

Türkiye'nin bir numaralı oyun dergisi

LEVEL

EKİM 2002 • www.level.com.tr • 2002 - 10 • 1/12440 • ISSN 1301-2134 • 4.500.000 TL (KDV DAHİL)

MEDIEVAL TOTAL WAR

Onbinlerce askeri bir arada yönetmek, hiç
bu kadar stratejik olmamıştı.

BEACH LIFE

Tatile doyamayanlar, bilgisayar başında
eğlenceye devam...

ICEWIND DALE 2

Kalitesini kanıtlamış RPG bu kez 3rd Edition
kuralları ile karşımızda.

Tüm zamanların
en iyi 50 PC oyunu

MAFIA

Aileye hos geldiniz. Merak etmeyin, biz sizi koruruz...

★ Compex fuar davetiyesi hediyesi ★

ULUSLARARASI FİYATI: 4.88 EURO
TÜRKİYE FİYATI: 5.500.000 TL.



LEVEL CD WCG 2002 TÜRKİYE: AGE OF EMPIRES 2 ve QUAKE 3 FINAL MAÇLARI DEMOLARI / UNREAL TOURNAMENT 2003, NO ONE LIVES FOREVER 2 ve BEACH LIFE DEMOLARI

İLK BAKIŞ SHADOWBANE PC İNCELEME PRINCE OF QIN / MADDEN NFL 2003 / AGE OF SAIL 2: PRIVATEERS' BOUNTY / BEACH LIFE / DINO CRISIS 2 / CELTIC KINGS /

LARGO WINCH / STEALTH COMBAT PLAYSTATION 2 ISS 2 / TEKKEN 4 / SUNNY GARCIA SURFING / SPACE CHANNEL 5 STRATEJİ USTASI MAFIA / ICEWIND DALE 2

9731301 213116

Bir hayat

Hayata şans vermemek. Bu çoğu insanın düştüğü bir hata. İçlerine kapanık, kendilerini diğerlerinden esirgeyerek yaşıyorlar. Bir nevi koruma mekanizması bu. Bellerine bir ip bağlayıp, yaşadıkları acıları, yaptıkları hataları arkalarından sürüklüyorlar ve sık sık geriye bakıp kontrol ediyorlar; hataları ve acıları onları takip ediyor mu diye. Evet, onlar hep orada olacak, siz istediğiniz sürece.

Ve ne olur biliyor musunuz? Bu insanlara neden mutsuz, içlerine kapanık oldukları sorulduğunda hep aynı cevabı alırsınız: "Dünya kahpedir, insana acımadır. Ve insanlar nankördür, sırtınızı döndüğünüz ilk anda arkadan bıçaklar." Doğrudur, ama bir yere kadar. Dünyaya elinizi uzatmazsanız, o da siz tutamaz. İnsanlara güvenmezseniz, onlar da size güvenmez. Ve gerçek anlamda yaşamayı denemezseniz, sadece ölümü beklersiniz.

Hiç dener mi bu insanlar, insana gülümseyerek "Merhaba, nasıl sin dostum" diyemezler. Korkarlar çünkü, "memnun" olarak zayıflık göstereceklerinden. Hep bir şeyler kurarlar kafalarında, zengindir iç dünyaları. Ama kime ne fayda gelir zihinlerinde hapsettilerleri bu düşüncelerden? Ve sevgiyi, sadece kendilerine saklarlar... "Seni seviyorum" diyebilmek onlar için en büyük korkudur, reddedilme, degersizleşmeye özeşleşmiştir bu ilk adım. En güzel şiirlerini issiz bir vadide haykırarak okuyan şairin eline ne gelebilir? Belki sadece hafif bir yankı, hepsi o.

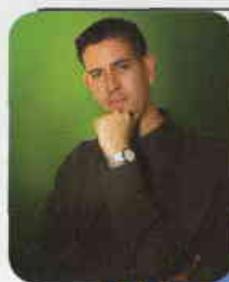
Peki bunun sizinle ilgisi ne? Bizimle ilgisi? Bunu söyleme ihtiyacım, çünkü tanıştığım birçok insan var insanlara ve hayatı bir şans vermekten minik kaçışlarda yaşamayı tercih eden. Ve adım gibi eminim, birçoğunuza da öylesiniz. Ben de bir zamanlar öyledim. Bizim minik kaçışımız, biricik dostumuz olan bilgisayarımıza. İyidir bilgisayarlar, sizi kırmaz, size bağırmaz, arkanızdan bin türlü fırıldak çevirmez bilgisayarlar. Her zaman söylediğim bir sözdür bu: "Bilgisayar ve oyunları, hayatın pisliklerinden kaçmanın en masum yoludur". Ama sakın yanlış anlamayın, kaçmamız gereken hayatın pislikleri, hayatın kendisi değil. Gelmeyi bildiğinizde, yaşam da size güler. İnsanlara güvendiğinizde, güvenlerini kazanırsınız. Sevmeyi bildiğinizde sevilmeyi hak edersiniz.

Arada sırada kaldırın cam kutunuzdan kafanızı. İnsanlara paylaşın. Maddi hiçbir şeyinizden bahsetmiyorum. Fikirlerinize, dostluğunuzu, sevginize en az sizin onların kine olduğunuz kadar muhtaç olan insanlar var. Ve kendi adıma konuşuyorum, hiçbir bilgisayar oyunu, dostça bir sohbetin yerini tutamaz; yeni bir şeyler öğrenmek ve etrafındaki kılere de öğretmek hiçbir bilgisayar oyunuyla kıyaslamanız benim için. İnsan, diğerlerini tutup bir üst seviyeye çektiğe kendi değerini anlar ve artırrı.

Siz siz olun, sanki ikinci bir hayatı olacakmışcasına yaşayanlardan olmayın.

editörlerin gizli hayatı

- 1- Taşınıyormusunuz. Nasıl bir hissät içindesin?
- 2- En son ne okudun? Veya bu sorulan yazan hırfı söylemeliyim mu?
- 3- En iyi 50 PC oyunu seçtiniz tamam da, sən görə en iyi oyunu sənsək?



Sinan

- 1- Tebdili-i mekanda hazır vardır demsiş atalarımız. 3 yıl aynı yerde kalmak pek bana göre değil, çabuk sıkılım zira her tür ortamdan. Yine de, pek güzel günlerimiz geçti bu ofiste be! Ofisi değil de, o günleri özleyeceğim. Hemen yeni anılar edinmeli yeri ofistel
- 2- En son, Ekim sayısının tashih edilecek sayfalarını okudum. Sonra, tashih edilecek sayfalar geldi. Ardından yine... Tashih oldum burada, diğerleri uyarır...
- 3- Sadece PC oyunu seçmek zarında mıymış? Amstrad'daki Ikari Warriors, neden diyecek olursanız da, şahsımı ait ilk oyunu diyecek onu diğerlerinden ayırrı, biraz da kayırrı haklı olarak



Fırat

- 1- Fırkk... Yıllardan sonra (ben geletti 8 ay oldu ama olsun) bu izbe yerden kurtulduğumuz için çok mesudum. Yeni yerimizde her şey çok farklı olacak. Bir adet klimamız bile olacak. Artık yaz aylarını su birikintisi olarak geçirmeyeceğiz. Daha fazla yazamayacağım, çok duygulandırın Fırkk...
- 2- Dino Crisis 2'deki; 'Burada bir şey buldum, almak ister misin?', 'Bak burada da bir şey var, alsanal' ve 'Bir dinazor seni yedi, bu sağlık pekendini kullanmak istiyor musun?' gibi metinleri okudum. Bunun dışında envai çatış gazete okudum ettim.
- 3- Sanırım bende en çok iz bırakan oyun Quake oldu. Bunun dışında; Dark Earth, Doom, Prince of Persia, Thief ve Sanitarium gibi oyular da birinciliği Quake'le paylaşabilir



Tuğbek

- 1- "Çayelinden öteyi giderum yah yah giderum yah yah giderum yah" ile "Where I put my head is home! Hehey..." arasında gidip geliyoruz valla. Önemli olan dostluk ofisin ne öncemi var demek istiyor insan ama Kasımpaşa'nın bu en sıcak odasından kaçarken pek mümkün değil.
- 2- En son Amine Malouf'un Semerkant'ını okudum. Ömer Hayyan zaten idollerim arasındadır, bir de Haşhaşilerin hikayesi falanda girince içine, görmüldüm kaldım.
- 3- Sorma bence. Yani Counter-Strike desem Civilization'in hakkı kalır, Civilization desem Defender of The Crown'ın başı kel mi? Sonra Commando'yu ne yapıcı? Zamanında 5.000 lira sayılmıştı o oyna.



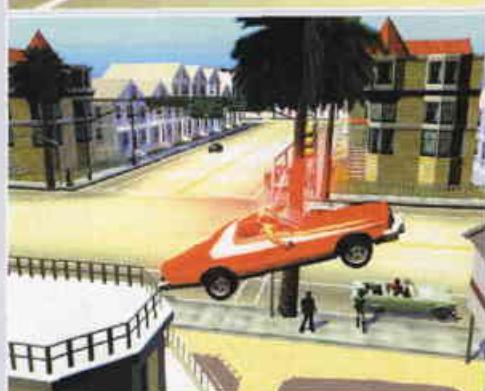
Emin

- 1- İyi oldu iyi, Adana'dan Kasımpaşa uzak oluyordu zaten. Efendim? Yeni yer daha mı uzak??!
- 2- Denizler Altında 20000 Fersah okumuştum 8-9 sene önce. Cem Yılmaz karikatürlerini saymazsanız herhalde?
- 3- GTA3, Gran Turismo, Pro Evolution bir yana, Street Fighter bir yana. İnsan bir oyunun her yeni çıkan versiyonunda Ken görmekten sıkılmaz mı, sıkılmıyorum işte.



EMPIRE INTERACTIVE

1970'li yılların sevilen polisiye dizisi Starsky and Hutch'in oyunu yapılıyor (yaşı tutan Level okurları kesinlikle hatırlayacaktır). Oyunun konusu diziyle hemen hemen aynı. Starsky ve Hutch adlarındaki iki karakter; soyguncuları ve şehirdeki di-



ğer suçuları yakalamaya çalışıyor. Starsky and Hutch tam bir aksiyon-shooter oyunu olacak. Oyunda dizideki Zebra3 adlı arabanız atlawayarak suçuları alt etmeye çalışacaksınız. Bunu yaparken bir yandan arabanızı kullanacak ve diğer yandan da suçulara ateş edeceksizez (Interstate 76'ya da çok benzeyen), ancak Starsky and Hutch'da GTA'da olduğu kadar serbestlik yok. Yalnızca, oyunun başında görevler verecek ve bunları tamamlamaya çalışacaksınız. Empire Interactive'in asıl yapmak istediği şeysse, dizinin ve 70'li yılların atmosferini tam anlayımlı oyuna yansıtılmalı. Bunun için oyunda bulunan 19 bölümün tamamı, diziyle paralel olacak. Yani oyunda, diziyle hatırlatacak çok fazla şey var. Starsky ve Hutch arasındaki komik diáloglar da buna dahil. Oyunun grafikleri de yine 70'li yılları yansıtacak şekilde tasarılanıyor. Binalardan insanlara, arabalardan yollara kadar her şey, oyuncuya 70'li yılları hissettiyecek. Buna rağmen sistemi zorlamamak için kaplamalar kaliteli, ama çok fazla detaylı olmayacak. Oyunda bir de kokpit kameranız bulunacak. Starsky and Hutch'daki şehir ise oldukça geniş olacak. Dolayısıyla suçularla uzun kovalamacalar yaşayacaksınız. Kullanacağınız silahlarda molotof kokteyllinden el bombasına kadar değişecek. Starsky ve Hutch ile yeni bir maceraya çıkmak için bu yılın sonlarına kadar beklemeniz gerekiyor.



EMPIRE INTERACTIVE

Son zamanlardaki bir-iki Formula 1 oyununu söylemeyecez, uzun zamandır gerçekçi bir yarış oyunu oynamamızı istiyoruz. Total Immersion Racing (TIR) ise bu alandaki açığı kapatabilir. Razorworks'un geliştirdiği Total Immersion Racing'de GT arabalarıyla yarışacaksınız. Oyunda kimle yarışacağınızı kendiniz belirleye-



bileceksiniz ve her yarışının ayrı ayrı özellikleri olacak. TIR'da toplam sekiz adet yolunuz bulunacak. Bu yolların beşi gerçek pistlerden birebir olarak alınıyor. Diğer yollar ise Razorworks tasarlıyor. Oyunda toplam 18 lisanslı GT arabası bulunacak ve bu arabaların tasarımları gerçekleriyle aynı olacak. Bunun yanında arabalar hasar alabilecek ve bu hasarlar oynanışa etki edecek. Razorworks firmasının TIR'da en çok ağırlık verdiği konuya yapay zekâ. Belki bir araba yarısında yapay zekâın çok iyi olması çok fazla dikkat çekmeyebilir, ancak TIR'da çok orijinal bir sistem kullanılıyor. Diyalim ki iki tur önce yanınızdan geçen beş numaralı arabayı sıkıştırınız ve onun



Oyunda hava şartları da olacak, ancak hava şartları dinamik olarak oyuna yansıtılmayacak. Yani oyundan içinde yağmurun kesilmesi ve bir anda yağmaya başlaması gibi bir durum yok. Oyunda çok detaylı bir de kokpit kameranız bulunacak. Ayrıca oyundan çok zor olacağın da elimizde olan bilgiler arasında. Total Immersion Racing'in Kasım ayında piyasada olmasını bekliyoruz.

SICAK HABER SICAK HABER SICAK HABER SICAK HABER

■ AH YUNANİSTAN VAH YUNANİSTAN!

Yunanistan'da paralı kumar makineleri ile bilgisayar oyunları arasındaki farkı ayırmayan bazı yetkili (!) kişiler tüm bilgisayar oyunlarını yasaklıdı. Şimdi Yunan mahkemeleri, müsterilerine online olarak Counter-Strike ve satranç oynattıkları için haklarında hapis istemiyle yargılanan birkaç Internet kafe sahibini berat etti. Kafe sahipleri hiçbir ceza ödemeden evlerinin yolunu tutarken, kanunların pratikte uygulanamayacağı kanıtlanmış oldu. Görüyorsunuz ya, bilgi toplumu hakkında bilgisiz olanlar ve çığı yakalayamayanlar, ülkesini nasıl durumlara düşürüyor. Üzülme komşu, geçmiş olsun!

■ RED FACTION II YOLDA...

Volition, Red Faction II'nin yapımına başladıklarını du-

yordu. İlk olarak PS2 için piyasaya çıkacak olan Red Faction II'de yapay zekâya daha fazla ağırlık veriliyor. Bunun yanı sıra, Red Faction'da bulunan Geo-Mod teknolojisi de geliştiriliyor (duvarların ve zeminlerin parçalanması). Oyun ayrıca, Team Bagman ve Regime gibi ilginç multiplayer mod'lari da içerecek.

■ MORROWIND'E EK PAKET!

Elderscrolls III: Morrowind fanatikleri için çok iyi bir haberimiz var. Oyun, yeni senaryosu ile birlikte Tribunal adında bir ek paket geliyor. Ek pakette; yeni silahlalar, zırhlar, devasa zindanlar ve yeni büyüler bulunuyor. Tribunal'da ayrıca, daha gelişmiş bir journal ve harita sistemi var. Fakat asıl bomba senaryoda... Kötü bir Tiran'ın egemenliğindeki şehirlere gideceğiz. Ayrıca oyundaki diğer iki Tanrı-kral Almalexia ve Sot-

ha Sil ile karşılaşacağız. Morrowind'in devasa başkenti Mournhold ise görevlerimizin asıl üssü olacak. Yeni şehirleri de beraberinde getirecek olan paket önümüzdeki aylarda hazır...

■ FINAL SCORE

Duke Nukem: Manhattan Project'i yapan grup şimdi de yeni bir proje ile yolda... Final Score adlı oyunda; bir grup mücadeleci hırsızı, banka ve zırhlı araba soyucusu gibi tipleri emrinizin altına alacağınız ve bunlara takım halinde çalışacağınız. Macera filmlerine konu olan soyguncu takımlarını kurarken kendi alanında uzman kişileri bir araya getireceğiz ve planları yapacağız. Oyunda delilleri yok etmek için polis merkezi basmak veya birini hapisten kaçırmak gibi önceden planlanmış görevler de olacak. Strateji ve aksiyon seven-



MITHIS GAMES



→ Mithis Games, Macaristan'lı bir oyun geliştiricisi ve Midway, Mithis'in ilk oyun girişimi, ancak anlaşılan o ki, firma daha ilk oyununda bir artçı şoka sebebiyet verecek. Midway, nereden bakarsanız bakın, İkinci Dünya Savaşı konulu diğer oyunlardan oldukça farklı bir çizgiye ilerliyor. Oyun tamamen 3D olarak tasarlanan aksiyon ağırlıklı bir taktik-strateji. Mithis'in Midway'de odaklı olduğu şey, çok gerçekçi grafikler ve basit bir oynanış. Oyunun klasik taktik-stratejilerden ayrıldığı yer ise, deniz ve hava savaşları. Midway'ın nerdedeyse yüzde doksanı suda ve havada geçecek. Oyunda İkinci Dünya Savaşı'nda kullanılan; uçaklara, gemilere ve denizaltılara yer veriliyor. Bunlar arasında, gemilerden USS Fletcher, DD 445; uçaklardan ise Japon'ların efsanesi Zero bulunuyor. Tabii ki bu saylıklarımız oyunda bulunacak olan savaş araçlarının ufak bir kısmı. Bunlarla birlikte oyunda tam 40 adet; uçak, savaş gemisi ve denizaltı bulunacak (oyundaki savaş araçlarının birçoğu gerçek, ancak az da olsa hayatı araçlara da yer verecek). Bu araçların tamamı, ekipmanlarına kadar gerçekleriyle birebir olarak aynı olacak. Bunun yanında, oyundaki olaylar da yine İkinci Dünya Savaşı'ndan, yanı gerçek tarihten alınmış. Haliyle, oyunu oynarken kendinizi tarihi bir belgesel izliyormuş gibi hissedebilirsiniz. Midway'ın oynanışı ise çok kapsamlı hazırlanıyor. Yapımcı Mithis, Midway'de çok basit, ancak bir o kadar da gerçekçi bir kontrol sistemi kullanıklarıni belirtiyor. Savaşları kazanmak için farklı ve şartsız taktikler uygulamanız gerekecektir. Diğer

RTS'lerdeki gibi birimlerinizi gruplar halinde de kontrol edebileceksiniz. Gelelim oyunun bir diğer ilginç yanına... Midway, aynı zamanda RPG materiailleri de içermektedir. Gemideki kadronuzda, subaylar ve kaptanlar bulunacak. Ve kaptanlarınız zamanla amiralliye terfi edebilecekler. Sadece kaptanlarınızın değil, tayfanızdaki herkesin savaşlık yetenekleri gelişecektir. Oyunda; Amerika, İngiltere, Almanya ve Japonya arasından istediğiniz bir tarafı seçebilirsiniz.

