosviddin, yaşlı adamın kendisini farketmemesi için yolun karanlık olan tarafından ilerliyordu.

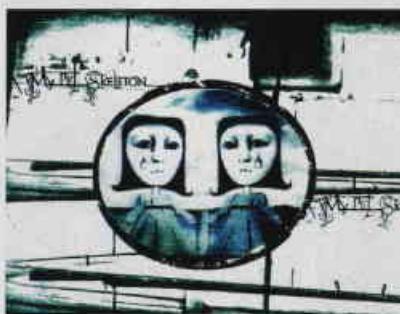
Yolun aşağısına doğru giden sadece yaşlı adam değildi. Onunla birlikte onlarca insan daha aşağıya doğru yol alıyordu. Vosviddin, yaşlı adamı takip etmeye devam etti. Adam ara sıra kendine konuşuyordu, ama Vosviddin bunları duyamıyordu.

Vosviddin yolda ilerlerken bir yan dan da çevresini inceliyordu. Diğer insanlara ve geçtiği yerlere bakıyordu. Gitgide yoruluyordu... Bir anlığına daldı, ağırlaştı. Kendisine geldiğindeyse yaşlı adam kaybolmuştu. Paniğe kapilarak

artıyordu. Yaşılı adamın, şirin kızın ve diğer insanların nereye gittiğini hâle çok merak ediyordu.

Vosviddin kızı izlemeye devam ederken, arazide top oynayan, suratında yara olan çocuğa rastladı. Çocuk, Vosviddin'e yine dikkatlice baktı ve ters tarafa, yukarıya doğru koşmaya başladı. Vosviddin, çocuğun heyecanlı heyecanlı koşmasına ve paniklemesine bir anlam veremedi. Şaşırıldı... Durdu ve çocuğun arkasından baktı. Çocuk çoktan kaybolmuştu... Vosviddin, yeniden kafasını çevirdiğinde kızın uzaklaştığını farketti. Hemen koşmaya başladı ve kızı yakaladı. Bu defa daha temkinliydi.

Uçsuz bucaksız, yılan gibi bir yol



insanlara çarpa çarpa koşmaya başladı Vosviddin. Her yere baktı ama bulamadı. Vosviddin yaşlı adamdan umudunu kestikten sonra yolun diğer tarafındaki koca kafalı, kısa boylu, kırmızı yanaklı kızın peşine takıldı. Nasıl olsa o da aynı yere doğru gidiyordu. Vosviddin, utanarak kızı takip etmeye başladı. Yaşlı adama olduğu gibi, kız da kendisini farketirmemeye çalışıyordu. Şirin kız da yaşlı adam gibi ağır adımlarla ilerliyordu. Birkaç saatin sonra, şirin kız yoldaki şe kercinin yanında durdu ve ondan bir el maşığı aldı.

Hava yavaş yavaş kararmaya başlamıştı. Vosviddin kafasını kaldırıldığından siyah bulutlarla karşılaşmıştı. Yağmur çise liyordu. Vosviddin kazağının kollarını parmak uçlarına kadar çekti ve yoluna devam etti. Hâla şirin kızı takip ediyordu. Kız da diğer insanlar gibi aşağıya doğru ağır ağır yol alıyordu. Vosviddin'in merakı ve yorgunluğu da gitgide

Vosviddin çok uzun bir yol katetmişti, ama buna delegeğine emindi. En sonunda, yolun sonuna yaklaşmıştı ve ileride bir şeyler belirmişti, ancak şirin kız ile diğer insanlar onun kadar heyecanlı değildi. Herkes aynı sakıntıkle, küçük adımlarla yoluna devam ediyordu. Vosviddin kızın yanına iyice yaklaşmış ve yolun sonunu beklemeye başladı. Kalbi yerinden çıkışakmış gibi, hızlıca atıyordu. Minik ellerini yumruk yaparak var gücüyle sıktı Vosviddin. Ve yolun sonuna birkaç metre kala durdu...

Karşısında dev bir duvar vardı. İnsanlar duvara çarparak geri dönüyorlardı. Yaşılı adam, şirin kız ve diğerleri... Herkes...

Vosviddin olduğu yere çakıldı kaldı. Bunu hiç beklemiyordu. Çok farklı hayal etmişti. En azından yaşlı adının ve şirin kızın farklı bir yere gittiğini düşünmüştü. Vosviddin kendisini toplayıp duvara doğru yaklaştı. Dokunmasına çok az kalmıştı. İyice yaklaşdı, yaklaştı, yaklaşdı ve... Dokundu. Duvara çarparak geri döndü. Heyecanlı heyecanlı, panikleyerek yukarıya doğru koşmaya başladı... ☺



Tugberk Ulek | tugbek@level.com.tr

Bilgisayar oyunlarının artık evde oturup, sabah akşam oyun oynamaktan ibaret olmadığı ortada. Oyuncuların sayısı çığ gibi büyüyor ve multiplayer oyunlar gelişikçe oyunlar çok daha fazla sosyal bir aktivite haline geliyor. Artık Internet kafelerde veya evlerde toplanıp hep birlikte oynamanın tek başına oynamaktan çok daha zevkli olduğunu hemen her oyuncu kabul ediyor. Oynamanın en heyecanlı, en zevkli yanısı elbette turnuvalar. Herkesin bir sporcu disipliniyle ve tüm gücünü ortaya koyarak yarıtığı turnuvalarda yaşayan heyecanı, başka bir ortamda oynanan herhangi bir oyundan almak imkansız. Üstelik turnuvalar ve profesyonel oyunculuk gelişikçe, oyunlar çok daha fazla spor aktivitesi haline geliyor ve kendi kahramanlarını yaratmaya başlıyor.

Elbette bugüne kadar düzenlenmiş sadece altı büyük turnuva olduğunu düşününce, Türkiye'nin bir "Turnuva Cenneti" olabileceğini düşünmek size ütopik gelebilir. Ama son bir ay içinde yaşanan gelişmeler bu noktadan çok da uzak olmadığını gösteriyor.

Geçen sene Level tarafından düzenlenen ve ilk ulusal turnuva olan Level Counter-Strike Turnuvası ve hemen ardından gelen WCG Türkiye Finaleri ile işler iyice hızlandı. Hem oyuncular hem de organizatör ve sponsorlar işin çok daha fazla ciddiyetine vardı. Bugüne kadar düzenlenen 6 turnuvanın hepsi organizasyonunda bulunan ve buralardan 5'ini yöneten biri olarak, her turnuva ile bir adım daha ileri giden gelişmeyi en iyi görenlerden biriyim. Ve ben kendi adıma bu konuda çok umutluyorum.

Avrupa'nın En İyileri Türkiye'de

Bu gelişmelerden en büyüğü kuşkusuz CPL Dallas Summer 2003 turnuvasının dünya üzerindeki 6 eleme ayağından birinin Türkiye'de yapılması. Avrupa'da CPL Europe'un iki turnuvası ile İspanya'da yapılacak olan eleme dışın-

Bir spor dalı olarak oyunlar

Eğer işler yolunda giderse Türkiye bir kaç sene içinde turnuvalar cenneti olacak

da bu turnuvaya direkt finalist yollayan başka hiç bir organizasyon yok. Elbette bu da Türkiye'nin dünya profesyonel oyunculuğunda bir anda parlamasını herkesin gözünün üzerimize çevrilmesi ni sağladı.

Bu turnuva vakit darlığı yüzünden sadece davet usulü olarak yapılacak. Türkiye'den son CS turnuvasında ilk 8'e giren takımların yanı sıra, Avrupa'nın en iyi 8 takımı bu turnuvaya davet edildi. Rusya'dan WCG birincisi M19, İsveç'den efsane takım sk.swe, son



CPL'in ikincisi GoL, Çek Cumhuriyeti'nin en iyi takımı Neopyth, esu, Almanların en iyi takımı mouz... Bu takımlardan şuna dek sadece GoL, mouz ve Neophyt'ın geleceği kesinleşti. Umarız diğer takımlar da gelecektir. Gerçi gelmeseler bile geçen sene bu takımların hepsini birden davet etmek bile bir hayaldi. Şimdi Türk oyuncularının bu takımlara oynayacak olmasının heyecanını yaşıyoruz.

Birinci olacak takım bir Türk takımı olsun veya olmasın, ülkemizde düzenlenen bir turnuvanın kazananı olarak CPL Dallas'ta yarışacak. Bu da kendi başına bir heyecan sebebi.

Diger oyunlar?

Şu an için düzenlenen turnuvaların kalitesinin dünya standartlarında olduğunu söylemek pek de yanlış olmaz. Tek eksikimiz turnuva sayısının az ve iyi turnuvaların genelde sadece Counter-Strike turnuvası olması. Diğer oyuncular eminim ki heyecan ile kendilerine sıra gelmesini bekliyorlar. Maledictum diğer oyuncılardan turnuvalara katılan oyuncu sayısı çok daha az ve bu da turnuvaların önündeki en büyük engel. Turnuvalar birileri sponsorluğunu üstlenip masraflarını karşılamadan olmuyor ve sponsorlar öncelikle katılacak olan insan sayısına bakıyorlar. Ama size iyi haberlerim var. Birincisi bu sene WCG'deki tüm oyunların elemesi yapılacak. Yani hiç

"Avrupa'nın en iyi 8 takımı İstanbul'a CPL elemesi için davet edildi"

bir oyun atlanmayacak. İkincisi önumüzdeki ay ulusal bir Unreal Tournament turnuvası düzenleniyor. Intel, Casper ve Samsung sponsorluğunda düzenlenen turnuva 15 Haziran'da Türkiye çapında başlayacak ve elemeleri hem Internet kafelerde hem de Casper Shop'larda yapılacak. Final ise Haziran sonunda İstanbul'da. Bu finaler aynı zamanda bugüne kadar ki turnuvalar içinde en renkli ve canlı geçeni olacak gibi. Şimdi açıklamak için biraz erken ama aklimızda çok iyi planlar var. Turnuvaya ilgili haberler için web sitemizi ve www.siberlig.com adresini takip edin.