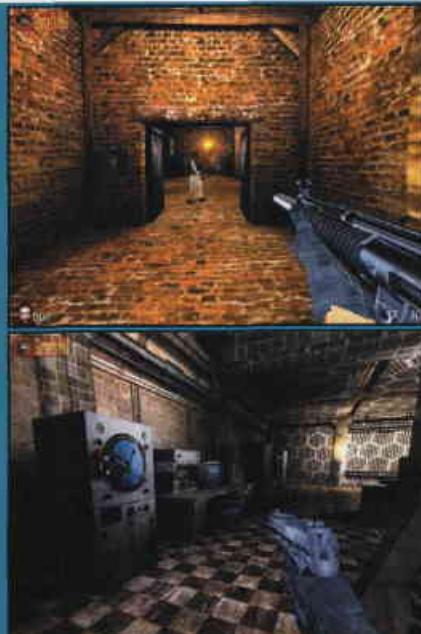
Midway'in grafikleriyle gerçekten çok etkileyici.

Çok gerçekçi su efektleri, detaylı gemi-uçak modellemeleri ve inanılmaz patlama efektleri sağlıyor. Sudaki ve havadaki savaş sahneleri sinematik bir şekilde hazırlanıyor. Oynanışı etkileyen fırtına ve yağmur gibi hava efektlerini de unutmayın. Midway'de 100'den fazla silah-ekipman ve 20'den fazla campaign bulunacak. Oyun aynı zamanda Internet ve LAN bağlantısıyla da oynanabilecektir. Son zamanlardaki en etkileyici ve en farklı taktik-strateji-aksiyon oyununa 1 Eylül 2003'de 'Merhaba' diyebilirsiniz. ☺

nina:agentchronicles

LEMON INTERACTIVE

→ Yeni bir firma olan Lemon Interactive'den; Nina: Agent Chronicles adında ilginç bir FPS oyunu geliyor. Nina: Agent Chronicles'da, Nina adında bir gizli agan kontrol edebileceksiniz. Oyun kendi içinde birkaç bölümde ayrılmış. Bu bölümlerin her biri aynı zaman dilimlerinde piyasaya sürülecektir. Bir bölüm bitirdikten sonra oyuncun diğer bölümünü satın alacaksınız. Lemon Interactive'in bu yapmaktaki amacıyla, oyuncunun bir kitabı veya çizgi romanına benzerini sağlamak. Nina: Agent Chronicles'da; Orta Doğu ve Güney Amerika gibi çok fazla yerde bulunacaksınız. Oyunda ayrıca çözümünüz gereken bulmacalar da olacak. Bu da oyuncun adventure ile FPS karışımı olduğu anlamına gelmektedir. Lemon Interactive'den Maciej Miasik, oyunda en fazla dikkat ettiğinden sevinin gerçeklik olduğunu belirtiyor ve 50 kifo ağırlığındaki 12 parça silahı aynı anda taşıyabildiğiniz oyuncular çok saçılım buluyor. Nina: Agent Chronicles'da da, shotgun gibi basit ve sıradan silahlar bulunacak. Nina bu silahlardan en fazla 4 adetini yanında taşıyabilecektir, ancak oyuncu içinde silah değişimi yapabilecektir. Nina: Agent Chronicles için şimdilik kesin bir çıkış tarihi verilmemiyor. ☺



SICAK HABER SICAK HABER SICAK HABER SICAK HABER

ri ekrana bağlayacak gibi görünen oyunun dağıtıçısıysa şu anda belli değil.

Vietnam Air War

Microsoft Combat Flight Simulator için yeni bir ek görev paketi geliyor. Vietnam semalarında uçmak istiyorsanız bu paketi mutlaka almalısınız. Pakette; kullanılabilirliğiniz 40 uçak, yeni alanlar, iki yeni üs ve USS Enterprise uçak gemisi var. İşte uçaklarından bazıları: USAF, A-1H Skyraider, AC-119G Shadow, F-4E Phantom II, 0-1F Bird Dog, UH-1C Huey, US Navy, A-1 Skyraider, A-4C Skyhawk ve A-6A Intruder...

SEARCH AND RESCUE 4

En iyi arama kurtarma simülasyonu olan (zaten başka yok ki) Search and Rescue serisinin bir yenisidir. Bu

piliyor. Bu defa oyunda yeni bir grafik motoru kullanılıyor. Oyunda kaza geçirmiş insanları helikopterle kurtarmaya çalışacaksınız.

RACE TRACK UNLIMITED

Yeni bir firma olan Westka Interactive'den bir sim oyunu geliyor. Race Track Unlimited'da Formula 1 yarışları için farklı yollar tasarlayacaksınız. Bunun yanında seyirciler için de gereken sosyal imkanları sağlamanız gerekecektir. Westka Interactive'da Incubation ve Settlers oyunlarını yapan kadrodan birçok kişi bulunuyor. Oyunda yeni bir grafik motoru kullanılıyor. Birimler ve çevre çok ayrıntılı tasarlannıyor.

MECH WARRIOR 4: MERCENARIES

Microsoft, Mech Warrior 4: Mercenaries'in sitesini ya-

yinladı. Sitede; oyundan yeni screenshot'lar ve haberler bulunuyor. Siteye gitmek için www.microsoft.com/games/mw4mercs adresini kullanabilirsiniz.

PRIVATE DANCER!

Yepyeni ve çok ilginç bir kumar oyunu geliyor. Kaboom Studios'un geliştirdiği Private Dancer'da Blackjack ve poker gibi oyunlar oynayarak ve bunları kazanarak, farklı farklı kızların dans şovlarını izleyebileceksiniz. Bu arada, şu an itibarıyle Counter-Strike oynamakta olan Burak, Private Dancer'in ekran görüntülerini farzedince 'Heyooo! Heyooo!' dedi. Korcan bir, bu ikil (tamam belki ben de dedim ama tek 'o' ile dedim)

INTEL PENTIUM 4 ROADSHOW

3 Eylül'de Cebit Eurasia'da başladığımız Intel Pentium



→ Strategy First'ten bir strateji oyunu daha geliyor O.R.B., Homeworld'e benzer çok kapsamlı bir uzay stratejisi. Hemen belirtmeliyim, Strategy First'te çalışanların neredeyse tamamı Wing Commander fanatığımiş! Ve bu fanatiklerin ufak bir kısmını da O.R.B.'a yansımaktan çekinmiyorlar. O.R.B.'un Homeworld'den en önemli farklarından biri uzaya devasa bir araziye sahip olmanız. Bu arazi aynı zamanda dinamik bir yapıya sahip olacak. Yani alınan darbelerle çevredeki objeler parçalanacak. Bunun yanında yine Homeworld'de olmayan güneş sistemi ve göktaşan da O.R.B.'da bulunacak.

Strategy First, oynanışa da çok farklı bir boyut getirmeye hazırlanıyor. Bunun için ilk olarak, kaynak bulma ve benzeri işlerin bir kısmını bilgisayarın kontrol etmesini sağlıyorlar. Bu şekilde oyunu oynamarken savaşlara daha fazla ağırlık vere-



SICAK HABER SICAK HABER SICAK HABER SICAK HABER

4 Roadshow tüm hızıyla devam ediyor. Intel tarafından 2.8GHz işlemcilerin tanıtımı amacıyla gerçekleştirilen Colin McRae 2.0 turnuvasının son durağına geldik. Şimdiden kadar 3 kendine güvenen rallici zorlu yarışlar sonucunda ödüllerini kazandı. Siz bu yazıyı okuduğunuz sırada ise İzmir birincisi yeni bilgisayarı kullanmanın sevinci içinde olacak.

Cebit Eurasia fuarında yaklaşık 1000 kişinin katılımıyla gerçekleştirilen yarışlarda altı günün en iyi derecesini yapan Şafak Doğu bir adet DVD Player'ın sahibi oldu. Oldukça yoğun geçen fuar süresince bizimizi en çok ağıtan şey Beylikdüzü halkın bitmek tükenmek bilmeyen tekrar oynaması istekleriydı.

Standın üzerinde duran Fiat Palio Ralli aracı içinde oyun oynaması oldukça ilgi çekti. Eurasia'da geçen 6 gün hem asıl Roadshow için bir deneme niteliği taşıyordu, hem de "Colin McRae benim abimdir!" diyenleri keşfetmek için bir fırsat yaratmıştı. Beylikdüzü'nde iddiasını ortaya koyan arkadaşların çoğu Ümraniye Carrefour'da da hediye kazanmak için hazır bulundular. Bu sayede İstanbul finali dillerde destan bir final oldu. United Kingdom haritasında 3 tur üzerinden yapılan finalde 4 finalistin ilk 3'ü bütün yarış boyunca dibe gitti. Birinci giden yarışmacı son virajda takla atıp, ikinci yarışmacı da ona takılıncı kazanan İbrahim Koçak oldu.

Daha sakin geçen Ankara etabında da İstanbul'dan iddiyalı isimler gördük. Kazanan Ankara'dan Cengizhan Yenerim oldu. Yine şanssız olanlar İzmir için söz verdiler. İzmir finalinin en zorlu final olmasını bekliyoruz. Turnuvanın yarı kisimlarından başka ufak tefek eğlenceli anları da yok değildi. Örneğin Intel'in yarışmacılara hediye olarak dağıttığı sırtında "4" yazan mavi t-shirtler zaman zaman olay yarattı. "Abi bunun 4 yazmayı yok mu?", "Abi bunun 5 yazanı yok mu?", "Şort var mı?" veya "Araba kaçsa?" gibi soruların arasında acı kahkahalar attı.



Ralli oyunlarını seviyorsanız ve uzun zamandır sağlam bir ralli oyunu oynayamıyorsanız iyi bir haberimiz var: Digital Illusions'dan yeni bir ralli oyunu geliyor. Rallisport Challenge'da klasik ralli oyuncularında pek rastlamadığımız birkaç şey bulunuyor. Mesela, Rallisport Challenge'da, diğer ralli oyuncularında bulunmayan; Circuit ve Ice Racing gibi 4 farklı oyun tarzı olacak. Circuit'ta bir arenada devamlı olarak tur atacaksınız. Ice Racing'de ise doğal koşullara karşı savaşacaksınız. Career mod'unda, yeni yollar ve yeni arabalar açmak için sadece klasik rallide değil, diğer rallilerde de başarılı olmanız gerekecek. Oyununda; aksiyon, arcade ve simulasyon bir arada olacak. Arabanızın ayarlarını istediğiniz gibi değiştirebileceksiniz ve bunun için çok fazla seçenek bulunacak. Rallisport Challenge'da ayrıca gerçekçi bir fizik modelle-



mesi kullanılıyor. Haliyle, arabanızın aldığı hasarlar dışarıdan bakınca farkedilebilecek. Ayrıca hasar modellemesi oynamış da direk olarak etkileyecektir. Oyunda 29 farklı araç bulunacak ve her araç; motor performansı, yol tutuşu veya hızıyla birbirinden ayrılacak. Oyunun yapay zekâsının çok gerçekçi olması için de çalışmalar devam ediyor. ☺



→ Hitman'in yapımı IO Interactive, şu sıralar yeni bir third-person action-adventure oyunu içi çalışiyor. IO Interactive, Freedom: The Battle for Liberty Island'i tasarırken; Braveheart, The Patriot ve Die Hard Trilogy gibi farklı filmlerden esinlendiklerini belirtiyor. Oyun oldukça serbest bir şekilde hazırlanıyor. Mesela sokaklarda dolaşan Sovyet askerlerinden silah çalabileceksiniz, ancak oyuna yalnızca molotof kok-



teyleyle başlayacaksınız. Oyunun ilerleyen aşamalarında sniper rifle ve benzeri ağır silahları kullanabileceksiniz. Freedom'da isyan çıkarmaya çalışan bir grubu kontrol edeceksiniz. Oyun RPG ve stratejî materyalleri de içerecek. Buna karşın oyunda aksiyona ağırlık verilecek. Freedom'in çıkış tarihiye şu anda belli değil. Belli olur olmaz bunu size duman yoluyla bildireceğiz (biraz geri kalmışız ama olsun). ☺





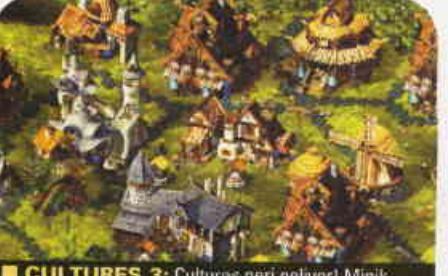
■ **FIFA 2003:** FIFA 2003'ten yeni bir screenshot... Doğal olarak, FIFA 2003'teki en çarpıcı yenilik grafikler... Bunun yanında yapay zekâ da geliştiriliyor. Mesele rakip takım 80. dakikada 1-0 galipsse geniye çekilecek ve bu da gol etmenizi zorlaştıracak.



■ **C&C: GENERALS:** Bu screenshot'a yakından bakın. Renegade motoruyla tamamen baştan yapılan C&C: Generals'ın, şimdije kadar yapılan en iyi grafikli 3D strateji oyunu olacağı daha şimdiden belli.



■ **SILENT HILL 2:** PlayStation 2'nin en iyi korku-adventure oyunu olan Silent Hill 2, en sonunda PC'ye de yapılmıyor. Oyunun grafikleri PS2 versiyonundan daha iyi olacak. Bunun dışında oyun PlayStation 2'den birebir olarak PC'ye aktarılıyor.



■ **CULTURES 3:** Cultures geri geliyor! Minik köylülerin yeni macerasında, yeni ırklar, daha detaylı grafikler ve yepyeni bir arabirim olacak.



■ **CALL OF CTHULHU:** Call of Cthulhu, 1920'lü yıllarda geçen Nocturne ve Resident Evil benzeri bir korku-FPS. Oyunun birçok yerinde Thief'teki gibi sessiz olmanız gerekecek. Ünütmeden, Call of Cthulhu yeni bir grafik motoru kullanıyor.

harbringer | SILVERBACK ENTERTAINMENT

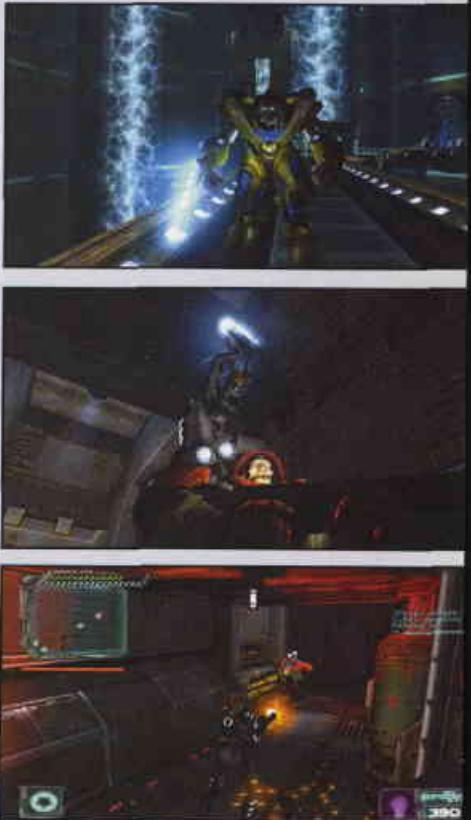
→ Karanlık zindanlarda devamlı sandık kırıp ganimet topladığınız RPG oyunlarından sıkıldınız, Harbringer sizin için geliyor. Harbringer için 'Bilimkurgu RPG' tanımmasını yapabiliriz. Dolayısıyla oyun gelecekte geçiyor. Oyunda 3 farklı karakter seçebileceksiniz. Bu karakter-



ler; Culibine (kadın yaratılmış), Human (insanmış) ve Gladiator (robotmuş). Oyundaki her karakterin özellikleri birbirinden tamamen farklı olacak. Hatta, karakterlerin sağlık paketleri bile ayrı olacak. Yani Culibile'nin kullandığı paketi Gladiator kullanamayacak (afferin evladım, mikrop kapar yoksa). Oyunun kurgusuya çok sağlam olacak. Olayları önceden tahmin edemeyeceksiniz ve oyunu farklı yollardan bitirebileceksiniz. Harbringer'in karakter geliştirme kısmında Dungeon Siege ile benzer olacak. Oyunda ayrıca yolunuzu kaybetmemeniz için ufak bir haritanız da olacak. Kontrollerde tamamen mouse'le sağlanacak. Grafik konusuna gelince... Oyunun grafikleri tamamen 2D olarak hazırlanıyor, ancak ortamlar çok detaylı çiziliyor. Harbringer bu ayın sonlarına doğru piyasada... ☺

starcraft:ghost

→ Blizzard'in uzun zamandır sır gibi sakladığı oyunu en sonunda açığa çıktı. Yeni oyunun adı Starcraft: Ghost. Tokyo Game Show fuarında sunumu yapılan Starcraft: Ghost, herkesin tahmin ettiği gibi Starcraft'ın ikinci versiyonu değil. Ghost, sadece konsollar için tasarlanan bir taktik-aksiyon oyunu. Evet, oyun PC için piyasaya çıkmayacak. Xbox, PlayStation 2 ve GameCube versiyonları piyasaya sürülecek olan Starcraft: Ghost'un Starcraft'la olan bağlantısında, oyunun geçtiği evren. Oyun başından sonuna kadar Starcraft evreninde geçecektir. Oyunda Nova adındaki bir dişi Ghost'u kontrol edeceksiniz. Blizzard, Starcraft: Ghost'un şimdije kadar yapılan aksiyon oyunlarına hiç benzemediğini ve oyunun konsol dünyasında bir devrim gerçekleştireceğini belirtiyor. Bunun nedeni, oyunun sadece aksiyona dayalı olmaması. Oyun boyunca iyi bir taktik uygulamanız ve çok dikkatli hareket etmeniz gerekecektir. Third Person açısıyla hazırlanan Ghost'ta Starcraft evrenindeki araçları ve silahları kullanabileceksiniz. Bunların yanında haritalar çok kapsamlı olacak. Nova, iple salınma ve duvara tırmanma gibi birçok farklı hareket yapabilecek. Ayrıca oyunda bulunan power-up'larla devamlı karakterinizi geliştirebileceksiniz. Blizzard, bu oyunun Starcraft evrenine çok farklı bir açıdan yaklaşlığını ve dolayısıyla Starcraft fanatikleri için iyi bir şans olduğunu düşünüyor. Blizzard'dan, Starcraft:



devamını bekleyen fanatikleri, Starcraft: Ghost açıklamasından sonra büyük bir hayal kırıklığı yaşadılar. Oyunun PC'ye yapılmayacak olması da oldukça şaşırtıcı. Bakalım Blizzard, gelecek sene PC kullanıcıları ve Starcraft fanatikleri için de bir şeyler yapacak mı? ☺

Yükleniyor!