Elbette tüm bu organizasyonlarda öncü rol üstlenen Level, bu gelişmelerden ve oyun sektörünün en azından bu konuda gelişiyor olmasından gurur duyuyor. Sizlerin turnuvalara gösterdiği ilgi arttıkça, daha iyi organizasyonlar ve daha büyük başarılarla karşınızda olacağız. ☺



Serpil Ülütürk | serpil@level.com.tr

Matrix'e İnanmak

Çıkış yollarını araştırırken sisteme eklenen yeni parametreler

Cok zamanlı bekliyorduk bu filmi. Dört yıl önce Matrix'i izlemiştik ve artık tedküze, amaçsız, tatminsiz hayatlarıımızın sorumlusunu bulmuş olmanın coşkusuya Reloaded'i bekliyorduk. İçimiz rahatlamaştı, biz yaşamayı biceremediğimizden değil, kötü niyetli bir yaşam işletim sistemine hapsolduğumuz için anlaşızdı her şey. Mr. Anderson'ın (Ajan Smith'in Neo'yu her gördüğünde verdiği açılış mesajı) hücre gibi bir ofisle dağınık bir ev arasında, gündüzleri takım elbiselerine ve kravatına, geceleri bilgisayarına tutunarak yaşadığı hayat bizimkinden farklı değildi sonuçta.

Belki Matrix büyük bir şok olmamalıydı, çünkü daha önce de aynı temayı işleyen kurgular görmüştük ama ne Dark City'nin kesif karanlığa boğulmuş insanları ne de Ghost In The Shell'de açık seçik yaşanan makine diktatörlüğü tam karşılamıyordu durumumuza. Halbuki Matrix üstümüze cuk oturdu.

Yine de Matrix'e "sadece bir film" deyip geçmek de mümkünü ama artık ne zaman ense kökümüzde bir ağrı duysak sebebin kablolara olabileceğini düşünmeden edemez olduk. Bu filme "sadece bir film" demek, bizi kullanan, harcayan, yozlaştırın, "uyutan" sistemi (evet tam da içinde yaşadığımız, gerçekliği su götürmez sistemin ta kendisi) olduğu gibi kabullenmek olacaktı. Matrix'i izleyenler için dünya artık en iyi ihtimalle bir kuşkudan ibaretti... Gerçekin çölüne hoş gelmişistik!

Matrix'e inandık, Zion'a itica talebiminin kabul edilmesi için aranan koşullardan ilkiydi bu. İnadıkça daha bir Zion'lu hissettik kendimizi. Hayati ne kadar az sahiplenirsek o kadar ası, o kadar 'gerçek' olma şansımız olduğunu fark etti. Bu konuda, Mr. Anderson'dan evrimleşip ortaya çıkan Neo örneği umut vericiydi. "One" değilsek bile Matrix'te uykulamak yerine gidip Zion'da dans edebilecek potansiyele ve enerjiye sahiptik en azından.

Neyse efendim, gel zaman git zaman, arada bir mutfakta kahve suyu hazırlarken gözümüz bulaşık sepetindeki kaşıklar-

ra takılıp dünyanın varlığını sorgulayarak, arada bir çok kritik dünyevi meselelerde başarısız olduğumuzda "zaten hepsi Matrix" diye avunarak geçirdiğimiz birkaç yılın ardından nihayet Reloaded'i izledik ve bu kez başka bir soruya çıktıktan sonra; ya Matrix falan yoksa?..

Buradan itibaren kesin...

Bir yalanın yalan çıkışması gerçeklige mi yoksa katmerli bir yalana mı işaret eder? Bilmiyorum. Ama Reloaded'in bu soruyu sordurmak için yapılmadığını biliyorum, bu da sorunun filmden kopup sadece "ben" ilgilendiren bir şeye dönüşmesi demek. Hatta bu da Matrix'in hepimizi

den, özellikle yapılmış gibi duran mantık hatalarından arındırıp özüne baktığımızda Reloaded'in mesajının Matrix'tekinden çok daha keskin olduğunu düşünüyorum. Hayallerimizi yıkmak pahasına Zion'u büyük bir "club" ortamı gibi yansittıklarına, Matrix'in dibi olan "source"da bile tercilerin değil kodların iş yaptığını gösterdiklerine göre bu adamlar ya Matrix yaltakçıları(!) ya da hayatımız boyunca kafamızı kurcalayan sorulara ilk film gördükten sonra bulduğumuz cevapların fazla kolay olduğunu söylüyorlar. Dünya'nın her zaman kendi bildiği tarafa döneceğini, bizden çok daha önce ve hiçbir zaman anlamayacağımız mühendislik hesaplarıyla tasarlanmış bir sistemi "aslında kaşık yok" diyerek aşamayacağımızı vuruyorlar yüzümüze.

Sadece bir film deyip geçmek de mümkünü



birden kuşatan total bir yanılışma olmaktan çıkması demek. Ve bu da (bu paragrafi kendi kuyruğunu kovalayan bir kedinin halet-i ruhiyesi içinde yazdığını) itiraf etmenin tam zamanı bu arada) her beynin içinde bir Matrix demek, yanında herkese bir Zion da bedava. Anlayacağınız Reloaded'i izledikten sonra kendi Matrix'imizle baş başa kaldık. Sistemin gerçek diye dayattığı şeye direnenmenin tek yolunun onun dışına çıkmak olduğu mesajı geçerliliğini kaybetti. Matrix içinde Matrix görmek, Neo'nun "halkın çocuğu" olmaktan vazgeçip heften süper kahramanlar sosyetesine karıştığını görmek, bir felaketi önlemek için ille de sulandırılmış Hollywood klişelerine ihtiyaç olduğunu görmek ve bir de Zion'u görmek iyi gelmedi.

Yine de bütün o yüzeysel repliklerinden, "kör gözüne parmağım" sahnelerin-

Peki nasıl çıkarır bu yapay gerçeğin içinden? Bu konuda iki olasılığı düşündürüyor film. Bir tanesi son derece karanlık ve umutsuz; çıkış yolu diye bir şey yoktur. Diğer de Matrix'le omuzlarımızdan attığımız yük yeniden sırtlanmamızına neden olacak bir öneri; hiç kimse çevreni kuşatan bir kurgu yaratmadı, bütünçiler asılarda kafanın içinde, dünyayı suçlayacağına kendine bak ve orayı düzelt zira sistemin de yanılışmanın da sebebi sensin... Belki de işin dönüp dolaşıp yine bize kalması yüzünden ve bununla uğraşmak zor geldiği için şimdilerde Revolutions'ın sonunda ne olacağı ile ilgili bir tahmin giderek daha fazla kabul görüyor. Her ne kadar ben desteklemesem de Matrix'le olan bağımımız Reloaded sonrasında aldığı şekli yansıtması açısından yazımı bu tahminle bitireceğim: Hani her şey başlamadan hemen önce Neo'nun bilgisayar başında uyuyakaldığı bir sahne vardı. İşte Revolutions'ın sonunda o sahneye tekrar döneriz ve Neo gözlerini açar. Neymiş? Hepsı bir rüyamış... ☺

inbox&outbox

Yaz geldi gene di mi? Sicak havalar bunaltacak belki ama en azından isıtma masrafınız düşecek, ayrıca masmavi gökyüzüne bakıp ruhunuza sıkıntılarından biraz olsun kurtarabileceksiniz. Nedir abi o, koyu gri gökyüzü, hele de İstanbul gibi zaten kasvetli bir şehirde hiç çekilmiyor! Hadi bakalım, şimdi bisikleti, mopedi, motoru olanların zamanı, çıkış babacım dışarı, bırakın lastikleriniz yol görsün! Birakin zavallı "tomofil sörferleri" sıkışık trafikte kulak memesi kıvamına gelene dek pişinler! NIHAHAHAHAAAAA!

POSTER ADAMI

Merhaba, Giriş faslini geçip direk sorularıma geliyorum.

1-Niçin poster vermiyorsunuz.Tamam oyun verememenizi anlırlım ama posterler öyle değil ki.Yoksa onlar için de mi telif ödüyorsunuz?

2-Derginizi 2001 kasımından beri aralıklarla takip etmemeye rağmen hala TÖ ve BLX kelimelarının anımlarını çözemedim. Nedir bunların anımları yaa?

3-Geforce 4 MX 460 DirectX 8'i destekliyor mu? Eğer destekliyorsa neden mx440 yerine bu kartı tavsiye etmiyorsunuz. Alan en azından Doom 3'ü çalıştır-

bu da pek az bir para değil. Tüm harcamaların kısıldığı şu dönemde her ay poster için fazladan büyükçe bir rakamı bütçeye sokabilmek pek mümkün olamıyor.

2-Çok basit, TÖ demek Tuğbek Ölek demektir. BLX ise "Blaxis" takma adının kısaltılmış halidir ki, o kişi de YİM olur (hala YİM olmasa da, o kalbimizin YİM'i). Tabii "YİM" ne, bu defa da onu soracaksın. O da "Yazı İşleri Müdürü" demektir. "O ne ya?" deme, düşer bayılırım! =)

3-Ya senin biraz kafan karışmış asılnda, şu an piyasadaki tüm bilindik ekran kartları DirectX 8 versiyonlarına tam destek veriyor zaten. Ancak esas sorun şu ki, GeForce 4 MX türevi kartlar, kodları ne olursa olsun, pek öyle oyuncuları tatmin edecek ürünler değiller. Bunların adı GeForce 4, ancak işlemci teknolojisi aslında GeForce 2 ile aynı seviyede. O yüzden hangi MX'i aldığın öyle çok önemli de değil hani artık. Hele ki piyasada Radeon 9700 gibi ürünler varken!

MADALYONUN DİĞER YÜZÜ

Merhabalar sayın Berker bey...

Yine bu ay formdasınız bakıyorum (ben ekrana çıkmayı TV'lerinizin tüpleri patlar yazmışsan da dergiye neydi ya öyle:) Ben aslında şu orijinal-kopya oyun meselesinin diğer cephesine, orijinal oyun bulamama meselesine nasıl bakıyorsunuz onu merak etmiştim. Şimdi nedir bu diyeceksiniz açıklayayım: Ben Electronic Arts'ın MoH:AA, NOLF2, NFS: HotPursuit 2 gibi oyunlarını almayı düşündüm ve bu oyunları Türkiye'ye getiren sevgili ARAL İthalat'ın sitesine bakıyorum dedim (ARAL.COM.TR). Güzel oyunlar mevcut, getirilmiş, satış yapılan yerleri yazmışlar ama gelin görün ki siteden bir sipariş imkanı koymamışlar, bir kıl oldum ki sormayı. Neden diyeceksiniz şimdî de bakın duyuyorum:) Bakın orada getirdikleri oyunların satış yerleri verilmiş sadece; CARREFOUR, TeknoSA, D&R v.b. büyük şehirlerdeki alışveriş yerlerinde. E peki Türkiye'de oyun alan, oynayanlar sadece İstanbul, İzmir, Ankara v.b gibi şehirlerde mi yaşıyor da oralarда satış var sadece bu oyunların. Diğer şehirlerde orijinal oyun almak isteyip de yurtdışından siparişe güvenmeyecekler ne yapsın?

(Örn. benim gibi ben BALIKESİR/MERKEZ'de oturuyorum ama orjinal oyun alamıyorum hem de Türkiye'ye getiren bir firması olduğu halde.) Orijinal alın, kopyaya bakanın diyorsunuz da bu tüm Türkiye'ye oyun siparişi kapasitesi olup ta bir harekette bulunmayan firmalar ne olacak? Bu firmaların yüzszılığı sayesinde adımı orijinal oyun almak isteyeni de soğutuyorlar. Ben bu konuya dikkatinizi çekmek istedim. Bu sadece ARAL İthalat için değil diğer ESEN Elektronik, Microsoft, SONY gibi Türkiye'ye oyun getiren firmalar için de geçerli. Yaw bu firmaların getirdikleri oyunları tüm Türkiye'den siparişi için bir site açmaları bu kadar mı zor? Görülerinizi de bekliyorum. Bu konuda benim gibi düşünen birçok arkadaşımızın olduğuna eminim eğer kısaca bu mallimi dergide yayınlarsanız onların da dikkatini çekmiş olursunuz. Bir de siz bu HALF-LIFE II hakkında ne düşünüyorsunuz? Sizce neler değişecek? (98'deki HALF-LIFE firtinasını biliyorsunuz oyun dünyasını alt üst etmişti). Kendinize iyi bakın siz bizler ve LVL için bulunmaz nimetsiniz (yağlama değil gerçek görüşüm).

Çalışmalarınızda başarılar.

HAKAN OZAN/BALIKESIR

Merhaba Hakan Bey,

Sen öyle diyorsun ama, bak komple televizyon şirketi göctü, naaber? Adamların ortamını bir defa ziyaret ettim, o şokla şirketi başkasına devredip Meksika sınırını geçmişler! Nihohal! Neyse, gelelim senin esas sorununa. Şimdi, anlatığın şelylere yabancı değiliz. Korsan kopya meselesi ülkemde diğer herşey gibi iyice içinden çıkmaz bir hale getirildi. Bunun birkaç sebebi var ve tek sorumlusu da sadece bilgisayar kullanıcıları ya da oyun distribütörleri değil. Öncelikle işin ekonomik yan söz konusu. Bir distribütörlük almak başka birşeydir, bunu hakkıyla yapabilmekambaşa birşeydir. Herşeyden önce dediğin gibi çeşitli kanallardan müşteriye ulaşabilmek, ülke genelinde satış yapabilmek için yatırım ve tecrübe gereklidir. Ekonomik şartların, ağır vergilerin ve benzeri unsurların en sağlam firmaları bile sarstığı bir dönemde, olmayan bir piyasada hayli yeni sayılan firmaların büyüyebilme, gelişebilme

BLX "Blaxis" takma adının kısaltılmış halidir ki, o kişi de YİM olur

rir. (bakın oynar değil, çalıştırır diyorum:) Cevaplar misiniz bilmiyorum ama yine de teşekkürler.

KAYHAN SARIKAYA

Merhaba Kayhan,

Ben de derhal cevaplarına geçiyorum, düş bir satır aşağı:

1-İşte yayıncılık işinin detaylarını bilmeyenler için dışarıdan kolay görünüyor ama kazın ayağı öyle değil maalesef. Tamam, belki poster için telif ödenmesi söz konusu değil, en azından birilerinin adına lisansı bir resmi ya da çalışmayı kullanmadığımız sürece. Ama ne var ki poster maaliyeti sadece teliften ibaret değil. Herşeyden önce posterin ebatı ve tasarımları standard dergi formatının tamamen dışında olduğundan, bunu matbaaya götürdüğünüz zaman tamamen ayrı bir maaliyet ödemeniz gerekiyor ki,

ihtimali hayli düşüktür. Tabii buna bir de bizim memlekette çok yaygın olan tembellik ve hazırlıçılığın eklersen, durumun vahemetini anlarsın. Oyun fuarı yapılacak, kimse poposunu kaldırıp gelmek istemiyor. Kimse reklam vermek istemiyor. Kimse herhangi bir tanıtım ya da dağıtım çalışması için en ufak masrafa girmek istemiyor. İnsanlar istiyorlar ki onlar dükkan açıp otursun, millet akın akın ayaklarına gelip, avuç avuç para dökerken sormadan etmeden ne varsa alsin gitsin. Yani hem kapitalist sistemin niyetlerinden faydalanan bol para kazanmak istiyorlar, hem de bunu zahmetszincce yapmak istiyorlar. Olmuyor tabii. Olmayacak ta. Bizim de bir dergi olarak yapabileceğimiz pek fazla bir şey yok. Oyunculara orijinal oyun almalarını telkin eder, bunun faydalarnı anlatırız. Satıcırlara da oyunculara nasıl ulaşacaklarını, onları keriz yerine koymadan nasıl isteklerini karşılayabileceklerini göstermek için elimizden geleni yaparız. Sonra oturup oyunumuza, hayatımıza bakarız. Kimse de bizden daha fazlasını isteyemez, istese de alamaz. Olayımız belli çünkü. Yalan mı?

Half-Life 2'ye gelince, ben ne desem boş, adamlar 4 senedir fiti fiti yapılmış oyunu ve sanırım ikinci bir HL cılgınlığı daha yaşayacağız. Tabii bir de onun motoruyla Team Fortress 2 ya da Counter-Strike 2 filan çıkarsa, seyreyle gümbürtülü!

MÜHIMMATLI LEVEL!

Merhaba pek mühimmiyatlı Level çalışanları.

Burak ağabeye [doğru yazıyorum] kızgın bir bakış atarak sorularına başlamak istiyorum,

1- Bence single player oyun devri bitiyor artık? Zaten söyle bir düşününce single player'in direkman halk arasında kullanılan kendi içinde eğleniyor tanımına uyduğunu anlayabilirim. Gelecek kesinlikle online'da. Aslında bu biraz tehlikeli yani online oyunun bağımlılık yapıcı özelliğinin var sonuça.

2-Oyunların grafiklerinin en son noktası ne olabilir? Yani gerçek insan gibi algılayabileceğimiz birşey olamaz sanırım sonuçta yine çizgi filmimsi olur [ne demek istediğimi anlamışsınızdır]

3-Serpil abla çok şirin (: resimde de görüldüğü gibi kapüşonlu kıyafetlerin ipleri asla eşit olmuyor): Sence olabilirse var mı? Bir de ya hiç ya da 1 tane oyun incelemesini görürüm Serpil ablanın ne-

dendir acaba?

4-Size ziyarete gelsem? [Diet kola seviyordunuz değil mi hmm]

5-Ne kadar aşarsanız aşın asla amatör ruhu kaybetmeyein ne olur çünkü alternatifiniz yok! Mecbursunuz.

6-Niçin poster vermiyorsunuz? Dünyanın en güzel şeysil CD vermeyin poster verin yani o kadar.

MELİH AKSAN

Merhaba Melih,

Neden kiziyeorsun yavrum Burak abine ki? O adam ağızı var, dili yok, ensesine vur lokmasını al (ama çok şiddetli vurma!) bir adamdır. Ayrıca da MMORPG manyağı bir kişiliktir, yanı eğer kızmanın Single Player oyunları sevmesiyle bir alakası varsa diye belirtiyorum bunu. Ama istersen gel sorularının cevaplarına geçelim?

1-Single Player devri bitmeeeeeee! Neden mi? Çok basit, bilgisayar oyunları çoğu insanın toplumun sapıklıklarından, terbiyesizliklerinden kaçırın kafasını dinlemek için seçtiği bir hobidir. Bakınız konu mankeni ben! Eh, demek ki neymiş, Multiplayer oyunlar ancak belirli bir kesime, ya da belki daha doğrusu belirli bir ruh haline hitap edebilir, ancak asla tek başına gelecek olamaz. Bu böyle biline!

2-Heh heh heh, bunu istersen Doom 3 ve Half Life 2 çıktıktan sonra tekrar konuşalım? =)

3- Serpil ablan serbest yazar olduğundan arada bir yazıyor, odur yani.

4-Geeel, ama önce ara. Bir de ben kovalayı pek sevmem, mümkünse talaş böreği alayım.=)

5-Bizimki amatörlükten değil, çocukluktan böyle. Eşşek kadar herifler oldu, haaaaa-laaaaaa oyundur, kıldır, yündür. Annem öldürecek beni. Ühü.

6-CD'den vazgeçemeyiz de, arada bir poster vermeye gayret ediyoruz. Maliyet bir yana, her zaman efendi materyal de çıkmıyor. Poster için hayvan gibi yüksek çözünürlük ve detay seviyesinde resim lazım, oyun içi ekran görüntüsünden poster yapmaya kalkınca bir halta benzemiyor.

NOT SO EASY

Selamlar Level halkı,

Şu anda Türkiye'nin sanal alemdeki gerçek yerini anlamış bir vatandaş olarak sinir olmuş durumdayım. Neden mi? Bakın anlatayım...