1. COMMAND & CONQUER: GENERALS

Gelmış geçmiş en iyi strateji oyularından biri olan Command & Conquer serisinin devamı Generals'in çıkış tarihi belirlendi! Command & Conquer: Generals, inanılmaz grafiklerle 24 Ocak 2003'te geliyor!


2. COMBAT FLIGHT SIMULATOR 3

En iyi savaş simulasyon oyularından biri olan Combat Flight Simulator serisi; yeni bir grafik motoru, etkileyici multiplayer seçenekleri ve RPG elementleriyle 24 Ekim 2002'de geri geliyor!

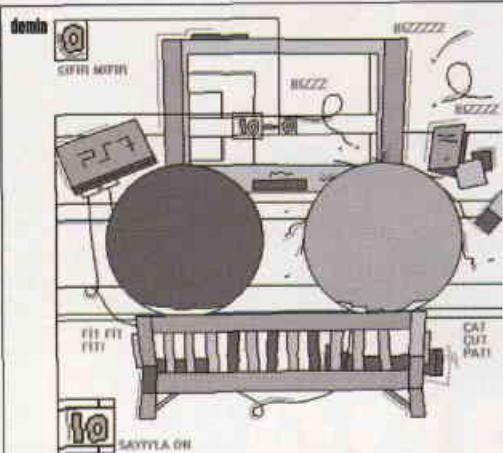

3. THE GLADIATORS

Axel Tribe firmasından yeni bir bilim-kurgu RPG... 3 farklı sınıf seçebileceğiniz oyuncunun grafikleri tamamen 3D. The Gladiators, Ekim'in başında piyasada olacak.

007: Nightfire	Aksiyon	15-Kasım-2002	Iron Storm	FPS	29-Kasım-2002
1914: Great War	Strateji	Belli Değil	Judge Dredd vs Judge Death	FPS	Belli Değil
Abducted	Aksiyon	Belli Değil	Knights of the old Republic	RPG	Belli Değil
Age of Mythology	Strateji	10-Ekim-2002	Lionheart	RPG	Belli Değil
Anarchy Online: Shadowlands	Devasa Online	Belli Değil	Lock On: Modern Air Combat	Simülasyon	29-Kasım-2002
Anno 1503 AD	Strateji	7-Sabat-2003	Loose Cannon	Aksiyon	01-Kasım-2002
Another War	RPG	27-Eylül-2002	Maca Griffin Bounty Hunter	FPS	01-Kasım-2002
AquaNox 2: Revelation	Aksiyon	22-Kasım-2002	Master of Orion 3	Strateji	26-Kasım-2002
Archangel	RPG	29-Kasım-2002	Max Payne 2	Aksiyon	Belli Değil
Art of War	RPG	Belli Değil	MechWarrior 4: Mercenaries	Aksiyon	Belli Değil
Bandits: Phoenix Rising	Aksiyon	25-Ekim-2002	Medal of Honor: Alibed Assault Spearhead	Aksiyon	22-Kasım-2002
Battle Realms: Winter of The Wolf	Strateji	31-Ekim-2002	Metal Drift	Aksiyon	Belli Değil
Beam Breakers	Yarış	Belli Değil	Metal Gear Solid 2: Substance	Aksiyon	Belli Değil
Black&White 2	Simülasyon	Belli Değil	Myst Online	Adventure	Belli Değil
Blitzkrieg	Strateji	28-Mart-2003	Nascar Racing 2003	Yarış	26-Sabat-2003
BloodRayne	Aksiyon	01-Aralık-2002	NBA Live 2003	Spor	22-Kasım-2002
Call Sign: Charlie	Taktik FPS	01-Haziran-2003	Need For Speed: Hot Pursuit 2	Yarış	24-Ekim-2002
Chern: The Grimm Fate	Devasa Online	01-Mayıs-2003	New World Order	FPS	18-Ekim-2002
Championship Manager 4	Spor	Belli Değil	NHL 2003	Spor	18-Ekim-2002
Chaser	FPS	15-Kasım-2002	Nina: Agent Chronicles	Aksiyon	01-Mayıs-2003
Civilization III: Play the World	Strateji	30-Ekim-2002	No Man's Land	Strateji	Belli Değil
Cold Zero: The Last Stand	Aksiyon	29-Kasım-2002	O.R.B.	Strateji	Belli Değil
Colin McRae Rally 3	Yarış	Belli Değil	Pillage	Strateji	Belli Değil
Combat Flight Simulator 3	Simülasyon	24-Ekim-2002	Post Mortem	Adventure	25-Ekim-2002
Command & Conquer: Generals	Strateji	24-Ocak-2003	Pro Beach Soccer	Spor	29-Kasım-2002
Commandos 3	Strateji	27-Haziran-2003	PRO Race Driver (TDCA)	Yarış	08-Kasım-2002
Counter-Strike: Condition Zero	FPS	Belli Değil	Project BG&E	Aksiyon	28-Mart-2003
Cultures 3	Strateji	26-Kasım-2004	Psychotoxic	Aksiyon	01-Mart-2003
Crouching Tiger, Hidden Dragon Online	Aksiyon	26-Kasım-2004	Quake IV	FPS	Belli Değil
Darkfall	Devasa Online	01-Mart-2003	Rabid Dogs	Taktik FPS	28-Mart-2003
Deadlands	RPG	01-Mayıs-2003	Rallisport Challenge	Yarış	29-Kasım-2002
Delta Force: Black Hawk Down	Taktik FPS	31-Ekim-2002	Rainbow Six: Raven Shield	Taktik FPS	13-Sabat-2003
Destestation	FPS	29-Kasım-2002	Rayman 3: Hoodlum Havoc	Aksiyon	03-Mart-2003
Deus Ex 2: Invisible War	FPS	Belli Değil	Return to Castle Wolfenstein: Enemy Territory	FPS	Belli Değil
DOOM III	FPS	Belli Değil	Rise of Nations	Strateji	28-Mart-2003
Dragon's Lair 3D	Aksiyon	Belli Değil	Robin Hood: Defender of the Crown	Strateji	29-Kasım-2002
Driver 3	Yarış	Belli Değil	Robin Hood: Legend of Sherwood	Taktik FPS	Belli Değil
Drome Racers	Yarış	15-Kasım-2002	Rollercoaster Tycoon II	Strateji	31-Ekim-2002
Duality	Aksiyon	01-Kasım-2002	Sam & Max 2	Adventure	26-Mart-2004
Duke Nukem Forever	FPS	Belli Değil	Savage	Aksiyon	28-Mart-2003
Earth and Beyond	Devasa Online	8-Ekim-2002	Sea Dogs II	RPG	31-Mart-2003
Enter The Matrix	Aksiyon	30-Mayıs-2003	Shadow: Wrath of Angels	Aksiyon	Yenil
Escape from Alcatraz	Strateji	31-Mart-2004	Shadow of Memories	Adventure	19-Ağustos-2002
Etherlords II	Strateji	Belli Değil	Silent Hill 2	Aksiyon	29-Kasım-2002
EVE-Online: The Second Genesis	Devasa Online	26-Ekim-2002	Silent Storm	Taktik FPS	30-Mayıs-2003
EverQuest II	Devasa Online	Belli Değil	SimCity 4	Strateji	Belli Değil
EverQuest: Places of Power	Devasa Online	22-Ekim-2002	Soldiers of Anarchy	Aksiyon	26-Ekim-2002
Fahrenheit	Adventure	Belli Değil	Star Sky and Hutch	Aksiyon	29-Kasım-2002
Far West	Strateji	29-Kasım-2002	Star Wars Galaxies: An Empire Divided	Strateji	29-Kasım-2002
Falcone: Into the Maelstrom	FPS	30-Kasım-2002	Star Trek Elite Force II	FPS	Belli Değil Yenil
Fellowship of the Ring	RPG	29-Kasım-2002	Strident	FPS	01-Kasım-2002
Final Fantasy XI	Devasa Online	Belli Değil	Strike Fighters: Project I	Simülasyon	13-Ağustos-2002
FIFA 2003	EA Sports	1-Kasım-2002	Stronghold: Crusader	Strateji	09-Eylül-2002
Freelancer	Simülasyon	Belli Değil	SWAT: Urban Justice	Taktik FPS	Belli Değil
Freedom Force 2	RPG	Belli Değil	Terror Hunter	Aksiyon	26-Kasım-2003
Full Throttle II	Adventure	Belli Değil	The Gladiators	Strateji	05-Ekim-2002
Galleon	Aksiyon	13-Aralık-2002	The Sims Online	Simülasyon	Yenil
Ghost Recon: Island Thunder	Taktik FPS	07-Kasım-2002	The Sims Unleashed	Simülasyon	04-Ekim-2002
Good Cop Bad Cop	Aksiyon	Belli Değil	Tom Clancy's Splinter Cell	FPS	06-Aralık-2002
Gothic II	RPG	30-Kasım-2002	Tomb Raider: Angel of Darkness	Aksiyon	15-Kasım-2002
Grand Theft Auto: Vice City	Aksiyon	Belli Değil	Total Immersion: Racing	Yarış	01-Kasım-2002
Grom	RPG	28-Mart-2003	Total Annihilation 2	Strateji	26-Kasım-2004
Harry Potter: Chamber of Secrets	Aksiyon	8-Kasım-2002	Unreal II: The Awakening	FPS	Belli Değil
Hegemonia: Legions of Iran	Strateji	30-Ağustos-2002	Unreal Tournament 2003	FPS	04-Ekim-2002
HOMM IV: Gathering Storm	Strateji	21-Ekim-2002	Vietcong	FPS	25-Ekim-2002
Heroes of Might & Magic V	Strateji	05-Aralık-2003	Voodo Islands	Aksiyon	28-Mart-2003
High Heat Baseball 2004	Spor	28-Mart-2003	White Fear	Adventure	15-Kasım-2002
I&I 2: Covert Strike	Taktik FPS	15-Kasım-2002	WWE Raw	Spor	08-Kasım-2002
I&I 2: Stormhawk: The Forgotten Battles	Simülasyon	14-Kasım-2002	XIII	FPS	31-Oct-2003
Imperium Galactica III	Strateji	29-Kasım-2002	Y-Project	FPS	28-Mart-2003
Impossible Creatures	Strateji	01-Ocak-2003	Zoo Tycoon: Maritime Mania	Strateji	25-Ekim-2002
Indiana Jones and the Emperor's Tomb	Adventure	02-Ocak-2003			
Industry Giant II: Ek paket	Strateji	29-Kasım-2002			
Inquisition	Adventure	29-Kasım-2002			

Bu ay birçok yeni oyunun duyurusu yapıldı, ancak duyurusu yapılan oyuların yarısından fazlasının çıkış tarihleri kesin olarak belirtilmemişti. Bunların arasında; Cultures 3, Freedom Force 2 ve Star Trek Elite Force II gibi kaliteli oyular bulunuyor. Duyurusu yapılan, ancak çıkış tarihleri belli olmayan oyuların yanında 'Yeni' işaretiley birlikte listemize ekliyoruz.

ofiste bu ay... ■ ■ ■ Sunlar oldu bunlar oldu.



Demin Parişti adlı firilens davuk bu ay Firt Firt'la Puro Evlulşun Sakir oynadı. Ard arda aldığı mağlupiyetlerle bozguna uğrayan Demin Parişti adındaki Konsol Efendisi, Firt Firt'a karşı aldığı 10-0 lik son mağlupiyetin ardından kendisini koyverdi, haftalar boyunca dergide kalıp Firt'ı yenmeye çalıştığı için kafasında sinekler çıktıverdi.

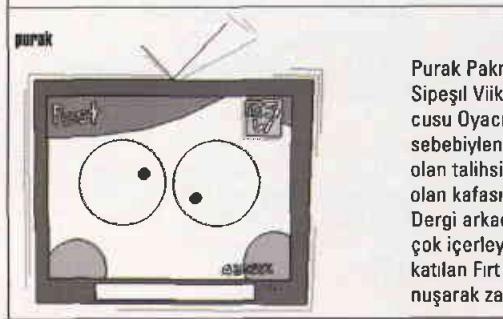


Firt Firt bu ay Kısa Kısa yararken oyuncuların içerdeği doymamış içgencilik sebebiyle klavyenin üstüne kustu. Bunun üzerine Kısa Kısa'nın ismi Kusa Kusa olarak değişti. Van Kusmugu'nun başına toplanan sinekler Firt'ı iyicenek sınırlendirdi.



Kimil zararlısı Gorcan Abi sınava girmesinin hemen akabinde müläkkat sınavına girmek için hazırlandı. Cüri üyelerine daha efendi görünmek için böyle saçını başını doplayan, kravat miravat takan ve bunurla da yetinmeyecekten sakallarını yeniden kesip yumurta gibi parlayan Gorcan Abi, kafasında çikan endişe çizgileri nedeniyen heyecanını gizleyemedi.

Kimil zararlısı yumurta karpuzu Gorcan Abi, sınavdan çıktıktan sonra o bar senin veyağut bu bar benim demek kalanıyla kendisini barların aksına bıraktı. Bar boyusunda mevzuları dağıtan Gorcan Abi, 'Seni anan kimin için doğurmış canım benim' şarkısı eşliğinde kravatını çıkartıp kafasına bağlayıp üstünü başını parçaladı. Vay serseril!



Purak Pakmenek ise bu ay yine Geym Sipeşil Viikent 3'e çıktı. Program sunucusu Oyacı Boracı'nın çok konuşması sebebiyle kafası şişen ve abandone olan talihsiz Purak'ın zaten kocaman olan kafası kamerasının sınırlarını aştı. Dergi arkadaşının kafasının şişmesine çok içterleyerek cansız yayına telefonla katılan Firt Firt, Oyacı Boracı'yla çok konuşarak zavallı Purak'ın intikamını aldı.



Selpak Sislamoklu adındaki Vep sitesi yapımcısı dergide çok fazla sürünen kanalyon solucan oldu. Dergide devamlı sabahlayarak Diyet Kola tüketimini sürdürdü Selpak Sislamoklu'nun solucan olarak gören Levil jamiası, Selpak'ı Earth and Beyond kavanozuna koyarak beslemeye aldı.



Hem Zinan hem de Akkol olabilen epey Zinan Sinan bu ay hattinden fazla Mafia oynadı. Bunun etkisinde kalaraktan dergiye böyle Mafya gibim gelen Zinan'ı farkeden Levil jamiası köşe veyağut puçak kaçırdı. Zinan daha sonra elindeki ayak yapımı 3242-KLŞ model Keleşnikof ile çevreye dehşet saçıp; bir Gökan, bir Patu, bir de Çan Goril katletti. Bunun üzerine sahaya giren sağlık görevlileri freelance yazar topluluğunu bir çırptıkta iyileştirdi.

mad dog
SAŞKIN DERGİ ZINAN'I
SAŞKIN DERGİ PATU'SU

MAD DOĞUN ÜZGÜN KAFASI
EL-KOL İRI YARIM FİCUDU

SAŞKIN DERGİ PURAK'

Geçtiğimiz ay arabasını satması suretiyle çok morali bozulan Mad Dog bu ay Sad Dog oldu. Sad Dog'u gören Levil Ökkeş'leriye şækünlarını gizleyemedi. Bu arada son kare sendromuna tutulup Sad Dog'u yazılarla ifade eden Firt Firt da komaya girdi.

shadowbane

Daha gelmesine var ama beta versiyonunu inceledik bile !

Yeni nesil online RPG'lerin en taze örneklerinden Shadowbane. Derinlik ve genişlik olarak rakiplerine göre çok şey vaadeviyor. Öncelikle oyunda şimdide kadar başka hiç bir örneği olmayan bir ırk çeşitlendirmesi var. Aelfborn yani Yarım Elf, Dwarf, Elf, Half Giant yani Yarı Dev, İnsanlar, Irkevi yani bir nevi Çöl Elfi, Shades yani Lanetli İnsanlar. Bu ilk ırklar biraz tanındık ve birazda oyuna özgü "iki ayaklı ve insana en benzer" olanları. Fakat yarı kartal yarı insan Aracoix, Centaur yarı insan yarı at Satir ve yarı boğa yarı insan Minotaur ise daha önce oyunlarda sadece düşman olarak karşılaştığımız ırklar. Fakat burada oynayabiliyoruz. Aracoix uçabiliyor! Eğer oynarsanız hepinizin bu irttan bir karakter yaratacağına eminim. Satirler çok hızlı koşabilen Minotorlar ise en az devler kadar kuvvetli. Her ırkın belli avantajları ve dezavantajları varken özelliklerine bonus almayan tek ırk ise insanlar. Bonus alan ırkların genelde hangi mesleklerle daha yatkın olduğu belli. Örneğin devler ve minotorlardan süper savaşçılar çıkarken Elflerden harika suikastçılar yapabilirsiniz.

Dolaşım dolaşım

Karakterinizi yaratıktan sonra oyuna bir şehir seçerek başlıyorsunuz. Hemen belirteyim şehirde hersey yıkılabilir çünkü her kale-

nin, kulenin kısaca herşeyin bir hitpointı mevcut. Ayrıca arkadaşlarınızla bir araya gelip kendi kalenizi, şehrinizi, dükkanlarınızı kicası kendi yerleşim merkezinizi inşa etmeniz mümkün. Hatta buralara guard bile tutabiliyorsınız.

Şehre girdiğinizde ilk önce kendi menülerinizi ekranда yerleştirin. Her karakterin level atladıkça gidip eğitim olması gereken ustalar, alış veriş yapacağı tüccarlar zaten çok belirgin yerlerde dolaşmaktadır. Eğitim alırken yeteneklerinize dağıttığınız puanlara göre çeşitli özel vuruşlar yapma hakkı kazanıyorsunuz. Aynı şey büyü yapmak içinde geçerli. Bunları P tuşuna basarak bonus pençesinde açıp ikonları ekranra sürükleyip bırakarak kısa yollar yaratın. Eğitim aldiginizda yetenekleriniz dışında karakterinizin güç, hız gibi ana yeteneklerine de elinizdeki puanları dağıtmayı unutmayın. Level atlamak için tabii kale dışına çıp yaratık kesmeliiniz. Oyunuda Dark Age of Camelot'takinin hemen hemen aynı bir renk kodlama sistemi mevcut. Bu sistem sayesinde karşınızdaki yaratığın gücünü anlayıp saldırıp saldırımıyağacına karar veriyorsunuz. Mavinin tonları ve sarı yaratıklar sizin için uygunken daha portakal, turuncu, kırmızı, mor gibi renklere sahip yaratıklarla asla tek başına saldırmayın. Oyunda arkadaşlarınızla bir grup oluşturabiliyorsunuz. Grup lideri grubun dizilişini otomatik olarak belirleyebiliyor ki büyük çaplı savaşlarda bu diziliş çok hoş görünür. Diziliş belirlendiğinde karakteriniz otomatik olarak kendi pozisyonunu alıyor. Ana haritada ise kimin nerede olduğunu ve nerelere hangi şehirlerin kurulup kimin emri altında olduğunu rahatlıkla görebilirsiniz.