Geçenlerde internet üzerinden alışveriş yapabilmek amacıyla bilinen bir bankanın internet alışveriş kartından çıkartır-

dim. Hesapta Ankara'da bulamadığım şeyleri internetten alabilmek hevesindeydim. Özellikle de oyunları. Zira orjinal oyunların 2. ellerinin oldukça uygun fiyata satıldığı siteler bulunmakta ve ben de bu durumdan yararlanmak düşüncesindeydim. Ancak herşey o kadar kolay değilmiş ne yazık ki. Sorunlar saymakla bitmez, ama şöyle bir sıralamak istiyorum:

1. Amazon.com, bilgisayar oyunlarını denizaşırı ülkelere göndermiyor.
2. Amazon.co.uk, ürünlerini Avrupa'nın her yerine (adını bile bilmemişim bazı Avrupa dışı ülkeler de dahil) gönderiyor, ancak nedense Türkiye'ye yok.
3. Ebay'ın ödeme için kullandığı PayPal isimli mail order servisi, her nasılsa Türk vatandaşlarına hizmet veriyor, ancak Türkiye'de değil de başka bir ülkede (en alakasız ülkelerin bile isimleri var) yaşaması gerekiyor. Bu ne anlama geliyor

Ben ne desem boş, adamlar 4 senedir fiti fiti yapıyormuş oyunu

bana sormayın.

4. Araştırdığım yaklaşık 8 tane alışveriş sitesi de, (Çoğu İngiliz) benzer uygulamalar yürütüyor.

Elbette kredi kartı yerine başka bir yöntemle ödeme yapmak isterseniz, Ebay'lı kullanabiliyorsunuz, ama bu da bir sürü yazışma gerektiriyor, ayrıntısına gitmeyeceğim. Sonuç olarak asıl esprisi kolaylık olan internet alışverişi bir eziyete dönüshüyor.

Şimdi ben ne yapayım? Durum böyle olunca nasıl orjinal oyun bulayım da alayım? Yani insanı zorla kopya almaya kıskırtan durumlar bunlar. O tartışmaya hiç girmek istemiyorum.

Bu durumda size sorum şudur: internetten, bahsettiklerimin dışında, sorunsuz alışveriş yapabileceğim (özellikle oyun alabileceğim) bir site var mıdır? Türk sitelerinde olan ürünlerin çoğu zaten piyasada da var, onları kullanmanın bir anlayımı da yok dolayısıyla. Umarım bu maili dergide yayınlarsınız. Hatta yayılmandan bana cevap da yazabilirsiniz. Nasıl olacağı farketmez ama yardımcı olursanız çok mutlu olacağım...

Hörmetler

BÜLENT CERİT

Merhaba Bülent,
Çok güzel bir noktaya parmak bas-

mışın ve yakınlıkta hiç haksız değilsin. Ancak eğer yabancı sitelerin ırkçılık yüzünden Türkiye kökenli müşterilere zorluk çığırdığını düşünüyorsan, durum sandığın gibi değil bunu söylemem lazımdır. Olay şu, internet üzerinde ticarette ağırlıklı olarak kredi kartı kullanılıyor bildiğin gibi. Ve maalesef kredi kartı sahtekarlıklarında ülkemiz hayli büyük bir üne sahip. Yani adamların "Türk" kredi kartı kullanıcılarına karşı olumsuz yaklaşmalarının en büyük sebebi yedikleri kazıklardan dolayı canlarının sağlam yanmış olması. Tabii bazıları bu duruma "Ohhh, nasıl kazıklaşmış gavurları, hep onlar mı bizi üfleyecek, biraz da biz yapalım!" şeklinde tepki verebilir. Bu salaklıktan başka bir şey değildir. Olur olmaz her yabancıya saldırarak yurt içinde kendi

**Yaklaşık bir senedir
Direcx 8.1'e entegre
bir motor yazmaya
çalışıyorum**

yarattığımız sorunlar çözülecekse, hiç kasmayalım, doğrudan Batı'ya dalalım, olsun bitsin. Ama durum öyle basit değil. Senin de bizzat şahit olduğun gibi bir grup suçlunun yediği hıtların bedelini hepimiz refüze edilerek, paramızla rezil olarak ödüyoruz. Neyse, sen bir de www.chipsbits.com adresini dene. Bildiğim kadarıyla henüz o site Türkiye menseli kredi kartlarını boykot etmiyor, üstelik ürün yelpazeleri de hayli geniş sayılır. Umarım bu defa sorun çıkmaz.

 KÜFLÜ OYUNLAR

Selam Level milletinin ihsanları,
Ben sistemim dolayısıyla derginizdeki
oyunlara vitrinden bakar gibi bakıyorum
ama yine de her ay alıyorum Level'i. İşte
bununla alakalı bir soru; oyunlar zaman
geçince bozulur mu? Çünkü ben çoğu

eski oyunumu söyle bir eski zamanlara
döneyim diye yükliyorum, ya görüntüler
birbirinin içine kaymış ya da başka bir
halt olmuş oluyor. Neyse derginizdeki
donanım pazarından gördüğüm AMD
1800+ de ilgimi çekti bir gün alırsam bu
mesaillerim değişir herhalde!

KOBAY BACANAKGIL

Merhaba Koray

Umarım yakın zamanda istediğiniz sisteme kavuştursun, ya da en azından işe yarar bir sistemi bütçenizi sarsmadan toplama imkanı bulursun. Hangisi uyarسا artık. Ama bence AMD alırsan 1800+ yerine 2000+ tercih et, sonra dua edersin. Oyunlar bozulur mu? Bu sorunun aslında iki cevabı var. Öncelikle oyunların üzerine kayıtlı olduğu CD ve DVD-ROM'ların belirli bir ömrü vardır, bu da en iyi şartlarda taş çatlaşın on seneyi geçmez. Yazılımsal açıdan ise bir CD'nin üzerine kayıtlı verinin dediğin biçimde bozulması pek mümkün değil. Orada esas sorun çoğu programın geriye dönük uyumluluğa sahip olmamasıdır. Nedir o programlar? Herşeyden önce işletim sistemleri, aygıt sürücülerleri ve benzeri kritik yazılımlardan bahsediyoruz. DirectX 6.0 piyasaya yeni çıkmışken ve Windows 98 en yaygın işletim sistemiyle yazılan bir oyun maalesef Windows XP ve DirectX 9.0 ile pek verimli çalışmıyor. Tabii bu sadece bir örnek, işletim sistemin aynı kalmış olsa bile en azından aygıt sürücülerini, Windows Media Player'i ve daha pek çok şeyi defalarca güncellemiştir. İşte tüm bunlar eski oyunların o göründüğün saçmalıkları yapmasına sebep oluyor. Ve korkarım bunlardan tamamen kurtulmanın pek çaresi de yok.

 SALDIR MAXIMUS!

Merhaba, Şu ana kadar size kaç tane mail yolladım. Hiçbirine cevap göndermediniz. Adamlar hiçbir şey sormadan sadece qeyik yapmak için mail yolluyor

ve siz de cevap veriyorsunuz. Sonra da benim gibi soru soranların yerini işgal ediyorlar. Size eleştirilerim var. Önce web siteniz hiç zengin değil ve sık güncellenmiyor. İşe yarar pek bir şey yok. Bence site derginin tamamlayıcısı olmalıdır. Buraya mail atmak için bir link bile yok. Şimdi sorularıma devam ediyorum.

- 99,51.00

 - 1) Animatrix'in devamini bu ay verecek misiniz?
 - 2) Final Flight of The Osiris'i bu ay verir misiniz?
 - 3) Inbox köşesini büyütür müsünüz?
 - 4) Derginin kalınlığı giderek inceliyor ama parası devamlı artıyor.Bence maliyeti düşürücü tedbirler alıp fiyatı düşüren ya da kalınlaştırın.(Sayfa kalitesi düşürmek, daha çok reklam almak vb.) Lütfen bunu ukalalık olarak algılamayın, ben içten konuşuyorum. Bazı oyunları kopya alarak maliyet bayağı düşebilir.
 - 5) Neverwinter Nights'da silah özellikle
rinde 1d4 veya 2d5 dediği nedir? 1 to 4 desem, 5d4 diye bir sayı da gördüm. Ayrıca FRP'lerle ilgili sanki herkes FRP delisiymiş gibi oyunu anlatıyorsunuz. Mese-
la ben FRP oynamaya yeni başladım ve D&D bilmem kaç kuralları dediğiniz şeyi bilmiyorum. Böyle bir ek veya köşe çi-
karmayı düşünüyor musunuz?
 - 6) Ben Star Wars'u çok severim. Bunla-
rin eski filmlerini nerde bulabilirim?
(Anadolu yakasındayım.) Ayrıca SW Ga-
laxies ne zaman çıkacak?
 - 7) 64MB Geforce4 MX mi daha iyidir,
GEforce 3 mü? (Çünkü GF3 daha iyi diye
duydum). AMD almayı düşünüyorum.
Ama P4 ile arasında yarı yarıya fark var
neden? AMD P4'den çok mu kötü, her
donanımı desteklemiyor mu? Lütfen ba-
ri bu mailime cevap verin. Hiç olmazsa
direkt bana yollayın.

Basarilar.

MAXIMUS

Selam sana Maximus!

OFİSTE BU AY

YAZAN VE DEĞİLEN: FIRAT KİŞİSİ



Öncelikle şu "Benim sorunum herkesten önemli, benim mektubum herkesten öncelikli!" kafasını bir değiştirmen. İyiliğin için söyleyorum. Benim açımdan bir sorun yaratmaz, aha bastım mektubunu, bitti gitti. Ama hayatının geri kalan kısmında ortalıkta "Bennnnn!" diye dolaşmaya alışırsan başına gelmedik kalmaz. Tabii bunu herkese hitaben söyleyorum, alıştırmayı kendinizi dünyanın merkezinde görmeye, çünkü değilsiniz. Evren sizin etrafınızda dönmüyor, dönmeyecek. Evren kimsenin etrafında dönmez çünkü. O kadar basit. Neyse, gelemiş sularına;

1) Animatrix'in devamını koyacak yerimiz kalmadı Level CD'sinde, ama bu ay Chip CD'sinde kalan bölümlerin çoğunu bulabilirsin.