TAHMİNI ÇIKIŞ TARİHİ

01.2003

Tür • Devasa Online

Yapım • Wolfpack Studios

Dağıtım • Ubisoft

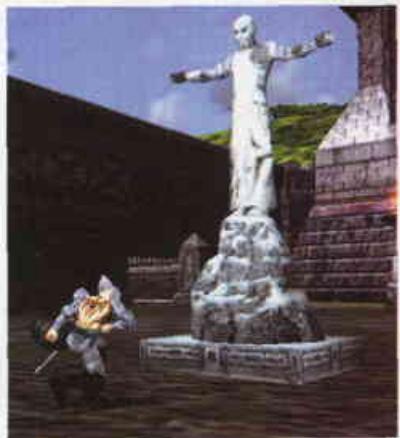
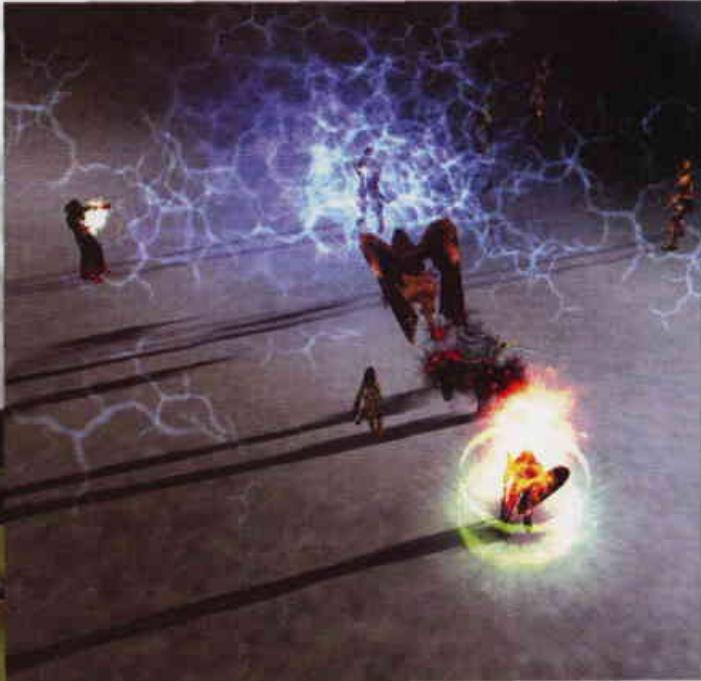
Bize Göre • Kendine has bir çok özelliği ve farklı bir sistemi var. Geldiğinde DaC ve Everquest'ı tahtından edebilir.



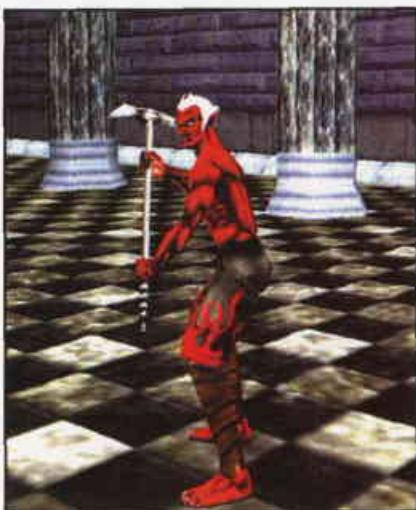
Tabii ki özel mesajlar atabiliyorsunuz. Guild kurduğunuzda ise genel duyurulara kadar her türlü iletişimi kolaylıkla gerçekleştirebilirsiniz. Yazdırın başka bir sürü mimik mevcut. 3D grafikleri sayesinde herşey gayet anlaşılır. Grafik demişken oyunun grafikleri çok harika sayılmaz. Fakat kameraları karakterinize çok fazla yaklaştırılabılır ya da uzaklaştırılabilsiniz. Özellikle bina içlerinde yaklaşmak ve arazide ise uzaklaşmak sizin için yararlı olacaktır. Karakterinizi yaratırken ırk ve sınıf seçiminden sonra 10. level ile birlikte levelinize göre rank kazanmaya başlıyorsunuz. Temelde savaşçı iseniz burada Crusader, Ranger, Warrior vs gibi bir sınıf belirliyorsunuz. Daha sonra ise bu sınıf altında daha da uzmanlaşarak bir disiplin seçiyorsunuz. Örneğin bir Blade master ya da Bounty Hunter olabilirsiniz. Bu diziliş oyuncuların birbirinden farklı bir sürü yol seçmelerine ve birbirinden epeyi farklı karakterler yaratmalarına sebep oluyor. Yani özellikle birbirine birebir benzeyen iki karakteri yanyana bulmak çok zor olacaktır.

Savaşırken

Savaşlar otomatik olarak yapılıyor. Eğer büyüğünüz büyü yapmak durumundasınız. Ya da kaçmak için başka bir şekilde savaşa müdahale edebilirsiniz. Ama onun dışında her-



şey otomatik. Eğer ölüseniz ve bir PvP bölgesinde değilseniz üzerindekiler cesedinizde kalırken siz başlangıç şehrinizde yeniden oyuna başlıyorsunuz. Fakat 10. leveldan itibaren ölünce yalnızca eşya değil aynı zamanda korkunç derecede tecrübe puanı da kaybetmeye başlıyorsunuz. Bu yüzden ölmeye çok dikkat edip sıkı grup arkadaşlarıyla beraber avlanın derim. Shadowbane'in diğer oyunlardan farkı ise daha rahat oynanabilir



olması. Çok karışık bir sistem yerine kullanması çok kolay bir sistem oturtmuşlar. Örneğin level atlamak için ne kadar tecrübe puanı toplamanız gerektiğini geri sayan rakamlarla görebiliyorsunuz. Ayrıca öldürdüğünüz her yaratıktan eşya ve leveliniz arttıkça azalan derecede de olsa tecrübe puanı kazanıyorsunuz. Bu puan kazanma olayı düşün leveldaki oyuncular için sorun olabilir. Örneğin yüksek leveli kıl bir oyuncu bir bölgeye kamp kurup aptalca bir şekilde çıkan yaratıkları öldürüp düşük leveldakilerin puan kazanmasını önleyebilir. Ayrıca şu aşamada tecrübe puanı en son darbeyi vuran oyuncuya gidiyor ki bu çok sakıncalı. Eğer grup olursanız o zaman puanlar ve yağma eşit olarak dağıtıiyor. Onda bile tekil sayıdaydan yağımayı yapan biraz daha fazla pay alıyor. Savaşlarda büyütüller çok uzaklardan büyütü atmaya başlayabiliyorlar ki bu düşmanları yanlarına yaklaşmadan onları öldürürebilmeleri ya da en azından oldukça zayıflatıbmeleri için çok yararlı. Tabiki oyun başından beri ara yüz dahil bir sürü değişiklikle uğradığından bu konuda kesin bir şey söylemek imkansız. Oyunda üç çizgi sizin için çok önemli. Büyü içini bir mana çizgisi varken koşmak, uçmak ve özel vuruşlar için stamina çizgisi azalıyor. Takdir ettiğiniz üzere üçüncü çizgi ise sağlığını temsil ediyor. Başlangıç noktanızdan uzaklaşıkça daha güçlü yaratıklarla karşılaşıyorsunuz. Fakat unutmayın burası kocaman bir dünya. Hepsi gezebilirsiniz. PvP noktaları sizin düşman bölgelere girmeniz ile ortaya çıkıyor.

Düşman kim?

Düşman demişken oyunda kurulan guildler ve şehirler arasında savaşlar ve kuşatmalara yaşanması gayet doğal bir şey çünkü dünyanın kaderini gene oyuncular belirliyor. Diyeлим sizin guildinizin bir şehrınız var ve birileri onu ele geçirmek ya da yıkmak için size savaş ilan ediyor. Bu durumda kendinize asker toplamanız gereklili. Onu da tabiki diğer guildlerin size bağlılık yemini etmesi ile sağlı-

yorsunuz. Eğer isterseniz bir paralı asker güldü ile de anlaşıbilirsiniz. Bu tip manevralar oyunda politikayı ve güç birleşmelerini çok önemli bir hale getirecek. Şehirler krallıklara krallıklar ise birleşmelerle imparatorluklara dönüşebilir. Zaten bu özgünlüğü bile oyunu en az bir kez denemeniz için bir sebep oluşturuyor. Çünkü dediğim gibi bir çok şey oyuncuların kendi ellerinde olacak ve dünyanın düzeniyle oynayacağız. Shadowbane sistem olarak tamamen oturup bir çok bakımdan son halini alınca bayağı derin ve hoş bir oyun halini alacak. Eğer devasa online oyunlardan hoşlanıyorsanız oyunun Türkçe versiyonunu www.porttakal.com tarafından Türkiye'ye getirileceğini bir kez daha hatırlatalım. The Huns, Secret Legion, Gallant Knights of Valor, Sultans, Janissaries gibi Türk devasa online guildlerini tekrar kurup tek bir çatı altında birleştirerek ve bir şehir kurmak taa Ultima Online'ın ilk zamanlarından bu yana içinde kalmış bir uktedir. Evleri, dükkanları, muhafizlarıyla neden bu oyunda böyle bir şey gerçekleştirmeyelim? ☺

Burak Akmenek | burak@level.com.tr





2002 TÜRKİYE FINALLERİ

Kore'yi bir kere sallamak yetmez. Dünya Kupasında üçüncü olduk, şimdi de World Cyber Games'i almaya gidiyoruz. 8 Türk geneci, dünyanın dört bir köşesinden 49 ayrı ülkeden gelen rakipleriyle Dünya Birinciliği için kıyasıya bir mücadele verecek. Kore'de onları yalnız bırakmayacağız elbette. Hem onlara destek olacağız hem de bu büyük organizasyonda olan bitenleri sizinle paylaşacağız.

İki aydır WCG ile ilgili haberlerimizde sizde bu turnuvadan bahsediyoruz. Ama nedir World Cyber Games? İlk 2000 yılında düzenlenen WCG'in antacı bilgisayar oyunlarının olimpiyatları olabilmek. 4 dalda düzenlenen ve 17 Ülkenin düzenlediği ilk WCG'i genelde ev sahibi Kore gençler kazanmıştır. Fifa'da ilk üç, Starcraft'da ise birinci ve üçüncülüğü alan Kore ülkeler klasmanında birinci olmuştu.

2001 yılında ikincisi düzenlenenken WCG, geçen bir yıl içinde oldukça gelişmişti. Oyun sayısı 6'ya çıktı ve toplam 37 ülkeden 423 oyuncu katılıyordu. WCG 2001 oyun olimpiyatları olma iddiasını kanıtlıyordu. Oyun turnuvalarının yanı sıra yeni oyunların gösterimleri ve gösteri maçları ile oldukça şenlik bir ortam vardı. Bu sene üçüncüsü yapılacak olan WCG'de nihayet ülkemiz de temsil edilecek. Böyle bir büyük bir organizasyonda bütün dünyaya meydan okumanın zevkini yaşayacağız. Bu sene katılan ülke sayısı 44'e çıktı ve toplam 475 oyuncu turnuvada mücadele edecek.

Biz De Varız!

World Cyber Games henüz üçüncüsü düzenlenmesine karşın şimdiden dünya üzerindeki sayılı spor organizasyonlarından biri. Bunun en büyük sebeplerinden biri Samsung'un organizasyona verdiği destek. WCG'in Kore'de ki büyük finallerini düzenleyen International Cyber Marketing firması Samsung'un ön ayak olmasıyla kurulmuş. Ayrıca Samsung bütün ülkelerdeki turnuvaların ana sponsoru olarak çok büyük bir destek veriyor. Ülkemizde, Samsung ana sponsor olmanın ötesinde turnuva organizasyonunun önemli bir kısmını gerçekleştirdi. Turnuva maçlarının, katılımcıların ve sistemlerin organizasyonu Level tarafından gerçekleştiriliyor, online turnuva organizasyonunu Sanane.com üstlendi.

Şimdi Kore heyecanımız biraz bastırıp geçtiğimiz aya darmasını vuran Türkiye Finallerinde olan bitenlere bakalım. Bugüne dek ülkemizde düzenlenen en büyük oyun turnuvası olan WCG Türkiye Finallerinde 4 oyun oynandı: 2002 Fifa World Cup, Age of Kings:



Genel müdürlümüz Herman Paul konuşmasını yaparken Sınav turn-based çeviriyor.

Conquerors Edition, Half-Life: Counter-Strike ve Quake 3: Arena. Bu dallarda ülkemiz Kore'de düzenlenecek WCG 2002'de temsil edilecek. Unreal Tournament ve Starcraft dallarına bu senelik katılmıyor.

Bu oyunlardan Quake 3'ün elemeleri diğerlerinden farklı olarak Internet üzerinden yapıldı. Turnuvanın online organizatörü olan Sanane.com tarafından gerçekleştirilen elemeler, LAN üzerinden gerçekleşenler kadar başarılı ve sorunsuz geçti.

Diğer üç oyun için yapılan elemeler ise dört büyük şehrimizde Finallerden önceki ay gerçekleştirildi. Ankara'da Coolhand Cafe, İzmir'de ise Dost Cafe'de düzenlenen elemeler sonucu her dalda 6'sar finalist belirlendi. Antalya'da Mutasyon Cafe tarafından yapılan organizasyon ise her dalda 4 finalist belirlendi. Counter-Strike'da finalistler 5 kişilik takımlardan oluşurken, diğer oyunlarda finalist-



İz sağında maç yaparken pek çok kişinin aklı yukarıdaki havuzdaydı. Neyseki havalar pek güzel değil de katalanlığı havuzdan toplanmak zorunda kaldı.

ler bireysel olarak katılmaya hak kazandı. Bu üç şehirde elemelerin tamamlanmasının ardından finalere her daldı 16 finalist verecek olan İstanbul elemelerine geçildi. Maslak Park Orman'da gerçekleşen İstanbul finelemeleri 5 gün boyunca sürdü. İstanbul elemelerinin tamamlanmasıyla her daldaki 32 finalist yani toplam 256 oyuncu belli oldu.

Counter-Strike Finaleri

11 Eylül'de Counter-Strike ile başlayan Türkiye Finaleri 15 Eylül akşamı yapılan ödül törenine kadar büyük bir heyecan içinde geçti. Turnuvanın ilk 4 günü Counter-Strike'a ayrılmıştı. Önce 4'er takımlık 8 gruba ayrılan Counter-Strike finalistleri ilk iki gün grup mücadeleleri verdiler. Daha sonra her grubun ilk ikisi 16 takımlık ikili eleme sisteme yükseldi. Bu 16 takımdan 6 tanesi İstanbul, 6 tanesi Ankara, 3 tanesi İzmir ve 1 tanesi Antalya takımıydı. İkili elemenin ilk iki turunun ardından kazananlar grubunda, -cdc-, -q-, [re] ve <vndtt> takımları, kaybedenler grubunda ise Crew, RT, RHR ve ONC takımları şansını sürdürdüyordu. İlk 8 takımdan 4'ünün Ankara takımı olması başkentin bir turnuvaya daha damgasını vurdunu gösteriyordu.

Ceyrek Finalerin ilk iki maçında -cdc-, -q-'yu ; <vndtt> ise [re]'yi yenerek kaybedenler grubunun finalinde oynamaya hak kazandı. Kaybedenler grubunda maçlarını kazanan Crew 3. turu geçmesine karşın kazananlar grubundan gelen [re] klanına yenilerek eleniyor, ONC ise RHR'nin ardından diğer bir Ankara takımı -q-'yu da yenerek yarı finaldeki diğer takım olmaya hak kazandı.

Turnuvanın dördüncü günü yapılan Counter-Strike finalerinde önce kaybedenler grubu finali yaptı. ONC, 13-7'lik skorla [re]'yi yenerek bir Ankara takımını daha saf dışı bırakarak ilk 3'ü garantiyor. Kazanalar finali erken final görüntüsündeydi. Yaz basındaki Level Counter-Strike Turnuvasının ilk ikisi -cdc- ve <vndtt> tekrar karşılaşıyordu. Maçı 13-7 kazanan <vndtt> böylece ilk finalist oldu.

Kaybedenler grubunun finalinde ONC ile -cdc- karşılıyordu. Daha önce Kazananlar Grubunun finalinde -cdc-, ONC'yi 13-9 yendi. Bu ikinci karşılaşma da ONC daha iyi bir performans sergilese de 13-11 yenilerek üçüncü oluyordu.

Nihayet finale gelmiş ve finaldeki isimler yine -cdc- ve <vndtt> idi. Level turnuvasında iki maçı da kazanarak şampiyon olan -cdc-, bu sefer ilk maçı kaybettığı için

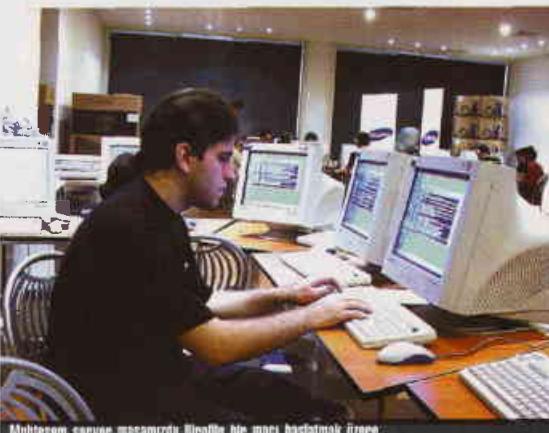
dezavantajlı durumdaydı. Kurallar gereği maç iki ayrı haritada oynanacaktı ve <vndtt>'nin bunlardan birini kazanması şampiyon olmasına yetiyordu. İlk önce <vndtt>'nın seçtiği de_inferno oynandı.

<vndtt> seçtiği haritanın avantajını, moral motivasyonla birleştirince mükemmel bir oyun ortaya koydu. Undertaker'ın AWM ile sadece iki kere iskaladığı, bL'nin 13 headshot attığı ilk yarı 12-1 bitince maçın sonucuda hemen hemen belli olmuştu. İkinci yarıda ilk iki eli alan <vndtt>, WCG Türkiye Finalerinde şampiyon olarak, Counter-Strike'da bizi Kore'de temsil etmeye hak kazanıyordu.

AoE/Fifa/Q3

15 Eylül, yani turnuvanın son günü WCG Türkiye Finalerinin en canlı ve güzel günüydü. Fifa, Age of Empires ve Quake 3 finalerinin aynı anda yapıldığı günde büyük mücadelelere sahne oldu.

Age of Empires finaleri ikili Eleme yöntemiyle yapıliyordu. İlk iki tur sonunda şansını hala devam ettiren oyuncular söyleydi: Rtc_Xerzewatt, GLX_Rusher, geliyorum, GvZ_Lullol, Prozac, JFA, Celric_mage ve Jakobar. Üçüncü turda GLX_Rusher ve GvZ_Lullol maçlarını kazanarak kazananlar finali oynuyor ve maçı kazanan GLX_Rusher ilk finalist oluyordu. Kaybedenler grubunda ise önce Cleric_mage daha sonra kazanalar grubunda yenildiği Rtc_Xerzewatt'ı yenen Jakobar kaybedenler grubunun finalin-



Muhlageş server macamızı Birofilo bir maçı hazırlamak üzere:

de geliyor u da yenerek ilk üçü garantiliyordu. Daha sonra oynanan GvZ_Lullol, Jakobar maçı da kazanınca Jakobar ismini finale yazdırıyor, GvZ_Lullol ise üçüncü oluyordu. Çok çekişmeli geçen final maçını kazanan ve Kore'ye gitme hakkını kazanan GLX_Rusher oluyordu.

2002 Fifa World Cup'da izlenen sistem Dünya Kupası ile aynıydı. 4'ü 8 grup üzerinden yapılan grup maçlarının ardından ilk iki şer takım ikinci tura çıkma hakkı kazandı. Bol gollü ve çekişmeli maçların ardından Fatih Ensari ve Berk Dilek, Emin Yıldırım ile de Mustafa İhsan karşılaştı. İkişer maç üzerrinden yapılan yarı finaleri Fatih üçüncü uzatma maçını kazanarak, Mustafa ise bir beraberlik, bir galibiyet ile kazandı ve final-



İşte WCG için gece gündüz çalışan ekip, soldan sağa doğru geçenek: Sol Başta minicik çıraklış olan server sorumlusu Amon. Onun hemen yanında hakemlerden Lathspell. Gerinen arkadaşımız Fifa Koordinatörü ve hakem Birofilo. Gölgelerden karizma kesen hakemlerimizden Barış. Onun hemen önünde taçsız kurabiye canavarı, online turnuvanın yaratıcısı Magnus. Onun sağındaki yarım kafalı programlamalarımızı yapan Disq. Onun önünde hakemlerden Yohji. Onun yanında yine hakemlerden Wretched. Onun arkasında Sinan. Enine çizgili şirin Glad (otel eğlenceleri organizatörü) ve en bir devasa hakemimiz Zoltan.

Ön strada ise turnuvanın beyin takımı Turnuva Direktörü olan ben sistem kurulumlarını ve CS turnuvasını yöneten Jesuskane ve turnuva organizatörü Samsung'dan Çağatay. Ne yazık ki diğer sever sorumlumuz Barbie ve en aklı havada hakemimiz Simba son gün aramızda değildi. Son geceki muhteşem yemeği, o güzelkekleri, mekan ve otel ayarlamalarını ve en önemli brendingi (ne demekse :) borçlu olduğumuz FahrİYE ve Burcu'da bu resimde yoklar. Onlara da emekleri için teşekkür ediyoruz.



Counter-Strike'da üçüncü olan ONC'nin iki elemesi Çetin ve Ahmet Kara (sağdan sola).

**Zeroheat (Oğan Özdoğan)**

LVL: Bilgisayar dünyasına nasıl girdin?

Zero: 1995 yılında PC ile başladım. İlk oyunum Doom'du. Lisede Ahmet'le tanıştım (Dimsvart), Doom klanı vardı (Truth of Doom - ToD), ona girdim ve böylece başlamıştım.

LVL: Peki CS'ye ilk başladığında bu kadar gelinceğini, profesyonel oyunculuk düzeyine geleceğini düşünmüştin mi?

Zero: Düşündüm bile geçmezdi. Ligler olacak, hatta bir turnuva olacak, biz de katılacağız. Hiç aklımdan bile geçmedi.

LVL: İlleride profesyonel oyunculuğu bir kariyer olarak devam ettirmeyi düşünüyorsun musun?

Zero: Tabii, devam ettireceğim. Kore'den sonra Dallas'taki CPL'e katılmayı düşünüyorum ama kalıcı bir sponsor bulmamız lazım öncelikle.

LVL: Kore'de karşınıza döşeyanın en iyi takımları çıkacak. Onlar hakkında ne düşünüyorsun?

Zero: Aramızda biraz tecrübe farkı var, ama yetenek farkı olduğunu zannetmiyorum. Sonuçta ilk kez yurtdışındaki klanlarla bir arada yarışacağız. İlk başta heyecanlanabiliyoruz ama kısa sürede alışacağımızı düşünüyoruz.

LVL: Ailenin ve arkadaşlarının tepkisi ne oldu, özellikle de oyunlardan pek hoşlanmayanlarını?

Zero: Ailem bile üstümüzde büyük bir yük olduğunu farkında, hatta bana "oraya gidip 49. olup geri dönmenin sakın" bile dedi. "Vine de derslerini ihmali etme" sözünü de ihmali etmiyor.

bl (Uğurcan Kara)

LVL: Peki CS'ye ilk başladığında bu kadar gelinceğini, profesyonel oyunculuk düzeyine geleceğini düşünmüştin mi?

bl: Turnuvalara kadar sadece oyundu bizzim için, artık çok daha profesyonel gözle bakıyoruz.

LVL: Vendetta klanına nasıl katıldın?

bl: Wol klanının turnuvara katılmadığını öğrenince katıldım Vendetta'ya

LVL: Türkiye finallerinde sen bir de en iyi oyuncu seçildin. Ne hissediyorsun?

bl: Güzel bir şey tabii. (Yediğinin %1'i kadar konuşşa bir de adam -TO)

LVL: Kore'de karşınıza döşeyanın en iyi takımları çıkacak. Onlar hakkında ne düşünüyorsun?

bl: Bizden daha çok tecrübeleri olduğu kesin. Özellikle Alman ve İskandırvıl çok tecrübeli. Ama biz de hem bireysel hem de takım olarak kendimize güveniyoruz.

LVL: Bilgisayar dünyasına nasıl girdin?

bl: İlk olarak web tasarımcılığı ile başladım. 2 yıl önce de internet cafelerde maçlar yapma-

Kore'de bizi temsil edecek ekibe yakından bakalım dedik.

Jesuskane sizin için onlarla tek tek röportaj yaptı.

CS Birincisi Vendetta Klanı

ya başladım. Coolhand cafedeki turnuvalarda piştim diyebilirim.

LVL: Ailenin ve arkadaşlarının tepkisi ne oldu, özellikle de oyunlardan pek hoşlanmayanlarını?

bl: Oyun oynamama herkes gibi az da olsa laf ediliyor tabii ki. Ama Kore olayından sonra desteklemeye başladilar

**Undertaker (Ümit Çelik)**

LVL: Basında da fazlaca göründükten sonra artık Türkiye'yi temsil etmek gibi bir yük var üstünüzde. Bu rahatsız ediyor mu seni?

Under: Gurur duyuyorum Türkiye'yi temsil etmekten. Kendimi çok iyi hissediyorum aynı zamanda, rahatım.

LVL: Peki Vendetta klanı nasıl kuruldu?

Under: 2,5 yıl önce ilk Level Turnuvası başladığında "Birgün Türkiye'de de böyle bir şey olursa, klanımızı kuracağız" diye Pain Unit ile birbirimize söz vermiştık. Turnuvalar başladıkтан sonra da sözümüzü tutup Pain Unit ve ben kendi klanlarımıza dağıttık ve Vendetta'yı kurduk. Daha sonra Dims, Zero ve bl de aramıza katıldılar. İşte böyle kuruldu Vendetta.

LVL: Bilgisayarla nasıl tanışın?

bl: Duke Nukem 3D ile. Onda Ankara birincisi oldum. Daha sonra da Counter Strike'a bulaştım. Daha sonra klanlarından teklif geldi, yavaş yavaş geliştirdim kendimi.

**Dimswart (Ahmet Zayıfoğlu)**

LVL: Vendetta klanına nasıl katıldın?

Dims: dh klanındayken Pain Unit teklif etti, ben de kabul ettim. Çünkü dh turu奴aya katılmayacaktı.

LVL: Peki siz Vendetta klanı olarak, oyunun içerisinde sürekli beraber misiniz?

Dims: Tabii ki, takımından çok aile havası içindir. Beraber en çok vakit geçirdiğim insanlar klanım.

LVL: İstanbul'da kazanıp eve döndüğünde "Anne ben Kore'ye gidiyorum" dediğinde ilk tepkileri ne oldu ailenin?

Dims: Çok sevindiler ve gururladılar.

LVL: Basında da fazlaca göründükten sonra artık Türkiye'yi temsil etmek gibi bir yük var üstünüzde. Bu rahatsız ediyor mu seni?

Dims: İşin ciddiyetinin farkındayız biz de. Kore'de elimizden gelenin en iyisini yapmak arat�iz bizim için bir görevden de öte, bir şart.

**Pain Unit – Sieger (Ali Sabuncu)**

LVL: Turnuvadan önce nasıl bir hazırlık yaptınız?

Sieger: Haftada 2 gün, iki-ser saat antrenman yaptık. Çok fazla iyi hazırlanmışız söylemeyecez.

LVL: Profesyonel oyuncu olma yolundanız. Profesyonel oyunculuğu kariyer olarak düşünüyorsun musun?

Sieger: Malesef Türkiye'de bu çok zor bir şey. Yurtdışında da bu böyle, gidip şampiyon oluyorlar ama başka işlerle de uğraşıyorlar. Gittiği yere kadar taşıyacağız.

LVL: Ailen ne düşünüyor peki?

Sieger: Ailemden tam destek görüyorum, sahaların.

Age of Empires Birincisi GLX_Rusher

**(Mehmet Nuri Özaltırık)**

LVL: Bilgisayarlar nasıl tanıtan? İlk oyunun hangisiyi di mesela?

GLX_Rusher: 286 PC'imi vardi ilkokul 5. sınıftayken. Sensible Soccer ve Prince of

Persia ile başlamıştım oyun oynamaya.

LVL: İlleride profesyonel oyunculuğu bir kariyer olarak devam ettirmeyi düşünüyorsun musun?

GLX_Rusher: Çok isterim ama çok zor. 20 yaşındayım, sanırım bu tür bir yol çizmek için daha ufak bir yaşıta olmak lazımdı. Ama yurtdışında profesyonel oyuncu olarak devam etmemi düşünüyorum.

LVL: Peki turnuvaya nasıl hazırlanın? Kore'ye nasıl hazırlanıyorsun?

GLX_Rusher: Özel bir hazırlığım olmadı açıkçası. 6 yıldır internetten oyun oynuyorum, o tecrübeme güveniyordum. Kore'de ise çok iyi oyuncular olacak açıkçası. Ama ben de sürekli antrenman yapıyorum. Şanslı kuralar gelirse ilk üçe girmeye şansım olabilir diye düşünüyorum.

LVL: Basında da fazlaca göründükten sonra artık Türkiye'yi temsil etmek gibi bir yük var üstünüzde. Bu rahatsız ediyor mu seni?

GLX_Rusher: Hayır, tam tersi. Biz Q3, CS ve FIFA birincileri ile birlikte milli takımıyız Türkiye'nin ve bu çok güzel bir şey.

LVL: Ailenin yaklaşımı ne oldu birinci olduğunda?

GLX_Rusher: Ailem zaten bilgisayar konusunda beni hep desteklemiştir. Birinci olunca hemen pasaport işlemlerine başladık, onların tam desteğini alıyorum.

Quake3 Birincisi Hellfire

**(Yiğit Kerem)**

LVL: Bilgisayar dünyasına nasıl girdin?

Hellfire: Valla ilk bilgisayarım 386dx di. Sünnet hediyesi olarak 8 yaşında gelmişti. O zaman丹 beri oyun oynuyorum.

LVL: Quake'e nasıl başladın?

Hellfire: İlk olarak ekran kartı testi için arkadaşımdan almıştım. Arkadaşım da bu arada Zebani kendisi zamanında en iyi Q2'ciydi. Bir dergiden Raksnet sunucusu olduğunu görmüşler. Hep beraber sınıftan 5-6 kişi girip oynamaya başladık.

LVL: Profesyonel oyunculuk hakkında ne düşünüyorsun, bu konuda kariyer yapmayı düşünüyorsun musun?

Hellfire: Aslında profesyonel oyunculuk şu günde kadar Türkiye'deki amatörlerin tek hayaliydi. Tabii ki benimde.. Ama WCG yarışlarında bir kişi de olsa bu duyguya yaşamış olacak. Eğer orada bir başarı sağlaysam buradaki Quaker'larımda az da olsa birkaçı sponsor bulabılırlırlar diye düşünüyorum.

LVL: Diğer oyuncuların öünü açmak gibi bir olanak var elinde şu an. Dünyada ki Q3 oyuncuları ile Türk Q3 oyuncularını karşılaştırabilir misin? Gideceğin turnuvada sence şansın nedir?

Hellfire: Tabii ki oradaki oyuncular daha iyi. Ama buradaki işten anlayan quakerlar da aim olarak onlardan aşağı kalmıyorlar. Fakat iş tecrübeye geldiğinde aradaki fark çok büyük. Bunu yenersem orda da başarılı olacağımı inanıyorum.

Age of Empires'da dereceye girenler kürsüde.*Seyirciler dev ekrandan Age of Empires II izlerken.**Fifa 2002, İstanbul elemeleri sırasında turnuva mekanı.**Counter-Strike'da dereceye giren takımların kapitanları kürsüde.**Counter-Strike'nın ilk İtf takımı ve hakemler bir arada. Soldan öncü üçlü mavi tiçortü beyefendi ise Cophand'in sahibi Ert Bati (Randsome).*

de karşılaştılar. Ama daha önce oynanan üçüncülük maçında Berk, Emin'i yenerek kürsüye gitme hakkını kazanıyordu. Final karşılaşmasında Fatih Ensari her iki maçı da alarak şampiyon olurken, Mustafa İhsan ikinciliği kazanıyordu.

Elemeleri online gerçekleşen Quake 3'de oyuncular ilk defa bir araya gelmenin heyecanını yaşıyordu. 32'lik ikili elemeye sistemiyle gerçekleşen finalerde ilk sekizi oluşturan oyuncular söyleydi: Kazananlar grubu Gravedigger, Dimebag, Aimm, Hellfire; Kaybedenler grubu ise Chameleon, Templar, Sanchar, Squee. Kazananlar grubu yarı finalinde başarılı olan Dimebag ve Hellfire grubun finaline kalırken, Kaybedenler grubunda finali Squee ve Gravedigger oynuyordu. Maçı kaybeden Squee dördüncü olurken, Gravedigger, Dimebag'ı bir kez daha yenilerek üçüncü oluyordu. Büyük final, aynı kazananlar finali gibi Hellfire ile Dimebag arasında oynandı. İnanılmaz çekişmeli geçen maçta Hellfire baştan üstünlük kurmasına karşın maçın sonlarına doğru Dimebag arayı kapadı ve 15 dakikanın dolmasına çok az bir süre kala beraberliği yakalayınca maç Sudden Death'e kaldı. Altın Frag'ı bulan Hellfire olunca turuvanın şampiyonu ünvanını da kaptı.

Aç Öyuncular

Quake 3 Finallerinin de tamamlanmasının

ardından işin en keyifli kısmına kokteyl ve ödül törenine geçildi. Şahsen ben oyuncuları sadece Frag konusunda aç sanırdım, meğerse yemek konusunda da öylelermiş. O muhtemel açık büfe barbeküyü gören, görüp de gözü dönen oyuncuların nasıl yediğini bir görmeliydiniz. [ONC]Çatlı ve [WoL]Birofilo'nun beşer sortı yaptığı açık büfe 3 ahçının eş zamanlı çalışmalarına rağmen ayakta kalamadı. Bu arada bilimum yüksek kolestrollü et tenceresi dolup dolup boşalırken meyvelere dokunan olmaması da oyuncularımızın beslenme alışkanlıklar hakkında genel bir fikir veriyordu.

Herkes yemeğini yiyp tıka dolduktan sonra ödül törenine geçildi. Turnuvanın mimarlarından Samsung Pazarlama Müdürü Çağatay Çopuroğlu'nun kısa açılış konuşmasının ardından, Samsung Genel Müdürü Mr. Chu ve Vogel Genel Müdürü Herrman Paul de birer küçük konuşma yaptı. Sinan'ın Genel Müdürümüz Herr Paul'un konuşması sırasında çevirişi büyük alkış alıncı kendisi 3 aylık bir tatille ödüllendirildi (nerdeee-BLX).

Hiddeti ile meşhur Jesuskane'in sunduğu ve büyük sempati topladığı ödül töreninde sırasıyla Counter-Strike, Age of Empires, Fifa ve Quake 3'de dereceye girenler ödüllerini aldı. Dördüncüler Microsoft Mouse, Üçüncüler Microsoft Klavye+Mouse seti, ikinciler Mic-

rosoft GameVoice, birinciler ise Samsung Magic Bright monitör kazandı. Elbette birincilerin asıl ödülü Kore'deki büyük final için tüm yol ve konaklama masraflarının karşılaşacak olmasıydı. Ayrıca dereceye giren bütün oyuncular Microsoft'tan birer oyuna da evlerine götürdü.

Ödül töreni de tamamlandıktan sonra sıra gelmişti havuz sefasına. Yüzlerce kişi birden havuza giremeyeceği için içimizden çok sevdiğimiz iki arkadaşımız Wretched ve Glad havuz istikametine havalandırıldı. Gelin görün ki atılacakları anda havuzun sadece bir metre derinliğinde olduğu fark edildi ve kurbanlara kıyaladı.



Otel Savaşları

İşte böylece WCG Türkiye Finalleri tamamlandı. Geriye iyi oyunlar ve güzel anılar kaldı. Heralde en çok anayı beraberinde götürten İstanbul dışından gelenler oldu. Beğenilerinde güzel anılar götürürken geride de yıkılmış bir otel bıraktılar. Durun bunu anlatmazsam şartlarırm.