2) Final Flight of The Osiris değil maalesef, o yüzden onu vermemize imkan yok. Yeni çıkacak olan Animatrix DVD'sinde yer alacak.

3) Şu aralar yerimiz yok, o yüzden Inbox böyle kalmaya devam edecek bir süre daha.

4) Kusura bakma ama harbiden sallıydınız. Kalınlık düşüyor diyorsun ama hiç oturup kaç sayfa olduğuna baktın mı? (Madd doğru söyleyorum Maximus, daha dikkatlice say sayfaları, çünkü Kasım 2001'den beri sayfa sayımız aynı)

5) FRP oynarken 1d4 dendığında, bunun anlamı bir defa dört yüzü zar atılacak, hasar vs buna göre hesaplanacak demektir. Yani bir üst limit belirleme olayı. Ek olarak dediğin gibi bir olaya girmemize ise imkan yok, çünkü burada dibi gelmeyen bir konudan bahsediyoruz. Madem bir olaya ilgi duyduğun, kasıp etrafından öğreneceksin. Elinin altında internet varsa zaten işin yarı yarıya kolaylaşır, çünkü en çok bilgiyi en düşük maliyetle bulabileceğin yerlerden biridir burası.

6) Star Wars'un eski bölümlerini bulmak biraz zor. DVD-ROM üzerinde hiç çıkmadı o bölümler, sadece seneler evvel o dev Laser Disc'ler üzerinde piyasaya sürüldü. Tabii VHS filan da vardır. Sana Beyoğlu taraflarında Atilgan adlı mekanı bulmanı öneririm. Bu dükkanda bilimkurgu türünden her türlü malzeme vardır. Eskiden Atlas pasajındaydı, sonra başka bir pasaja taşındı, ama neresi bilemiyorum. Soracaksın etrafta dolanıp.

7) GeForce 4 MX işlemci mimarisinden aslında GeForce 2 ile eşdeğerde bir ürünüdür, GeForce 3 pek çok açıdan ondan daha güçlü. Ancak şu da var ki artık her ikisinin de ömrü doldu. Şu saat-

ten sonra ekran kartı konusunda Radeon 9500 ve üzeri ürünlerini alırdım ben olsam. AMD'ye gelince, son nesil işlemcileri asla kötü değil, sadece biraz fazla ısındıklarından, montajda soğutmanın yerine düzgün oturduğundan ve çalıştığından emin olmak lazım. Donanım uyışmazlığı ise aklına gelebilecek herhangi bir parçaya bağlı olarak yaşanabilir, sadece işlemciyle sınırlı değil. Yani rahatlıkla AMD alabilirsin, ancak alışverişte ve montajda işi iyi bilen bir elemandan yardım almayı öneririm.

BLADEMASTER

Slim Level halkı,

Elimizde bir tek siz kaldınız, kendinize dikkat edin diyor, soru-yorumlara geçiyorum:

1-)Mevlüt usta' nin oyunu DUAL BLADE 'e ne oldu? hiçbir yerde göremedim?
2-)Oyun programlama hakkında Türkçe bir kaynak var mı? varsa ben neden hiçbir yerde bulamıyorum?

3-)Yaklaşık bir senedir Directx 8.1'e entegre bir motor yazmaya çalışıyorum. Bazi yerleri bitti gibi ama bu iş sandığım dan daha zormuş özellikle fizik olayı! Ama ben inanıyorum gelecekte bir gün oyun yazmayı başaracağım. Belki yazdığım oyunlar aylarca Level'in kısa kısa bölüm incileri olacak, bu oyunlara puan vermek için reel sayı kullanmak zorunda kalacaksınız ama bu azmimin verdiği ivmeyeyle Level Klasik ödül alacak kadar güzel oyunlar bile yazmayı başaracağımı düşünüyorum. Ve deliller gibi oyun oynayıp da iki boyutlu animasyon programlarından başka bir şekilde ilgilenmeyen, beyni de iki boyuta düşmüş arkadaşlara artık üç boyutlu grafik programlarını, oyun programlamayı öğrenmelerini tavsiye ediyorum. Evet bu çok kolay olmayabilir ama bari böyle Türkiye'nin adını duyurulım dünyaya. İnanıyorum biz Türk gençleri isterek herşeyi başarabiliz. Tek yol çalışmak.

4-)İlgilenen arkadaşların Afyon Kocatepe Üniversitesi Matematik bölümünde gelmelerini tavsiye edebilirim. Tabi burada bununla ilgili bir çalışma yok ama ben elimden geldiği kadar yardımcı olmaya çalışırım. Gelin birlikte başralım.

lanılması biraz can sıkıcı gibi görünse de, piyasa şartları ve pazarlama teknikleri açısından çok alışılmadık bir durum sayılmaz. Fakat maalesef oyunu Türkiye'de herhangi bir mağazada bulmak pek mümkün değil. Çünkü oyun Nintendo'nun Game Boy Advance makinesi içi çıktı ve bildiğiniz gibi Nintendo Türkiye pazarını kayda değer bulmadığından buraya herhangi bir dağıtım yapmıyor. Eğer GBA'sı olan biri bu oyunu oynamak isterse yurtdışından getirtmek zorunda.

2) Oyun programcılığı ülkemizde çok yeni bir konu ve benim bildiğim kadarıyla henüz bu konuda yazılmış bir eser yok. Ne var ki genel olarak programcılık üzerine pek çok yayın mevcut. Ancak bu konunun ne denli çabuk gelişğini düşünen, en iyisinin internet üzerindeki kaynakları takip etmeye çalışmak olduğunu sen de takdir edersin. Bunlar çok sık yeniliklerinden günceliklerini kaybetmeyorlar.

3) Tabii bu konuyu benden iyi bildiğine eminim, ne de olsa ben programcı değilim. Ama yine de hatırlatmak istерim, DirectX ile ilgili birşeyler yapar-

WE WANT ORIGINAL GAMES!!!!!!

ken Microsoft'un hazırladığı Developer Kit paketlerinden yararlanmayı ihmal etme. Bu SDK'ları www.microsoft.com adresinden bulabilirsin ve bunların amacı programcılara yardımcı olmaktadır.

4) Aslında pek az yerde bu türden çalışmalar var. Başlıca sebebi de ilgisizlik, hazırlıçılık, ve hepsinden de önemlisi halkınımızda pek takım ruhunun bulunması. Nerede üç kişi bir araya gelse entrikanın, ayak kaydırmanın dibine vurulan ülkemizde doğru düzgün takım çalışması organize edebilmek tam bir kabus olabiliyor. Tabii bu vazgeçmemiz gereği anlamına gelmiyor, ne kadar zor olursa o kadar da zevkli olur sonuçta. Heh.

Oooo, bakın yine bitmiş olayımız! Neyse, kışmetse öümüzdeki aya yine burada görüşürüz. Yazın dedim size!

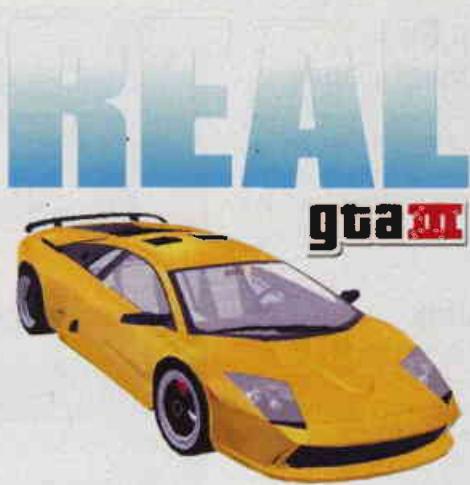
"Benim de edecek iki çift sözüm var" diyorsanız, e-postalarınızı bekliyoruz:
inbox@level.com.tr

GMG
Merhaba GMG,

Ben de lafi fazla uzatmadan soru-yorumlarına karşılık vermeye başlıyorum;

1) Mevlüt Dinç ekibinin yaptığı Dual Blade farklı bir firma adı altında yurtdışında piyasaya çıktı. Farklı firma adı kul-

LEVEL CD



RealGTA 3 1.1

Real GTA 3'ü kurmak için şunları yapmanız lazım:

- 1) Grand Theft Auto 3'ün tam olarak bilgisayarınızda kurulu olması.
- 2) Real GTA 3'ü LevelCD'den GTA 3'ün üzerine kurmalısınız.
- 3) Daha sonar GTA3 "modeis" klasöründen "txd.img" ve "txd.dir" dosyalarını silin (once bir kopyasını alın).
- 4) GTA3 "audio" klasörüne girip "audext.exe" dosyasını çalıştırın ve işlemenin bitmesini bekleyin.
- 5) "audio\newsound" klasöründeki tüm dosyaları "audio" dosyasına taşıyın.
- 6) "audimp.exe" dosyasını çalıştırın ve işlemenin bitmesini bekleyin.
- 7) GTA3'yi çalıştırıp RealGTA3'ün keyfini çıkartın :) RealGTA 3'ün Grand Theft Auto 3'e katıktarı şunlar:
 - 40 yeni araba (Lamborghini Murcielago, BMW Z8, Dodge Viper GTS, Opel Speedster, Porsche Carrera GT, BMW M3 ve Grand Cherokee).
 - Liberty City'de yeni billboard'lar, posterler ve reklamlar.
 - 20 yeni bina kaplaması 2 yeni bina - Özgürük Heykeli ve Shoreside Vale'ye yeni bir köprü.
 - Yeni patlama, silah ve mermi çarpa ses efektleri.

ayın demoları

Chaser

Uzunca bir süredir beklediğimiz, mükemmel grafiklere ve oynanışa sahip, bilim kurgu bir FPS oyunu. Grafiklerine gerçekten doyum yok, yanlış ziplama ile ilgili sorunları oyunun son hajinden önce düzeltmelerini umuyoruz.

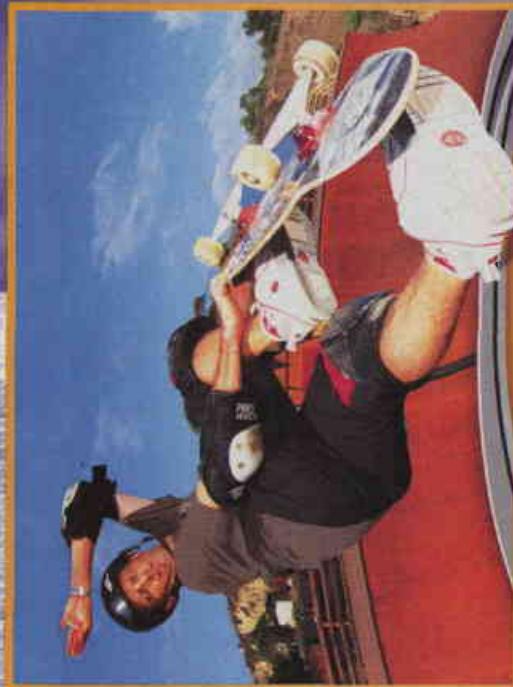
Star Trek Elite Force 2

İki büyük beğeni toplayan, Quake 3 motörüyle hazırlanan FPS oyununun devamı.

Tony Hawk's Pro Skater 4

Başarılı seri devam ediyor. Tony Hawk's Pro Skater 4 konsollardan sonra PC'ye de geliyor.

LEVEL HAZİRAN/2003

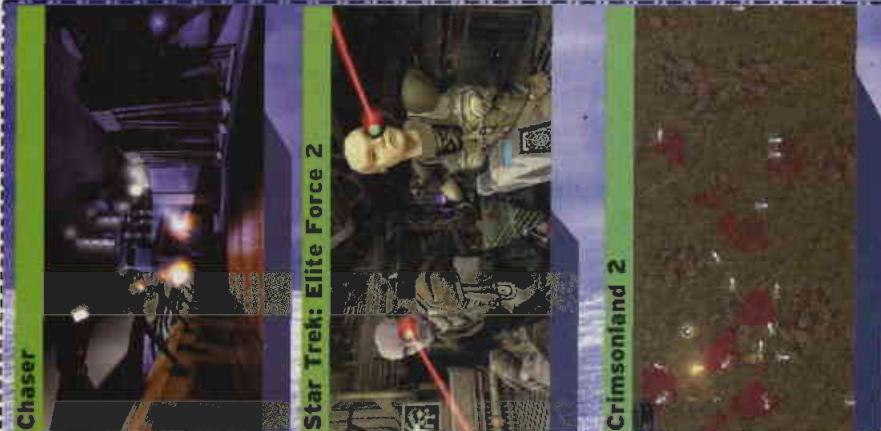


VÖGE LINDBA
COMMUNICATIONS

LEVEL

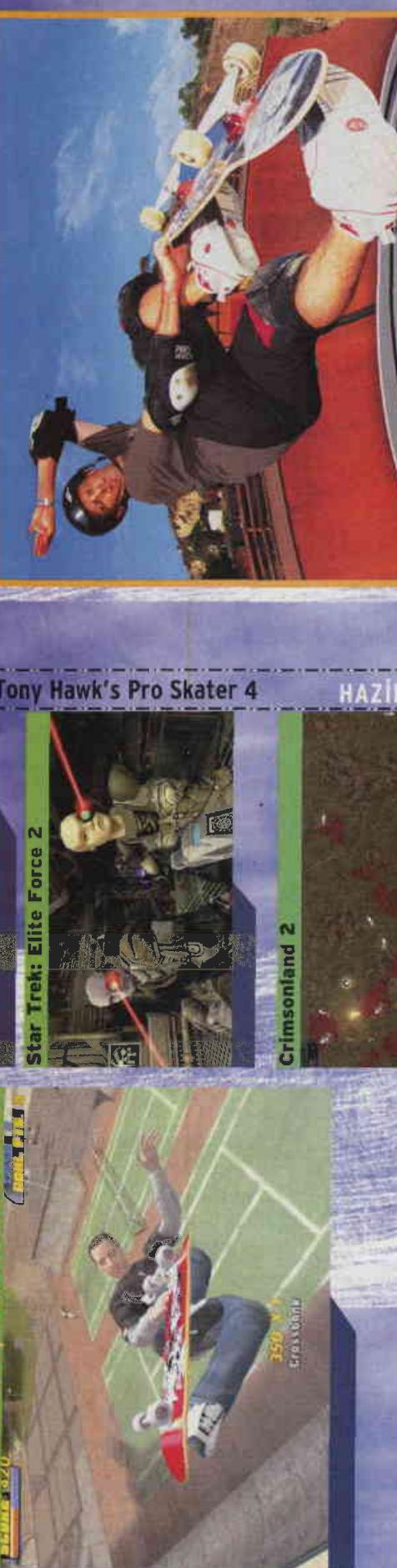
Tony Hawk's Pro Skater 4

HAZİRAN 2003



LEVEL 06/2003

AYIN DEMOSU: Tony Hawk's Pro Skater 4



HAZİRAN 2003

Tony Hawk's Pro Skater 4

LEVEL

Bu CD Kapaklı sırtnı işaretli yerlerden kesip, katıldıkten sonra CD'nizi koyacağınız bir plastik CD kabının ön ve arkası yüzlerine yerleştirmenizi biz LEVEL ekibi olarak tavaşı ediyoruz. İşbirliğiniz için teşekkür ederiz.

Demolar \ Demos \..

Chaser	..\Chaser\chaser_demo_sp_b_enq130.exe
CrimsonLand	..\CrimsonLand\CrimsonlandSetup.exe
Star Trek	..\Star Trek\stet2_sp_demo.exe
THPS4	..\THPS4\Setup.exe
Top Gun	..\Top Gun\Topgun.Install.exe
Uplink	..\Uplink\uplinkdemo.exe

Extralar \ Extra \..

Absolute Mastermind	..\Absolute_Mastermind\SETUP.exe
Black Crypt	..\BlackCrypt\crypt20.exe
Doom95	..\doom95.exe
Lure of the Tempress	..\Lure_of_the_Tempress\lure_instal.exe
Zero Point	..\ZERO-POINT.exe

Modlar \ Mods \..

CM4	..\CM4\setup.exe
RealGTA	..\RealGTA\Install.exe
Age of Mythology Golden Gift	..\Age_of_Mythology_Golden_Gift\Aom_golden_gift.exe

OYUN DEMOLARI

Chaser



Star Trek Elite Force 2



Tony Hawk's Pro Skater 4



Top Gun Combat Zones



Uplink



CrimsonLand



MODLAR

Real GTA v1.1



CM4 Türkçe

Age of Mythology: Golden Gift

EXTRALAR

Absolute Mastermind



Black Crypt



Doom 95



Freelancer Modları



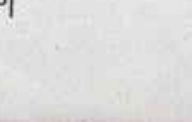
Lure of Tempress



Zero Point

YAMALAR

Age of Mythology 1.05



Raven Shield 1.1

Metal Gear Solid 2: Substance 1.01

Master of Orion 3 Data Patch

TOCA Race Driver 1.2

Predatorians 1.04

Unreal Tournament 2003 build

2225

GTA3 Vice City 1.1

Enter the Matrix 1.52

VIDEOLAR

FarCry

Call of Cthulhu Videoları

NOT: LEVEL CD ile ilgili her türlü sorunuzu levelcd@level.com.tr adresine gönderebilirsiniz.

Top Gun Combat Zones

Titus'tan, filmden yıllar sonra yeni bir Top Gun oyunu geldi. Öncelikle XBox, PlayStation 2 ve Gamecube için piyasaya çıkan Top Gun, şimdi de PC'lerimizde



Uplink

Bir hacker olmanın tüm zorluklarını hissedeciniz, grafiksiz ama çok gerilimli bir oyun. Sadece 3MB'lık bir demonun bile ne kadar bağımlılık yapıcı olabildiğini göreceksiniz.



CrimsonLand

2002'nin En İyi Bedava Oyunu seçtiğimiz CrimsonLands, yeni versiyonuya o kadar da bedava değil. Tamamını oynamak için 20 dolar ödemenz gerekten yeni Crimsonlands, özel görevleri, bonusları, power up'larıyla ilkinden çok daha bağımlılık yapıcı, çok daha tehlikelidir.



x oyunlar

Demolar kışından, Level CD'sindeki oyun demolarını kurabilir, kaldırabilir veya başlatabilirsiniz. Soldaki listeden bir demo veya film seçtiğinizde, ortadaki resmin üzerine tıklayıp oyunun resimlerinin büyük hallerine bakabilirsiniz. Resmin hemen altında oyunun ne zaman piyasaya çıkacağını ve onun da altında demonun makul bir hızda çalışması için bilgisayarınızın sahip olması gereken minimum konfigürasyonu görebileceksiniz. Ayrıca, demoların düzgün çalışması için CD'mizin DRIVERS bölümünden Direct X programının en son sürümünün bilgisayarınızın ekran kartı, ses kartı gibi parçalarının en son sürücülerinin kurulu olduğundan emin olun.

Demolar bölümünde zaman zaman yeni çıkış veya çıkış olan oyunların tanıtım videolarını da bulabilirsiniz. Bu videoları çalıştırmak için hangi video programının gerektiği alttaki açıklamada belirtilecektir. Bu programı Shareware bölümünden kurdan, videoyu görmeniz mümkün değildir.

Holshots bölümünde yeni duyurulmuş ve çıkışına uzun zaman olan oyunların ilk resimlerini görebileceksiniz. Soldaki oyun isimlerinden birisini seçtiğinizde ortadaki resmin üzerine tıklayarak resimlerin büyük hallerini görebileceksiniz. Mouse'u ekrana sahne veya soluna tıklayarak bir sonraki ve bir önceki resimlere bakabilirsiniz.

Updates bölümünde ise bazı oyunların hatalarını gideren yama dosyalarını bulabilirsiniz. Dikkat etmeniz gereken bir nokta, Türkiye'ye gelen oyunların çoğu Cracklı olduğundan, bu yama dosyaları Crack'lı oyunlarda çalışmayacaktır. Eğer sizde oyunun Crack'lı versiyonu varsa yama dosyasını kurmaya çalışmayın.

x videolar

1- CD'mizdeki videoların birçoğu az yer kaplaması için DivX sıkıştırma programı ile sıkıştırıldıklarıdan, bu videoları seyredebilmek için bilgisayarınızda DivX encoder'in kurulması gerekiyor. DivX encoder'ı CD'mizdeki Shareware bölümünden kurabilirsiniz.