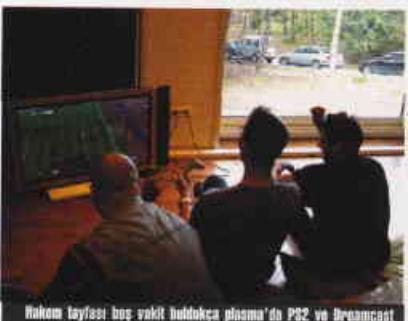
Efendim biz şehir dışından gelecek olan oyunculara kolaylık olsun diye bir otel ile anlaştık. Şehir dışından gelen bütün oyuncular bu otelde ücretsiz kaldılar. Ama bu kadar oyuncunun (azmanlar) aynı otelde kalmasının sonuçlarını düşünemedik. Olaylar söyle başlar: Ankara'lı oyunculardan Glad (Mr. En Haşarı) İzmirli Crew (Team En Gariban) takımının odasına elinde bir kamerayla girer. Crew takımının oyuncuları görüntüye alınmaktan memnun, Glad'ın bir belgesel çektiğini zannederek yayıldıkları yerden pişkin ve sevimli pozlarda kameraya gülmüşer. Glad usulca odanın bir köşesindeki taburenin üzere çıkışında da "Aman canım güzel çıkalım diye çıktı oraya" diye düşünürler. Ama yanlışlıklarını anlamaları uzun sürmez. Çünkü dışardan biri "Go Go GOOO" diye haykırır ve bir anda odayı 30 kadar Ankaralı oyuncu basar. Göz gözü görmemekte, alta kalanın canı çıkmaktadır. 30 Ankaralı Crew takımını pestil kıvamına getirdikten sonra girdikleri hızla çıkarlar odadan. Glad hariç tabii.. Ken-

disi hala yüzünde pişkin sırtmasıyla çekime devam etmektedir sakince odadan çıkarken.

Ben bir gün sonra bu görüntülerin dev ekranından izledim. 30 Ankaralı içeri Rush yarış parken Crew'ün yüz ifadesini görmeye dedi. Korku, şaşkınlık, panik... ne ararsanız var. Sonradan öğrendim ki sadece Crew değil sıradan bütün İzmir ve Antalya odalarının gezmiş aynı ekip. Bol miktarda yatak, kapı ve avize kırılmış. Turnuvanın üçüncü günü Antalya ve İzmirliler ittifak kurup bu sefer Ankaralırlara saldırmışlar. Ankaralırlar da saldırıyı tahmin ettiklerinden yanın merdivenine pusu kurmuş. Ama yakalanmışlar oracıkta. Dördüncü gün akşam otele gittim ne yapıyorumlar bir bakanım dedim... Koridorlarda onlarca genç üzerlerinde sadece boxer koşar halde bulunca elimden tek gelen aşağı inip otel yönetiminden onların oteli tutmaya çağımıza söz vermekti.

Good Game

Bu arada böyle güzel bir turnuva alanını bulmuşken, boş zamanlarını değerlendirmemek de olmazdı. Maçlar tamamlandıktan sonra hakemler arası sıkı maçlar yapıldı. Zol_Sauza, Blaxis, Maddog, Jesuskane, Birofilo, Yohji, Amon, Lathspell, Wretched, Zoltan, Magnus, Disq, Barbie, Simba, Heroquest ve konuk olarak gidip gelen daha bir dolu insan. Tüm bu insanlarla birlikte oynamak kadar,



böyle büyük bir organizasyonu yönetmek de çok keyifliydi. Hepsine ayrı ayrı teşekkür ediyorum. Ve elbette bizi Kore'de temsil edecek tüm arkadaşlara bol şanslar. Onları havaalanından hep birlikte uğurlayacağız aman kaçırmayın. Uh Ah Dev Adaam Sekiliiz dev adaaamm!!!

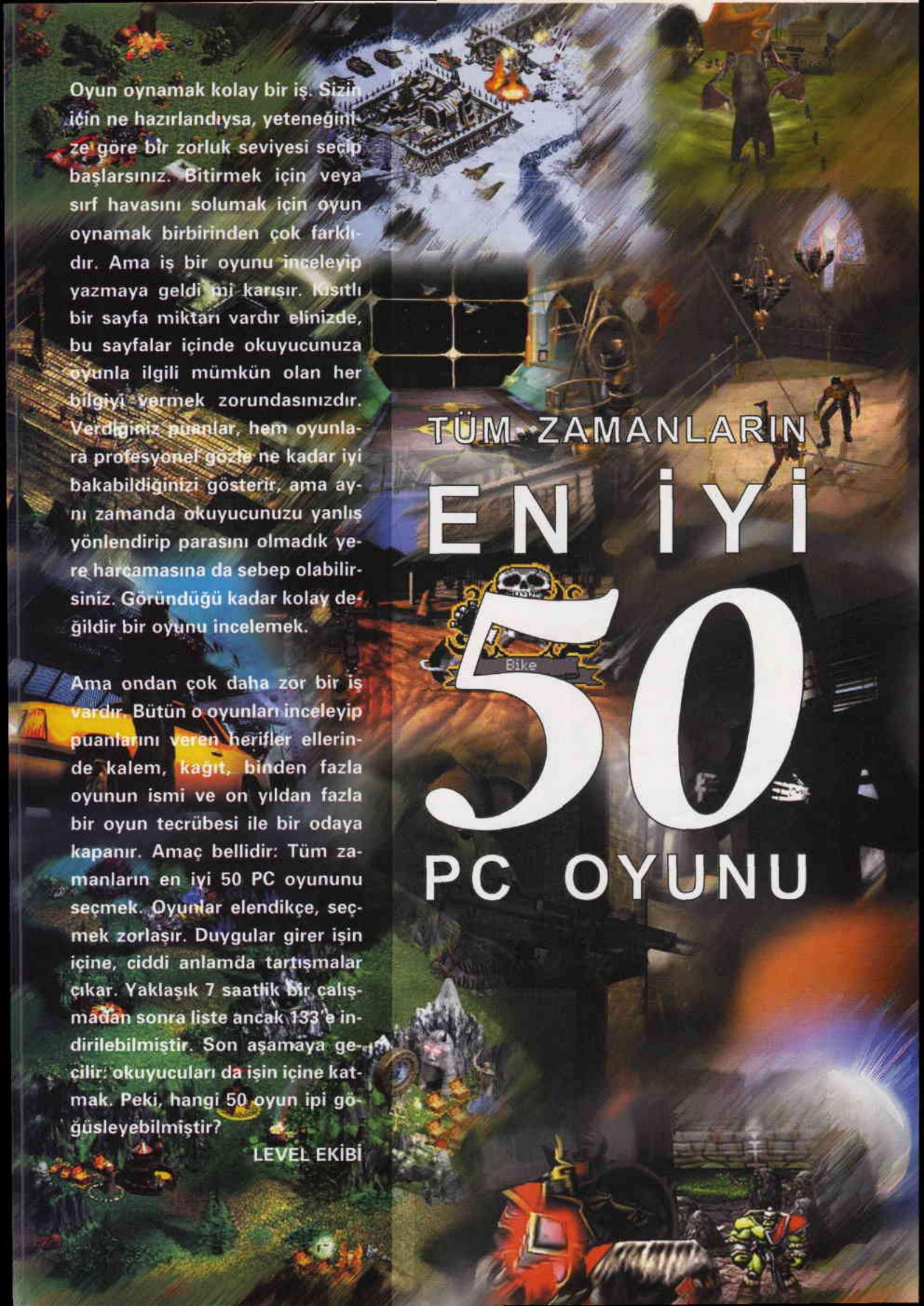
Seneye World Cyber Games 2003 Türkiye Eleme ve Finallerinde daha fazla şehir, daha fazla oyun ve daha güzel bir organizasyonda görüşmek üzere. ☺

Tugayek Ölek | tugbek@level.com.tr



WCG'DE ÖDÜL ALAN ÜLKELER

	YÖNTEM	2001	2002
Quake III	USA	USA	
	İsveç	Rusya	
	USA	Almanya	
UT	x	Almanya	
	x	USA	
	x	Kore	
Counter Strike	x	Kanada	
	x	Almanya	
	x	Finlandiya	
AOE II	Kore	Tayvan	
	Tayvan	Kore	
	Kore	Hong Kong	
FIFA	Kore	Kore	
	Kore	İtalya	
	Kore	Çin	
Starcraft	Kore	Kore	
	Kore	Fransa	
	Hollanda	Kore	



Oyun oynamak kolay bir iş. Sizin için ne hazırlandıysa, yeteneginize göre bir zorluk seviyesi seçip başlarsınız. Bitirmek için veya sır havasını solumak için oyun oynamak birbirinden çok farklıdır. Ama iş bir oyunu inceleyip yazmaya geldi mi karışır. Kısıtlı bir sayfa miktarı vardır elinizde, bu sayfalar içinde okuyucunuza oyunla ilgili mümkün olan her bilgiyi vermek zorundasınızdır. Verdığınız puanlar, hem oyunlara profesyonel gözle ne kadar iyi bakabildığınızı gösterir, ama aynı zamanda okuyucunuzu yanlış yönlendirip parasını olmadık yere harcamasına da sebep olabilirsiniz. Göründüğü kadar kolay değildir bir oyunu incelemek.

Ama ondan çok daha zor bir iş vardır. Bütün oyunları inceleyip puanlarını veren herifler ellerinde kalem, kağıt, binden fazla oyunun ismi ve on yıldan fazla bir oyun tecrübe ile bir odaya kapanır. Amac bellidir: Tüm zamanların en iyi 50 PC oyununu seçmek. Oyunlar elendikçe, seçmek zorlaşır. Duygular girer işin içine, ciddi anlamda tartışmalar çıkar. Yaklaşık 7 saatlik bir çalışmadan sonra liste ancak 133'e indirilebilmistiştir. Son aşamaya gelir: okuyucuları da işin içine katmak. Peki, hangi 50 oyun ipi göğüsleyebilmiştir?

LEVEL EKİBİ

TÜM ZAMANLARIN EN İYİ 50 PC OYUNU

1**Half-Life**

1998

Valve

FPS türünü icad eden oyun belki Doom olabilir, ancak bu türü şekillendiren gerçek şaheser Half-Life'tir, başkası değil! Stephen King kaynaklı senaryosu, insanı terletecek denli akıllı düşmanları, ara sahnelerde hiç lüzum bırakmayan script olayları, eskimek bilmeyen grafik motoru, insanı titstiran ses efektleri, hangini birini sayalım ki size buradan? Ah tabii bir de CS gibi oyunların yapılmasına imkan tanıyarak Multiplayer oyun dünyasının kökünden değişmesine olan katkıları var! Birden fazla oyun türünü yeniden tanımlayan ve aradan yıllar geçmesine rağmen tadından pek birsey yitirmeyen kaç oyun biliyorsunuz? Bizim aklımıza sadece Half-Life geliyor.

**2****StarCraft**

1997

Blizzard

Gösterişli Power Armor'ları içindeki korkusuz Terran Marine'leri, karanlıkta ışıklar saçan Psionic Blade'leri ile gururlu Protoss savaşçıları ve kabuslara yakışır görüntüleryle adeta ölümün bedenlenmiş hali olan Zerg avcıları. İşte size üç farklı ırk, üç farklı hikaye, ama hepsi de yolu karanlıkta birleşiyor, bilgisayarınızdaki savaşlar tamamen farklı bir anlam kazanıyor. Aradan o kadar yıl geçti, ama halen en iyi satan, en çok oynanan, en sevilen oyunlardan biri StarCraft. Kimseyi taklit etmeyen, ama hep taklit edilmeye çalışılan bir oyun. Aranızda bu oyunun bir klasik olduğu fikrine katılmayacak kimse var mıdır? Sanıyorum.

**3****Civilization 1, 2, 3**

1993, 1998, 2002

Microprose/Firaxis



Seri olarak üçüncü olmasını karşın tüm zamanların en bağımlılık yapan ve en gerçekçi oyun listesinde bir numara olacağı şüphesi götürmez. Civilization bir çok insanın bilgisayar almasına sebebiyet veren oyundur. Dünyadaki güç dengeleri oyna o kadar güzel uygulanmıştır ki pek bir sürprizle karşılaşmazsınız. Oyunu oynarken Ortadoğu'nun neden stratejik olarak bu kadar önemli olduğunu, teknolojinin insan tarihini nedan bu kadar derinden etkilediğini kesinlikle anlaysınız. Ülke yönetiminin ne kadar zor olduğunu, baştan yapılan kaynak dağıtımlarının ileride size nelere mal olacağını gayet net görürsünüz. Okumadan dünya dengeleri üzerine ahamkam kesmek isterseniz bence Civilization oynayın. Sağolasin Sid Meier!

**4****The Sims**

1999

Maxis

Sanal insanlıklar beslemek ister koltuk almayı İtalyan kanepe taşı siz bundan iyisini bulmanız mümkün olamaz. The Sims kaliteli ve tüm ayrıntıları düşünülmüş bir oyun olmasının yanında en büyük puanını devamlı olarak güncellenmesinden alıyor. Bu da oyunun bağımlılık yapması için büyük bir neden. Çünkü Sim'inizin evine bırakın Orneğin Sim'inizin evine bırakın

koltuk almayı İtalyan kanepe taşı kimi üstüne Amerikan mutfak bile kurabiliyorsunuz. Oyunun pek yakında online versiyonu da çıkacak ki bu insanların tam bağımlı olması için en büyük sebep olacaktır. Ayrıca karakterler arasındaki iletişimlerin akılçılca düşünülmemesi ile tam bir dünya oyuncularının Sims yerini kesinlikle hak ediyor.





Quake 1, 2, 3

1996, 1997, 2000

id Software

Durup bir düşünen. Quake serisi olmasaydı bugün bilgisayar oyunları nerede olardı? Ne Multiplayer oyular bu kadar popüler olabilecekti, ne de Half-Life dahil severek oyna-

dığımız sayısız oyun asla yapılmayacaktı. bilmesine imkan tanıdı. Sadece yazılım ID Software programcıları Quake serisi değil, donanım dünyası da Quake serisi ile bilgisayarlarımıza ne denli güçlü ve nın zorlamasıyla ilerledi. Kaçımız "adam eğlenceli aygıtlar olabildiklerini kanıtla- gibi" Quake oynayabilmek için en sonundalar. Quake grafik motorları MOHAA da paryaya kiyip bir VooDoo ekran kartı dahil sayısız mükemmel oyunun yapıla- aldı?



Counter Strike

2001

Gooseman

Bilmem farkında misiniz artık Half Life: Counter Strike yazıyoruz. Çünkü Counter Strike tüm dünyada en fazla oynanan online oyun olma şerefine erişti. En büyük avantajını düşmanınızı vurdugunuz ve vurulduğunu zaman bu hissi size sonuna kadar vermesinin yanında gerçekliği ve aksiyonu en güzel şekilde karıştırmasıyla gösteriyor. Bir FPS'de kadar sağlam yerleştirdi ki bir şahsi yeteneğin yanında takım oyunuyla da harikalar yaratılacağını kanıtlayan Counter Strike tahtına o-



kadar sağlam yerleştirdi ki bir fenomen olarak kolay katılım oyunuyla da harikalar yaratılacağını kanıtlayan Counter Strike tahtına o-

nanacağına emin olduğunu oyun belkide hayranları tarafından hiç bir zaman terk edilmeyecek.



Fallout 1, 2

1997, 1999

Black Isle

Tam insanlar bilgisayarda RPG türü oyunların öldüğünden bahsederken, Fallout koca bir atom bombası gibi ortamiza düştü! Elf ve Dwarf hikayelerine doymuş bir piyasada Mad Max tarzı bir senaryonun iş yapacağı tüyosunu Interplay programcılarına kim verdi bilinmez, ama iş yaradığı kesin. Peki ya Wanderer? Nükleer bir çöilde basit bir bilgisayar çipini bulmak için deli dalar gibi dolanan bu gariban eleman hem yaşadığı gezegenin, hem de bilgisayar oyularının tarihini nasıl değiştireceğini hiç düşünmüştü müydü acaba? Fallout serisini oynayan insanların tümünün oyular hakkında sadece tek bir ortak şikayetçi olduğunu gördüm. O da Fallout 3'ün neden hala çıkmadığı!



Diablo 1, 2

1997, 2001

Blizzard



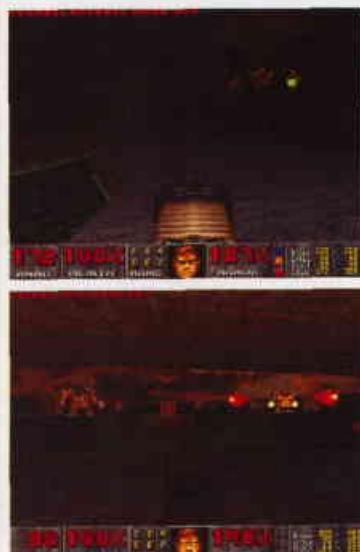
Çoğu oyuncu Diablo'nun gerçek bir RPG olmadığı konusunda binlerce kanıt öne sürebilir, saatlerce tartışılabilir. Ancak bunların hiçbirini Blizzard'in bu oyularla çoktan ölmüş olan bir oyun türünü yeniden hayatı döndürdüğü gerçeğini değiştiremez. Diablo sayesinde insanlar yeniden mahzenlerde inmenin dahi sayısız heyecan verici olabileceğini keşfettiler. Tabii bu mahzenlerden çıkan altın ve malzemelerin insan açgözlüğünü körüklediğini de unutmamak gereklidir. Ve belki ikinci oyun ilki kadar devrimsel değildi, ama insanların daha ilk oyunda bulmayı istedikleri herşeyi bol bol verebiliyor. Tabii daha fazla silah, yaratık, büyüğ ve altnıla birlikte!



Doom

1993

id Software



Kana susamış sayısız cehennem iblisinin ortasında tek başına bir asker! Motorlu testere, pompalı tüfek, minigun ve BFG! Bastığı yeri titreten cehennem baronları ve sibernetik ibliler! Eve açılması gereken bir kapıdan cehennemin yanın derinliklerine düşüş! Carmack ve Romero! Satış rekortleri, kırmızı Ferrariler, bilgisayar devrimi! Milyonlarca muhasebeci ve pazارlamacının "oyunlarla" tanışması, dev şirket ağlarının Multiplayer Deathmatch yüzünden çökmesi! Oyunlarda şiddet tartışması, daha kanlı, daha vahşi, daha heyecanlı, daha gösterişli oyulara doğru kaçınılmaz sürüklendi! En parasız zamanda sırf Doom oynamak için alınan bilgisayarlar! Ve şimdi de üçüncüsü geliyor! Bu kabuğun bir sonu yok mu?