2- Bazı videolar ise QuickTime formatıdır. Bu videoları izlemek için ise QuickTime Player'ın bilgisayarınızda kurulu olması gerekmektedir. Bu programı www.apple.com adresinden indirebilirsiniz.

3- Bazı videolar ise, çok özel codec'ler gerektirmektedir. Bu videoları seyredebilmek için önce Internet'e bağlanmalı, daha sonra videoyu çalıtmalısınız. Böylece gerekken codec otomatik olarak bilgisayarınıza indirilik Media Player'a entegre edilecektir.



müebbet muhabbet

Örmen- Cenk Bey Tebeşir- Erdem Bey
cenknenerdem@level.com.tr

Mafia Oynayanlar İçin "Silah Bilgisi"

Silahlar kendi aralarında barutlu ve barutsuz olmak üzere ikiye ayrılır. Barutsuz silahlar barut eklenmek suretiyle barutlu hale gelirler ki bunlara tapanca denir.

Koşup koşup karşısındaki adamın kafası-

na atılan şeylere ise balta denir ki bunları bir başka derste inceleyeceğiz.

En ufak silahlara toplu iğne adı verilir. En büyük silahlar ise savaş uçaklarıdır ki bir düşüşte onlarca insanı ezme gücüne sahiptirler.

En sık kullanılan barutlu silah tabancadır. Sağ elimizin işaret parmağıyla hızla çektiğimiz tetik, kurşunun metrelerce öteye fırlamasına sebep olur. Tetiği ne kadar hızlı çekersek kurşun o kadar uzaga gider.

Mobil olmayan desktop tabancaları tüfek olarak adlandırılır. Bunlar renklerine göre domdom, çifte gibi isimler alırlar. Bu ağır tüfekler insanda hal bırakmadığından, silah kullanıcıları ateş etmeden önce tüfeği omuzlarına yaslar ve üzerinde biraz kestirirler. Güzel ve derin bir uykuya atışına isabet, zihninize açıklık getirir.

Kurşunu hiçbir tüfefe sığmayan silah bazukadır. O yüzden o kurşuna özel bir silah yapılmıştır. Bu hantal tüfekle dav-

şandan ziyade fil, helikopter gibi şeyler avlanır.

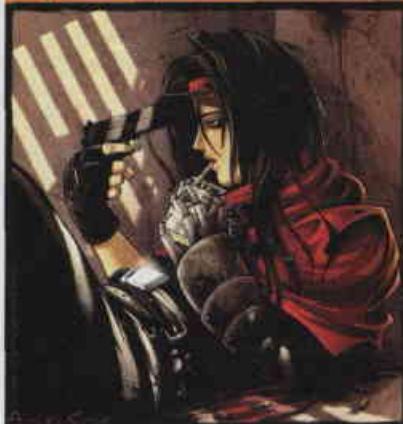
Çok uzaktaki bit kadar şeyleri vurma ya meraklı kişiler için tüfeklere aksesuar olarak dörbün eklenmiştir. Bu tür yeni tüfeklerin kitinde bluetooth'lu bir kablosuz kulaklık bir de senkronizasyon istasyonu yer almaktadır.

Silahların en çok kullanıldığı oyun Rus Ruleni'dir. İki kişinin tabancanın içinde saklı kalın tek kurşunu bulmaya çalışıkları bu oyun soğukmuş gecelerinin vazgeçilmez eğlencesidir.

Gelelim tabanca ve tüfek kurşunlarına. Bunlar minik söyle parmaam kadar şeylerdir. Bunların içine farklı türde şeýler konarak kurbanın ölüm şekli değiştirilebilir. Ama genelde vurulan insan kurşun zehirlenmesinden ölürl

Bu aylık da bu kadar sevgili öğrenciler. Haydi şimdi doğru silahlarınızın başına. Serbestsiniz, istediğiniz şeyi vurabilirsiniz.

- Erdem Bey rus ruleti oynadığınız bu hanım kim?
- Susun konsentre oluyorum.
- Kiyafteliniz de hoşmüs Hanı.



İNCELEDİKLERİMİZİ ANLADIK MI

ENTER THE MATRIX

Çok sevilen çocuk filmi Matrix'in oyun hali. Oyunda kahramanlarımız Neo, Bune ve Hayyırda yine etrafı koşup koşup acanları rahatsız ediyor. Ajanların telefonlarını çaldırıp kaldırıp kapatan bu üç haylazı bakalım ne gibi macevralar bekliyor. Ay çok hele-canlı.

GRAND THEFT AUTO: Vice City

Normal Grand Theft Auto'nun az konulu hardcore hali. Bağdat Caddesine çıkip ona buna bulaşmaktan tırsıysorsanız etraftan geçen herkese yazarsa olsun fış olsun atabildi-

ğiniz bu oyunu kaçırmaın. Veya kaçırın bize ne. Laf anlatmaya çalışanda kabahat.

RISE OF NATIONS

Adından da anlaşılacığı üzere bir ağırlık kaldırmaca oyunu. Eski commodore olimpiyat oyunlarına benzeyor. Bir halter bir de halterci var ama neyi nasıl niçin yapacağınız konusunda hiçbir bilgi yok. En güzel tarafı da tuşları müşarı sizin bulacak olmanız. Sonrası kolay zahti.

MEDIEVAL TOTAL WAR: VIKING INVASION

Vikingler dünyaya saldırıyor.

Siz de dünyayı kurtarmaya çalışıyorsunuz. Halbuki bir durun bakalım dünyayı biraz da vikingler yönetsin belki iyidirler değil mi? Yok, hemen savaş. Oyunun tam sürümünde savaşın hepsi var. Bazlarında yok. Mesela Medieval Half War veya Medieval Some War.

PRIMAL

Level dergisinin ismini vermek istemediğimiz Sinan adlı kişi bir gün yine oyun hakkında hiçbir bilgi vermeden sadece isim yazar... Kızılçık sopası ve gürgen kul lanılan bu oyunda sandalyeye

bağlanan bu kişinin primal fe ar derecesi ölçülüyor.

SPLINTER CELL

Bu oyun CD'sini makinaya ta kınca install ediyim mi diyor. Et ya da etme demek size kalmış.

NBA STREET VOL:2

Spor ayakkapları olmayan gençler beden hocaları tarafından salondan atılır. Kin dolu bu çeteyle raporlu olduğu için beden derslerine gitmeye zeka küpü de katılınca takım tamamlanmış olur. Sokaklara artık irin ve cerahat hakimdir.

ŞAPŞU!

- Aaaaaa saçmaliğa bakın Cenk Bey!
- Ne oldu Erdem Bey şapşurdunuz yine!
- Şapşurumlardan şapşurum beğendim hem de!
- Nedir, ne oldu, nasıl?
- Bir bardak su içmek üzere mutfağa doğru gidiyordum, tam mutfağa girdim ki...
- Evet?
- Devamı önmüzdeki aya Cenk Bey.
- Nasıl yani?
- Yani en heyecanlı yerinde anlatmayı kesiyorum ve sizi tam bir ay boyunca meraktan süründürücüüm.
- Benim, sizin şu an uydurduğunuz ve devamını uyduramadığınız için kestiğiniz bir zırvalığı merak edeceğimi mi sanıyorsunuz?
- Bittabi!
- Tamam, evet merak ediyorum.
- Niihahaaaaaa!
- Erdem Bey ne olur söyleyin sonra ne oldu?
- Ama devamını henüz uydurmadım ki Cenk Bey.
- Şimdi uyduramaz misiniz rica etsem, biraz beklerim de üstelik.
- Saçlın çok naziksiz ama kusura bakmayın hiç uydurum havamda değilim, sorry!
- Pis!
- At!
- Boz!
- Küs!
- Et!
- Larva!

Sağolann Erdem Bey evladım, senin SANALT projesi sayesinde bu yaşamızda bile retim yapabiliyoruz. Üçümüz anca bunu yapabildik baaa! Yolun Viskansın'e düşerse uğra evlat.



BİR OYUN TANIYALIM DA HAVAMIZI BULALIM

- Ne oynuyorsunuz Cenk Bey?
- Oyun oynuyorum.
- Bilgisayarda mı?
- Yeah!
- Peki hangi oyun?
- Satranç Erdem Bey siz pek anlamazsınız.
- Haklısınız iğrenç bir oyun. Ama belki nasıl oynandığını anlatırsınız hı?
- Anlatmam Erdem Bey.
- Çok istersem?
- Olmaaz!
- Tutturursam ve salı pazarında yanınızda salya sümük ağlarsam?
- Haa o zaman anlatırım Erdem Bey!
- Ne yapıyorsunuz bu oyunda Cenk Bey?
- Seçtiğiniz karaktere bağlı, oyunun başında tam altı ayrı karakterden birini

- seçmeniz gerekiydi Erdem Bey.
- Hmm! Siz sanırım Şah karakterini seçmişiniz Cenk Bey. Oyunda yan gelip yatmak dışında pek birsey yapmıyoruz.
- Haklısınız Erdem Bey. En sevdığım oyun karakteri şahıtır. Ama merak etmeyin bu oyunda size uygun bir karakter de mevcud.
- Aaa! Çok sevinçli! Hangisi o karakter, yoksa şu mu?
- Bravo bildiniz; At Erdem Bey!
- Ama sanırım bana bütün gün oradan oraya koşturnan bir karakteri layık göründünüz Cenk Bey.
- Aynı zamanda da kişneyen bir karakter ama.
- Dayak yersiniz Cenk Bey.
- Yok sağılun.