Rainbow Six Serisi

Red Storm Interactive

1993

Hiç birisini ötekinden ayıramazsınız. Müthiş genişlikte cephaneyiğinin yanında gerçek hayatı alınış özel tim baskınlarını birebir oynayabilme olanağı sağlayarak Rainbow Six tam bir profesyonellik kokar. Gerçekçi FPS arayırsanız üstüne başka hiç bir oyunu koyamayacağınız seri senaryolarıyla da siz sarar. Çünkü esin kaynağı eski bir CIA agası olan Tom Clancy'nin Rainbow Six kitabıdır. Bu yüzden gerçek hayatı uygulanan tüm özel tim takımlarını ve ekipmanlarını birebir kullanırsınız, kendi harekat planınızı yapabilirsiniz. Oyun hiç bir zaman çok aksiyon-



11 Warcraft Serisi 1994-2002

Blizzard Entertainment

Azeroth tuhaf bir dünyadır. Ne Elfleri biliyoruz, ne Orcları, ne de insanları. Karanlığın ötesinden gelen iblislerin gözünü diktığı bu büyülü dünya siz oyuncuyu günlerce bilgisayar başına bağla-



mıştır, halen de bağlamaktadır. Blizzard sanki insanlarla alay edercesine, tam herkes başka bir oyunla mesgulken yeni bir Warcraft çıkarmayı ve tüm ilgiyi üstüne çekmeyi alışkanlık haline getirmiştir. Peki durum böyleyken RTS türünü böylesine rafine eden bir oyun serisinden bir de MMORPG çıkacak olması kimseyi şaşırtabilir mi gerçekten? İşte Azeroth böylesine bağımlılık yapıcı, böylesine geniş bir dünyadır. Ve bir defa Warcraft oynayan herkesin kullandığı ortak bir deyiş vardır. "Yeş Milord!"

13 Grim Fandango

LucasArts

1998



Bir macera oyununda se-naryo ve grafikler çok önemlidir. Grim Fandango kese kağıdı kafah karakterleri ve son derece "uçuk" senaryosuyla son derece eğlenceli bir oyundu. Grafiklerini ilk gördüğümüzde ağzımızı iki karış açık birakan oyun macera türünden hoşlanmayan oyuncular bile monitör başında toplamıştı. O zamana kadar oynadığımız klasik se-naryolu maceraların ötesindeki bir dünyada tamamen kendine has evrenine uygun esprileri ve gerçek dünyaya yaptığı göndermelerle bizi yalnızca eğlendirmemiş aynı zamanda düşündürmüştü. Oyunun de-ginmeden geçemeyeceğimiz bir yanı ise muhteşem müziklere sahip olmasıydı. Listenin uğursuz rakamında yer almazı siz korkutmasın. Grim her zaman keyif-le oynanacak bir "tüm za-manlar" oyunudur.

12 Command & Conquer 1995

Westwood Studios



C&C'dir. Günüümüzün silahlarıyla ve savaş araçlarıyla hayal ürûnu silahları ve senaryoyu çok başarılı bir şekilde birleştiren oyunun en büyük sürprizi ise şüphesiz gizli "karıncalar" bölümündü. Oyun, yönettiğiniz birimlerin yanısıra kaynak dağıtım ve bina üretimiyle uğraşarak cepheye sürülen birliklerin arkasındaki destegin nasıl olması gerektiği uygulamalı olarak bize öğretti. Daha sonra seri "Red Alert" ile grafikle-

Gerçek zamanlı stratejinin basamaklarını çıkar-ken C&C'nin taşlarına mutlaka basarsınız. Çünkü türü yukarılara taşıyan oyun kesinlikle birini ve senaryosunu bir adım öne götürmeye çalışıya da ilk oyun her zaman gönülümüzdeki yerini korudu.

15 Age of Empires 1, 2

Ensemble Studios

1997, 2001



Ensemble Studios bu oyun gerçekten varolmuş milletler, kurgusal kahramanlarıın yerini tarihten ünlü isimler aldı. Öyle ki RTS türü içinde insanlık tarihini konu alan oyular sıvırıldı, neredeyse farklı bir üst sınıf haline geldi. Bu du-rumdan kim şikayetçi olabilir ki? Belki Multiplayer oyunlarda devamlı Scout ya da Paladin Rush yemekten bıkanlar, ama onlar bile sonuçta hallerinden pek fazla şikayetçi degiller.

14 Baldur's Gate 1, 2 1998, 2001

Bioware

Bilgisayar RPG'si iki döneme ayrılır: Baldur's Gate öncesi ve sonrası. Serinin ilk oyunu çıkmadan önce oyun motorları ve karakter iletişimimiz çok farklı idi. Oyunu gördükten sonra ise eski sistemlere burun kıvrırdık. Tüm zamanlara hitap etmesinin en önemli özelliği yalnızca grafikleri ve oynanışı değil karışık ve binbir dolaplı bir senaryoya sahip olmasıdır. Kim bir tanrıının oğlu olarak oyuna başlayıp o tanrıının yerine konmak için tüm aşamalardan geçmek istemezki? Üstelik zindanlar ve ejderhalar evreninde! Karakterlerin kendi aralarındaki iletişimler ve oyuncunun

D&D kurallarına uygun olarak yapılmış olması diyaloglara kadar her şeyi etkiliyordu. Eğer RPG seviyorsanız zaten arşivinizde vardır.



16 X-COM Serisi

Microprose

1994-1997



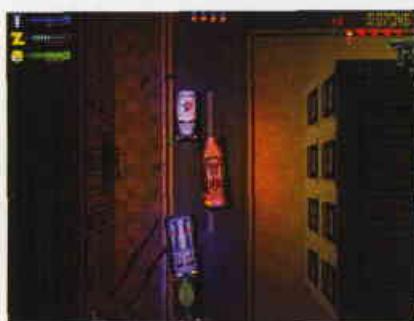
Yeni nesil bu ismi bilir mi? Emin değilim, ama bir zamanlar sadece X-COM vardı ve sadece X-COM oynanır, X-COM konuşulurdu. Modern zaman UFO mithetine dayanan bu seri, Dünya üzerinde üsler kurmakta, iyi eğitimi komandoları adım adım savastırmaya dek akıla gelebilecek her alanda uygun stratejiler kullanmanız gerektiyordu. Yeni silahlar icad etmeli, bunları işgalci uzaylılara karşı

başarıyla kullanmalıyız. Ve bu serinin atmosferi bugüne dek gördüğümüz en iddialı oyunlardakinden bile çok daha üstündü. Hiç ummadığınız anda en yeni silahlarınızın etkisiz kaldığını görmek ya da üssünüzde baskın yeme ihtimali X-COM oyuncularını diken tütünde tutmaya yetiyordu! Ve gerçekten de kazanılan zaferlerin bedeli her zaman çok ağır oluyordu!

17 Grand Theft Auto 1, 2, 3

DMA Design

1997-2002



Araba çalmak bu kadar zevkli olabilir. Üstelik birde mafya için çalışıyorsanız ve görev alıp da para kazanıyorsanız. Serinin ilk iki oyunu üstten görünüşlü bir shoot'em up tadındaydı fakat oyun üçüncüüsü ile birlikte 3D olunca kendini astı gitti! İlk oyunlarda bile grafikleri boşverip yalnızca oynamasıyla bile günlerce başından kalkmıyor ve bu arada da

hiç sıkılmıyordu. Fakat gelişen grafikler ve ilk iki oyunun birikimi o kadar güzel harmanlandı ki her zaman oynayabileceğiniz ilk oyunun yanında üçüncüsü "her an oynayabileceğiniz oyun" kavramını kendiliğinden yarattı. Bol adrenaljin, bol direksiyon sallama, üç tokat tekme yumruk ve bol bol yıldızla GTA'lı gecelerden vazgeçemez olduk.

20 Homeworld

Relic Interactive

1999



Sanitarium tamam, ama bir uzay oyundan hislenmeye beklemeyiniz. Ama Homeworld bunu başarıyordu. Homeworld'ün başardığı bir başka şey ise, tamamen üç boyutlu bir ortamda, yani uzay boşluğununda, birçok 2D Real Time Stratejilerden çok daha rahat kontrol edilebilmek ve zamanına kadar çıkmış RTS'ler arasında en iyi 3D grafiklere sahip olmaktı. Hala oynamadıysanız, denemelisiniz.

18 Sanitarium

DreamForge

1998

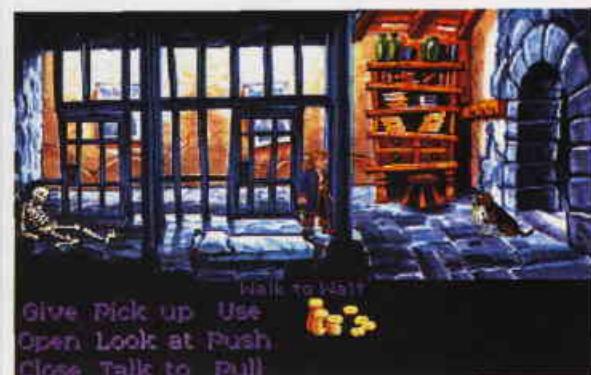


Herhangi bir oyunun, her "The Mother" bölümünde hangi bir anında gözünüzden tüberinizin diken diken olduğunu, sırkıtlığınız musunu, sırkıtlığınız tamanı karıştırmasını, hayaletli evde hizlara bastığını hissettiyseñiz, Sanitarium'un neden sadece en iyi adventure değil, tüm zamanların en iyi oyunları arasında olduğunu anlıyorsunuzdur.

19 Monkey Island Serisi

Lucas Arts

1998



kahadan kırılacaktır. Her kahraman gibi bir sevgiliye ihtiyacınız varsa ve sonunda belasını bulup Elaine ile tanışır. Peki ya sevgilisine başka bir korsan göz koyduğunda sıradan bir delikanlı ne yapar? Özellikle bu korsan ve tayfaları çok zaman önce olmuş ama bunu bir türlü kabul edeniyip her seferinde geri dönmüşlerse? Monkey Island serisi Adventure oyunlarının zirveye çıkışmasına sebep olmuş, bu esnada karşısına çıkan herkesi acımasızca kahkahadan kırmış bir klasiktir. Bana inanmıyorum siz istedığınız herhangi bir maymuna sorun!

21**Star Wars: Dark Forces Serisi**

1994-2002

Lucas Arts



Doğrusu "Kyle Katarn" ismi hayatına giren dek Star Wars evreniyle çok fazla ilgili değildim. Ama Doom motoruyla yapılan ilk oyunu oynamaya başladığında hem Star Wars adına, hem de FPS türüne olan bakış açımda köklü değişiklikler oldu. İlk oyunda basit bir paraî askerken ikinci oyunda Jedi şövalyeligi giden yolda yürümek ve en sonunda Karanlık'tan korktuğu için biraktığı kılıçını tekrar almaya zorlanan bir "sürgün" olmak bambaşka bir heyecandi. Her adımı zorlu ama bir o kadar da zevkliydi. Başka hangi oyun işin kılıç ya da Force kullanarak düşmanlarınızı önelsiz böceklermiş gibi ezmeye izin verdi bugüne dek? Hangi oyun siz Star Wars dünyasının en karanlık köşelerine dek götürdü, o havayı solumaniza, o maceşimin bir parçası olmanızı izin verdi?

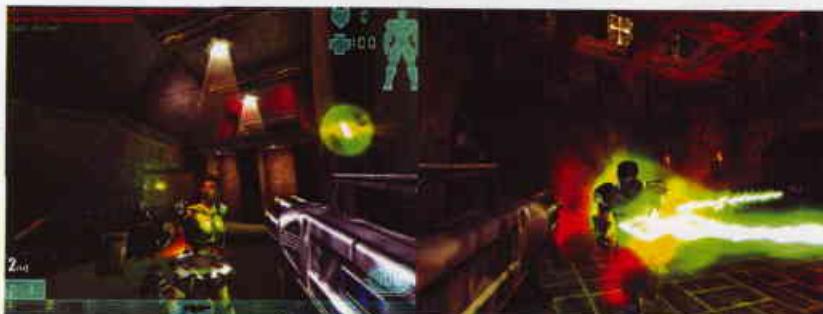
22**Unreal Tournament**

1999

Epic MegaGames

Bu oyunu oynayana dek bir FPS'nin bu kadar lezzetli, bu kadar bağımlılık yapıcı, bu kadar hareketli olacağımı düşünmediğim. Grafikleri kesinlikle rakipsizdi. Multiplayer oyun kodu son derece rafine, oyun modları yaratıcı, haritaları nefes kesiciydi. Sadece Multiplayer bir oyun olmasına rağmen neredeyse tüm FPS'lerden daha fazla oynadım dersen yalan olmaz herhalde. Bunda o gû-

ne dek eşi görülmemiş zeka ve yetenekti bot yap zekasının katkısı küçümsenebilir mi? Bugün bile herhangi bir oyunda o kadar zeki, o kadar yetenekli ama bir o kadar da inandırıcı düşmanlarla karşılaşmak mümkün değil. Tamamen kendi kapında, başka hiçbir oyuna ekabete bile tezzeşül etmeyecek bir şaheserdir Tournament. Bir defa bulaşan bir daha kolay kolay bırakamaz.

**25****Elder Scrolls Serisi**

1994-2002

Bethesda

RPG'de devrim yaratan oyunlar listesinde başka bir mihenk taşıda da Elderscrolls serisinden gelmiştir. İlk defa olarak bir oyuna sınırsız ve "bitmemeyen" kavramını ekleyen seri bağımsız karakter yaratma ve rastlansal olarak değişen dünyasyyla ölümcüle kadar oynayabileceğimiz oyunlardan oluşur. Serinin 25. sıraya yerleşmesinin tek sebebi ise oyunların yapımcı firması Bethesda'nın her oyununu buglarla dolu olarak piyasaya sürmesidir.

**23****Dune 2**

1992

Westwood



İste gerçekten de çok eski oyuncuların hatırlayabileceği bir şaheser! Dune 2 gerçek anlamda RTS türünü ortaya çıkaran oyundur, bundan önce strateji oynamak isteyenlerin Civilization ya da Sim City dışında pek fazla seçenek yoktu. Üç farklı taraf, özel teknoloji ve silahlar, dev kum solucanları, bu oyunda ne isterseniz vardi. Westwood bu oyunda sıradan firmaların arasından sıyrıldı ve adını herkese duyurdu. Bizler de günlerimizi bilgisayar başında gözlerimizi iyiyerek ve Harkonnen Death Hand füze lerini icad edenlere küfür ederek geçirdik! Bu seyle kıyaslığında StarCraft'taki Terran Nuke'leri bile çocuk oyuncası gibi kalır!

24**Sim City Serisi**

Maxis

1989-2000



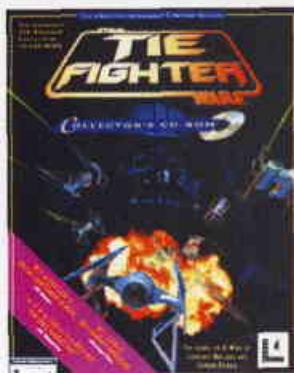
Şehircide oturupta "sular neden akmıyor, elektrikler neden gitti, o kadar vergi veriyoruz kardeşim şehrin içinde dolaşan kasırga hortumunda ne demekmiş durdursunlar efendim" gibi nidaları yükseltsen saklınlara sahip oyun hangisidir? Sim City serisinin sanal vatandaşıkları tabii. Kendi şehrimizi yapıp yapıp yıkmaktan sonsuzla dek zevk alacağımız oyun Sim City kendini geliştirecek devam ediyor. Şüphesiz serinin devamı da bizi eğlendirecek.



26**Star Wars: TIE Fighter**

1994

LucasArts



Şimdi çoğu Star Wars hayranı uzay simülasyonları söz konusu olduğunda gerçekten klasik olanın TIE Fighter değil de X-Wing olduğunu söyleyerek karşı çıkacaklardır. Bir noktada haklılar, X-Wing daha eski ve ağırlarından çok daha rafineydiler. Ne var ki TIE Fighter bellii açıldan eşsizdir. Bugüne dek hangi oyun

vaşma imkanı tanıdı? Hangi oyun Darth Vader ile yanına uça ve imparatoru şahsen savunma olağanı sundu? Hangi oyunda bu denli detaylı bir senaryo vardı, hiç beklenmedik anlarda oyuncu kendini tamamen farklı koşullarla yüzüze buluyordu? Hangi oyun TIE Fighter serisi gemilerle Rebellion güçlerinin canına okumana izin veriyordu? Sadece TIE Fighter! Uzun lafın kısası, "Gi-size 'kötü' taraf için sa-

32 Ultima Online

Origin

Artık ilkel kalan grafikleri ve eskiyen senaryosuna rağmen 5 yaşına giren UO tüm dünyada hastalık haline gelen online RPG oyunlarının atasıdır. Her zaman oynayıp zevk alabileceğiniz nadir oyunlardan birisidir. Online RPG'lere Türkiye'nin ilk göz ağrısıdır. Fazla yüksek bir donanım istemez ve her zaman aldığından kat ve kat fazlası eğlence olarak size geri verir. Fakat tüm zamanların en iyi oyunu tahtını ise bir süre sonra kaptıracağı kesin.



1997

35 System Shock 2

Looking Glass Interactive 1999

Aslında klasik olan ilk System Shock'tır şüphesiz, ne var ki bizim bu listeye ikincisini almış olma sebebimiz çok farklı. System Shock 2 piyasaya çıktığında çoğu firma için FPS demek bolca düşman ve mümkün olduğunda fazla aksiyon demekti. Etrafta doldurulan Doom klonlarından bayılacak hale gelmiş, rafine yapımından hoşlanan oyuncular için SS 2 tam bir cankurtaran simidi oldu. İçinde bolca RPG öğeleri ve sağlam bir senaryosu olan SS 2 "düşünen adamın FPS'i" olarak oyun tarihine geçti. Ama aslında bunu "düşünen ve korkun adının FPS'i" olarak düzeltmek lazımdır. Çünkü SS 2 en iddialı korku filmlerini bile çizgi film gibi gösterebilecek denli ağır ve ürkütücü bir oyun atmosferine sahipti. Hmmm, belki de yeniden kurup biraz tırmak iy olabilir?

33 Wing Commander 1, 2

1990-1992

Origin

PC denen aletlerin çok sağlam oyun makineleri haline gelebileceğini ilk kanıtlayan oyunlardan biriydi Wing Commander. Daha çoğu oyunun Pac Man tadından kurtulmadığı bir zamanda, bitmap uzay gemileri ve acımasız Kilrathi savaşçılarıyla ortasına bomba gibi düşmüştü. Ses efektleri olsun, grafikleri olsun, oynanış tarzi olsun hepsi benzersiz, hepsi kendine hastı. Doom

çıkmadan önce insanlara "yeni PC toplama" hasılığını bulaştıran oyun buydu. Peki neden sadece serinin ilk iki oyununu bu listeye aldık da diğerlerini bıraktık? Basit, ilk iki oyundan sonra Wing Commander serisi artık çok orijinal, çığır açan oyunlar olmaktan çıktılar. Tabii bu kötü oldukları anlamına gelmiyor, ama eskisi gibi devrimsel bir nitelikleri de kalmamıştı.