SANALT

- Ne yapıyorsunuz öyle abuk subuk Erdem Bey?
- Dişlerinizi dökerim Cenk Bey.
- Aaaa sınırlendiniz!
- Hemen tırmayan dökmem peki!
- Tırsan kim Erdem Bey saçmalamayın.
- Bakın dökerim dişlerinizi ama ha!
- Hiçbir şey yapamazsınız.
- Yaparımdı yapamazsınız, yaparımdı da yapamazsınız...
- Zırvalamayı da o elinizdeki tuhaf sopayla o tuvalin karşısında ne yapısınız çabuk söyleyin.
- Keşke sizin beyninizdeki sanat damarını kesmeseydim Cenk Bey; yeni bir ciharz icat ettim de onu deniyorum.
- Sanal kırbaç mı nedir o?
- Bu USB tuval ve fırça seti Cenk Bey.
- Hmm.

- Şu karşımıza gördüğünüz tuvali bir kârblo yardımının bilgisayarımıza USB girişine bağlıyoruz. Aynı şekilde diğer USB girişine de elimdeki fırçanın kârblosunu takıyoruz.
- Ay, midem kalktı!
- Hemen kusmayın dahası var Cenk bey.
- Yoooooooooooooo!
- Sol elimde gördüğünüz USB paletin de her renk

- İçin ayrı bir USB çıkışına bulunuyor. Yapacağımız resimde hangi renkleri kullanacaksak o rengin USB kârblosunu bilgisayarımıza takıyoruz.
- Erdem Bey!
- Efenim Cenk bey bir sorunuz mu var?
- Hani geçenlerde bana bilgisayar nedir diye sormuşsunuz ya?
- Evar!
- Benim size verdiğim yanıtı hatırlıyor musunuz?
- O şiirsel ifadeyi nasıl unutabilirim Cenk Bey: "Bilgisayar binlerce USB slottandan oluşan dev bir kazandır Erdem Bey" demiştiniz.
- İşte o ifade şiirseldi ama pek doğru söylemeliydim.
- E, biliyorum zati!
- Yani inanmadınız mıydı dragidim?
- Yooo!
- O halde bu USB resim hikayesi?
- Evet gerçek Cenk Bey, ben yaptım.
- Peki çalışıyor mu?
- Bilmem denemedim. Ben ressam değilim ki Cenk Bey. Ancak şunu söyleyebilirim ki eğer çalışıyorsa sanal ortamda sanat yapılaplup ve sanal sanata da "sanalt" adını verebilirim her an.
- Ciddi olamazsınız Erdem Bey.
- Çok ciddiyim. Hatta durun vereyim; SANALT alın işte verdim.
- Saçlın.
- Ric.

Yayın Koordinatörü Gökhan Sungurtekin,
sgokhan@chip.com.tr

Genel Yayın Yönetmeni Sinan Akkol,
sakkol@level.com.tr
(sorumlu)

Yazı İşleri Müdürü Tuğbek Olak,
tuğbek@level.com.tr

Yazı İşleri Burak Akmenek,
burak@level.com.tr

Fırat Akyıldız,
fırat@level.com.tr

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

LEVEL Web Sitesi Selçuk İslamoğlu,
islamo@level.com.tr

Serbest Yazarlar Ali Aksoz,
allaksoz@level.com.tr

All Günçör,
all@level.com.tr

Batu Hergüntürk,
batuber@level.com.tr

Can Karı,
can@level.com.tr

Cenk & Erdem,
cenknerdem@level.com.tr

Emin Barış,
emin@level.com.tr

Eser Güven,
eser@level.com.tr

Göker Nurbeyler,
gnurbeyler@level.com.tr

Gökhan Habiboglu,
gokhab@level.com.tr

Güven Çatak,
guven@level.com.tr

Jesuskane,
jesuskane@level.com.tr

Onur Bayram,
onur@level.com.tr

Serpil Ulutürk,
serpil@level.com.tr

Tuna Şentuna,
tsentuna@level.com.tr

Katkıda Bulunanlar Hasan Coşakoglu,
haswan@avatork.com

Grafik Tasarım Didem İncesağır,
didem@level.com.tr

Genel Müdür Hermann W. Paul

Genel Müdür Yardımcısı Beste Özdemir

Finans Müdürü Aylin Aldemir

Halkla İlişkiler Müdürü Orlem Cenker

Pazarlama Sorumlusu Ayten Çar

Abone Satış Müdürü Asu Bozyazıcı

Abone Servisi Ayten Akgüre, Ebru Çinek

Dağıtım Müdürü Cem Cenker

Dağıtım Asistanı Mehmet Çil

Üretim Koordinatörü Turgay Tekataş

VOGEL Medya Yayıncılık Gökhan Sungurtekin

A.Ş. Adına Sahibi

VOGEL MEDYA YAYINÇILIK REKLAM GRUBU

Satış Müdürü Gülcüm Bayraktar,
gulcumb@vogel.com.tr

Pazarlama Müdürü Güler Okumus,
oguler@vogel.com.tr

Reklam Müdürü Yeliz Koyun,
yeliz@vogel.com.tr

Reklam Trafikleri Aynur Kına,
aynur@vogel.com.tr

Renk Ayrim - Film ve Basıtı ASIR Matbaacılık Ltd. Şti.
Tel: (212) 283 84 38

Dağıtım BİRAY A.Ş.

VOGEL Medya Yayıncılık A.Ş.

Mevlüt Pehlivan Cad. Vefa
Bayır Sok. Gayrettepe İş
Merkezi B Blok 34349
Gayrettepe/İstanbul

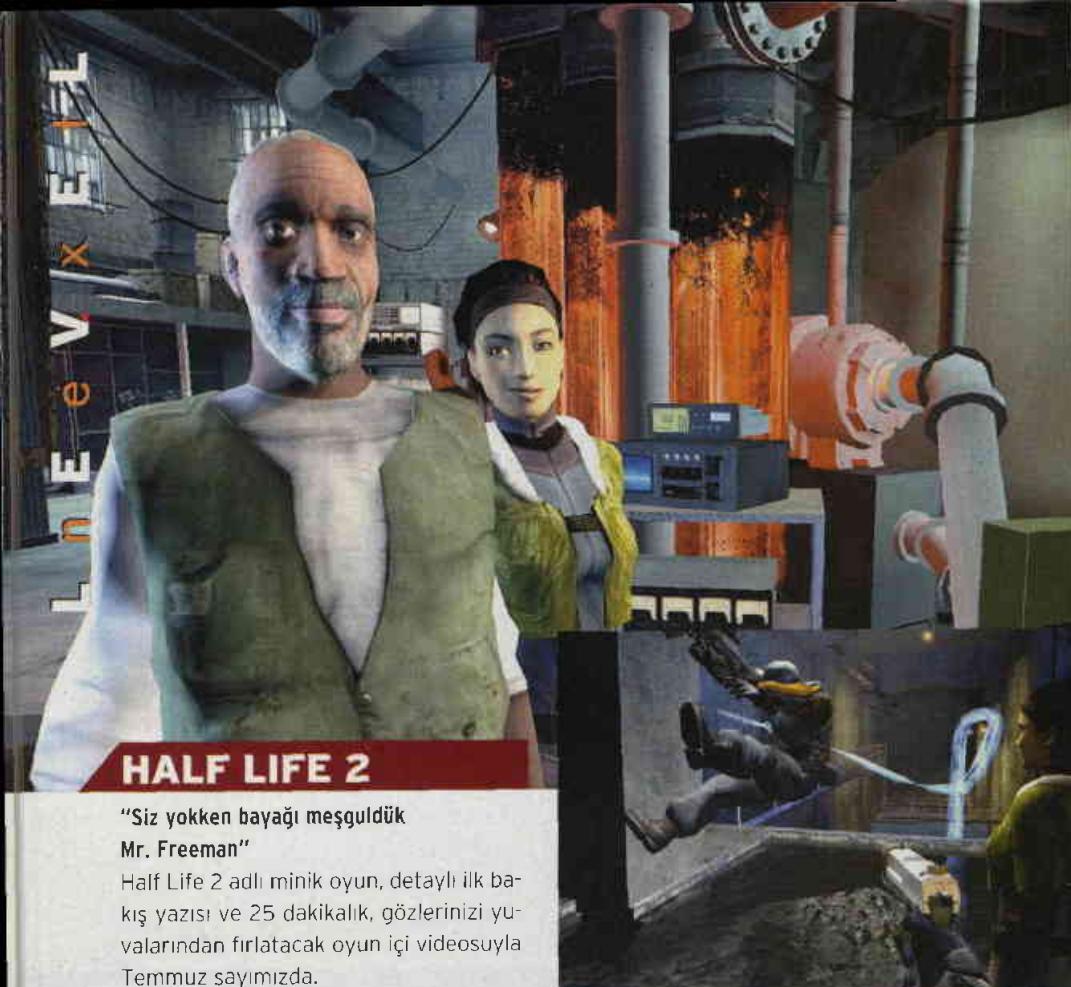
Telefon: (212) 217 93 71

Faks: (212) 217 95 32

Abone Faks: (212) 217 94 23

Abone web:
<http://abone.vogel.com.tr>

Vaziyet Faks: (212) 238 73 26



HALF LIFE 2

"Siz yokken bayağı meşguldük

Mr. Freeman"

Half Life 2 adlı minik oyun, detaylı ilk başlangıç yazısı ve 25 dakikalık, gözlerinizi yuvalarından fırlatacak oyun içi videosuyla Temmuz sayımızda.

İNCELEMELER

HOST MASTER

Boo-hoo! Hayaletler evlerinizi bastığında kime koşacaksınız? Ghost Bust... Bir daki ka ya, evi basan hayaletler biz miyiz?



SILENT HILL 3

Sislerin dağıldığını sanıyorsanız, çok yanlılıyorsunuz. İkinci oyunla aklı iyice karıştırdısanız, gelecek ay Silent Hill'in sırr perdesi aralanıyor (veya daha mı kâlinlaşıyor acaba?)



MIDNIGHT CLUB 2

Grand Theft Auto 3'ü yapan ekibin boş durduğunu kimse söyleyemez. Gerçek şehirlerde, gerçek arabalarla, kıyasıyla bir "yeraltı" yarışına bulaştırıyorlar bu sefer bizi...



AYRICA

Neverwinter Nights: Shadows of the Undrentide

International Superstar Soccer 3

The Hulk

Mistmare

World War 2: Frontline Command

Ve dahası...