34 Master of Orion 1, 2

1993-1997

Microprose

Galaktik imparatorluklar kurduğunuz ve yönettiğiniz dev boyutlu 4X strateji oyunları, aslında geçmişte çok eskiye dayanan bir türün üyeleriidir. Apple 2 adlı ilk kişisel bilgisayar zamanından bu yana devamlı bu tür oyunlar çıkmış, ancak yapıları nedeniyle pek basit olmadıklarından hep nispeten küçük bir izleyici kitlesine sahip olmuşlardır. Master of Orion serisi bu türün en raf-

ne, en oynanabilir örneklerinden biridir. Öyle iyi tasarlanmıştır ki, çıkışlarından bu yana 6 yıl geçmiş olmasına rağmen çıkan yeni oyunlar MOO 2 ile kıyaslanırlar. Bu türün sıra tabanlı oynanış sistemi derin düşünmeyi ve yavaş hareket etmeyi seven oyuncuları cezbeder. MOO serisi ise bu türden hoşlananlara hep aradıklarını vermeyi başarmıştır.



36 Full Throttle

LucasArts

1995

Lucas Arts'ın bu listede ne kadar çok oyunu olduğunu farkındasınız değil mi? Full Throttle çizgi film grafikleriyle yapılmış, ama çizgi filmlerle pek alakası olmayan tam bir klasikti. Adventure oyuncuların çoğunun anlamsız render ekranları, FMV ara sahneler ve aklı zarar abidik gubidik bulmacalarından oluşan bir zamanda, Full Throttle süper kariyatik ama bir o kadar da sevilesi bir oyun olarak bilgisayarlarımıza renk getirdi. Köşegen çeneli anti-kahraman motorcu Ben ve onun çetesini beladan kurtarabilmek için verdiği mücadeleyi unutmak mümkün mü? Ya da oyunun sonundaki kapanış ekranında Wagner'in müziği eşliğinde gün batımına doğru uzaklaşan oyuncak tavşanları? Bu oyunu oynamadıysanız çok şey kaçırdınız demektir.



37 MDK

Shiny Entertainment

1997

**38 Deus Ex**

Ion Storm

2000

39 Descent: Freespace 1, 2

1998-1999

Interplay



Doğrusu Volition yeni bir uzay simülasyonu yaptığı duyurduğunda hiçbirimiz Freespace gibi bir şaheserle karşılaşmayı beklemiyorduk. Bu oyunlar çıktılarında "makine kastıran" türden programlar olduğunu gösterdiler, ama tüm olay grafiklerde ya da ses efektlerinde bitmiyordu. Galaksinin uzak bir köşesindeki Dünya kolonilerinde görev yapan bir pilot ne kadar zora koşulabilirse, ne denli ağır bedeller ödeyebilirse, ne denli şaşırılabilirse, o kadarını bulmak mümkünü senaryonun akışında. Sıradan bir savaş, sıradan bir gün, doğru mu? Değil! Freespace kaybetmeye mahkum olduğumuz, en ufak zaferin bile anlamızı kaldırı sonucusuz bir çabannın yıldırlığını, korkusunu sonuna dek yaşıttı bize! Çoğu bilimkurgu klisesi ve özellikle "Insanlar hep kazanır!" palavrası bu oyunla birlikte çöpe gitti. Ve Freespace bir klasik oldu.

**40 C&C Red Alert**

1996

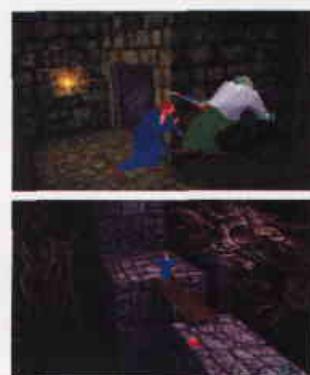
Westwood Studios

Klasik "kötü Ruslar" anlayışı üzerine kurulu olan Red Alert serisi değişen grafikleriyle C&C hayranlarının bir bölümünü tarafından hep red edilmişdir fakat sonunda herkes ister istemez ona alısmak zorunda kalmıştır. Bir stratejinin içerisinde "Tanya" gibi son derece işe yarar bir karakteri sokarak türde farklı bir anlayış kazandıran oyun bir çok ek görev pakediyle bizim bile yetişemediğimiz bir tempo yakaladı.

41 Alone In The Dark 1

1992

I-Motion



Poe ya da Lovecraft'ı hayalkırıklığına uğratmayacak denli karanlık bir atmosfer, üç boyutlu grafikler, tüyler ürpertici ses efektleri, korkunç yaratıklar, etkileşimli bir oyun dünyası, saç yolduran bilmeceler. Hepsinin ortasında hiçbir super gücü olmayan, gayet kolay ölebilen sıradan bir insancık. Şimdi tüm bunları niye sıraladığımı sorabilirsiniz. Ama biz burada yeni bir oyundan bahsetmiyoruz, Alone In The Dark piyasaya çıktığında 286 işlemciler teknolojinin uç noktası sayılıyordu! Tüm bunları yapan başka bir oyun daha yoktu ve uzun yıllar da gelmedi. Alone In The Dark karanlıktı yalnız başına oynayabileceğiniz bir oyun değildi. Dedim ya, Lovecraft görse gurur duyardı.



42**Black & White**

Lionhead Studios

2001



Tanrı kavramını birebir bilgisayara taşıyan oyun, oyuncunun gözünden "kollarına" nasıl davranışından ne gibi sonuçlar alacağını gayet iyi gösterir. Ufak bir şampiyon yaratıp onu büyüterek tanrıının yer yüzündeki eli haline getirdiğimiz oyun tamamen bir devrimdir. Daha önce hiç düşünülmeyen ya da düşünüldüğü halde uygulanamayan bir fikri başarılı bir şekilde uygulamaya koyan oyun müzükleri ve ana motoru ile bir çok oyuna da yol açmıştır.

45**Myst**

Cyan Productions 1994

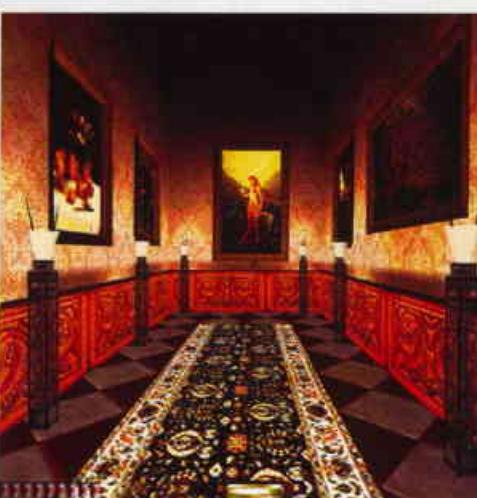
İlk CDRom oyununu hatırlıyor musunuz? Biz hatırlıyoruz. Myst adlı bu tuhaf adventure oyunu, bir adventure oyunu olmaktan öte, tam bir mühendislik şaheseri. Hiçbir bulmaca mantıksız, hiçbir oyun içi mantık birbirinden kopuk değildi. Usta bir yazarın kitaplarının içinde yaptığı dünyalarda geçen oyun sizin ilk dakikasından itibaren alıp öyle bir sürüklüyor ki. Hatta hatırlarım, oyunun orijinal kutusunun içinden oyundaki anılarınızı yazabilmeniz için bir günlük çıktı. Az doldurmamıştım o günlüğü.

43**Aliens Vs Predator 1, 2**

1999-2001

Rebellion, Monolith Studios

Bilgisayar ve oyun konsolları için ne kadar çok olmamızdan kaynaklanıyordu, ama bu oyunu Aliens konulu oyun yapıldığını bilseniz oynarken gerçekten korkut. Karanlıktaki pençe sesleri ve Predator'un görünmezlik alanının dalgalanma efekti Multiplayer oyunlara da yeni bir soluk kattı. Ve ikinci oyun FPS'leri bir adım öteye taşıyarak bize intikam peşindeki bir Predator'in seçeneğinin olmamasından, belki sayısız Alien ya da kendine kurban arayan bir Facehugger'in karşısında tek tabanca kalan bir Marine neler hissettiğini öğrenme fırsatı verdi.

**44****Thief: The Dark Project**

1998

Looking Glass Studios

İlk defa olarak karanlıkta saklanarak hayatını kaybetmek isteyen bir karakterin en güvenli yol olduğunu öğrenebilmenin emeğinden aşırı yoluyla geçen bir insanın nasıl çalıştığını bize birebir yaşatan Thief, The Dark Project ile en güzel örneğini tüm zamanların en iyi oyunları arasına gönül ratarverdi. Bir oyunun kahramanı olarak kaba kuvvetli birliğiyle soktuğumuz oyunlardan biridir.

46**Tomb Raider 1**

1996

Core Design

İkincisini, üçüncüsünü vs.'sini boşverin, ilk Tomb Raider resmen yeni bir tür yaratmıştır: 3rd Person Action Adventure. Günüümüzdeki tüm "kahramanı arkadan gördüğünüz" oyunları, ilk Tomb Raider sayesinde var. Ayrıca, ilk oyunun grafikleri, oynanışı, o odalar ötesi bulmacaları da oyun tarihinde yeni bir kilometre taşı olmuştur. Haa, bir de oyuncunun kahramanı Lara Croft mevzusu var. Gerçekte var olmayan bir kadın herhalde hiç bu kadar aşağı sahip olmamıştır.



47

Operation Flashpoint

2001

Bohemia Interactive

Şu anda Amerikan Ordusu'nun askerlerini eğitmek için kullandığı tek oyun Operation Flashpoint'tır. Sanırım bu bile oyunun bu listeye girmesi için yeterli bir sebeptir. Son derece gerçekçi bir "piyade" simülasyonu olan oyun o kadar iyidir ki oyunda kaybolduğunuza yıldızlara bakarak yön tayini yapıp yolunuzu bulmanız bile sizden istençtilir. İstediğiniz şekilde bitirebileceğiniz senaryoları ve son derece geniş oyun alanyla OF sizin için bir vazgeçilmez olabilir.



48

Heroes of Might & Magic 1,2,3,4

New World Computing

1995, 1997, 1999, 2002

Listede buralara düştüğünue bakmayın. Düşe de çıksa da HoMaM tüm zamanların en iyi oyunları içerisinde her zaman bir yer bulacaktır. Oyuncunun bir oyuna neden bağımlılık derecesinde sartlaçağını çok iyi çözmüş olan yapımcılar o kadar güzel bir ayar yapmışlardır ki her zaman "iki dakika takila-yım" diye başına oturduğunuz oyun sizin başında saatlerce esir eder ve sizde sabah kalkmadığınız için işinize ya da okulunuza geç kalırsınız. En iyisi hiç uyumamaktır.



49

Medal of Honor: Allied Assault

2015

2002

Normandiya Çıkarması'ndan itibaren saldırının tüm aşamalarını birebir yaştan MoHAA özellikle gelişmiş yapay zekası ile bizi ekran başına çivledi. Zamanın tüm ekipmanlarını, üniformalarını ve araçlarını birebir yansitan oyun Er Ryan'ı Kurtarma adlı filmden hemen hemen birebir olarak uyarlanmış olmasına rağmen filmin uyandırduğu etkiyi birebir taşıyordu. Liste dışında kalmاسının yeganе sebebi olarak çok genç olmasını gösterebileceğimiz MoHAA zaten asrisiinde mutlaka vardır.



50

Eye of the Beholder

2007

Interplay



İlk First Person görünümü RPG'lerin en modern temsilcisi olan Eye of The Beholder getirdiği sistem ile RPG'ler için başka bir değer taşıır. Özellikle seyahatçılık ve aşırı karışık haritaları ile bilgisayarımızın yanına harita açarak oynamaya zorunda kaldığımız oyun özellikle

le gerçekçi NPC karakterleriyle bizi çok eğlendirmiş ve kalbimizin çarpmasına sebep olmuştu. Serinin tüm oyuncuları bir öncekinden iyidi ve devamı gelmediğinde açıkçası çok üzülmüştük. Merak edenler Interplay'in sitesinden son derece ucuz olan Silver Archives isimli paketinde alarak tüm eski oyunlara kavuşabilir. Süddetle tattıvise ederim.

Ve şimdi sıra sizde.

10 Eylül'den bu yana sizinle devam eden Tüm Zamanların En İyi 50 PC Oyunu anketini doldurmak için hala zamanınız var. Bakalım sizin en iyi 50'niz bizimkisi ile ne kadar uyuşuyor? Veya bizim listemize giremeyecek oyunlar sizden çakabilecek mi? 15 Ekim'e kadar sürecek olan anketin sonuçlarını gelecek ay dergimizde yayımlayacağız.

22 Eylül itibarıyle Liste...

- 1 Half Life
2 Championship Manager Serisi
3 Grand Theft Auto 3
4 Counter Strike
5 Age of Empires 2
6 Max Payne
7 Age of Empires
8 Medal of Honor
9 Diablo 2
10 Red Alert 1
11 Doom
12 Fallout 2
13 Diablo
14 Return to Wolfenstein
15 Metal Gear Solid
16 Baldur's Gate 2
17 Warcraft 3
18 The Sims
19 Quake 3 Arena
20 Resident Evil 2
21 Commandos 2
22 Star Wars: Jedi Knight 2
23 Unreal Tournament
24 Colin McRae Rally 2
25 Heroes of Might & Magic
26 Leisure Suit Larry 7
27 Mortal Kombat
28 Undying
29 Rainbow Six Rogue Spear
30 Commandos
31 Delta Force
32 Super Bike 2000
33 Fallout
34 Monkey Island
35 Starcraft
36 FIFA 2002
37 Midtown Madness 2
38 Soldier of Fortune 2
39 Another World
40 Doom 2
41 Grand Prix 500
42 Mafia
43 MDK
44 The Last Express
45 The Longest Journey
46 UFO Enemy Unknown
47 Wolfenstein
48 Final Fantasy 8
49 Tomb Raider
50 Rune

LEVEL

inceleme

Bilen Adam

"Amanın n'apıyorsunuz doktor bey, benim sadece dışım ağrıyordu ?!"

"İyi ya işte, kafanızı keselim, kökten kurtulun. Kırışma !"

Biz de her türlü abukluğun sadece bizim memleketimizde vuku bulduğu na kanaat etmişik iyice. Internet'in sansürlenmeye çalışılması, kopya oyunlar vizir vizir satılıkların oyun ithalatlarının getirdiği oyunları parasını vererek dahi gürmüren çekmekte zorlanmış ve son olarak dergi CD'leri ne getirilen (ama çok şükür ki tahmin ettiğimiz kadar korkunç olmayan) kontrol yasası... Ülkemizde bilişim sektörüne kasıtlı olarak darbe vuруlmaya çalışılıyor veya ne yaptığı bilmeyenler tarafından yönetiliyoruz diyorduk ve hangi seçenekin daha korkunç olduğunu tartışıyorduk. Ama gelin görün ki, elden üstün çıktı. Komşumuz Yunanistan'da geçtiğimiz ay içinde öyle bir kanun yürürlüğe girdi ki akıllara ziyan.

Kısaca kanun, Yunanistan sınırları içinde her türlü mekanik ve elektronik oyunun oynamasını yasaklıyor. Tabii "elektronik" oyun deyince işin içine tüm konsol ve bilgisayar oyuları da giriyor. Eylül ayından itibaren yapılan baskınlarda Counter Strike ve Yahoo üzerinde satranç oynatırken yakalanan(1) 3 Internet Cafe sahibi şimdi 1 yıl hapis cezası ve yaklaşık 300.000 dolar para cezası istemiyle mahkemede yargılanıyor.

Tabii siz işin sadece toplu alanlarda oynanan oyularla sınırlı olduğunu zannediyorsunuz, ama malesef değil. 3037 numralı bu kanunu

2. bende aynen şöyle yazıyor:

"Tüm mekanik, elektrikli ve elektronik devre içeren oyunlar, bilgisayar oyunları da dahil olmak üzere otel, kafeterya, fuar alanı ve diğer halka açık veya özel mekanlarda oynatılması yasaktır."

Kanuna uymazsanız ne oluyor peki? Kanunun 4. bendinde suçun cezası da açıkça yazılmış: "1. ve 2. bendde belirtilen oyunların halka açık herhangi bir yerde oynatılıyor veya bulunduruluyor olması durumunda, mekanın sahibi en az 3 ay hapis ve 5000 euro para cezası, suçun tek rəsi durumunda en az 1 yıl hapis ve 25.000 ile 75.000 euro arasında para cezası verilecek ve tüm oyunlara ve elektronik cihazlara el konulacaktır."

Şaka gibi, öyle değil mi? Ama durun, kanunun çıkmak sebebi daha da komik. Ocak ayında iktidar partisinden bir milletvekili kanunsuz bir manda kolu kumar makinası oynarken kameralaya çekiliyor ve iş medyanın da yardımıyla rezilliğe dönüşüyor. İktidar partisi de amcayı ihraç edip, mekanik ve elektronik kumar makinalarını (Internet üzerinden oynananlar da dahil) yasaclampak toparlıyor ve başlıyor çalışmaya. İki ay çalıştırınca sonra öylesine takdire şayan bir açıklama yapıyorlar ki.

"İki aylık çalışmamızın sonunda farkettik ki biz iktidar partisi olarak elektronik kumar makina-

ları ile bilgisayar oyunları arasındaki farkı anlamıyoruz. Bu yüzden tüm bilgisayar oyunlarını toptan yasaklıyoruz."

Bravo! Böylesine ince düşünen hükümetler de varmış dünya denilen şu misket üzerinde. Öyle bir kanun çıkartmış ki Yunan hükümeti, sadece evlerdeki PC, Playstation 2 ve diğer oyun konsolları değil, cep telefonlarındaki oyular, bazı DVD filmlerindeki oyular ve hatta Windows ile birlikte gelen Solitaire ve Mayın Tarlası oynamak ve hatta bulundurmak bile suç sayılıyor artık. Aman diyelim, bu yakınlarda Yunanistan'dan gelecekseniz cebinizi kapatın, hatta pilini söküñ. Polis pili makinaya takmaya çalışırken en azından kaçma fırsatınız olur!

Not: Yunanistan'ın en büyük oyun sitesi olan www.gameland.gr bu kanuna karşı imza topuyor. Gidin siz de sanal imzınızı oraya atın. Komşumuzdaki bu insanlık ayıbını durdurmak için. İnsanın en temel haklarından olan eğlence hakkına yapılan bu saldırıyla karşı tepkinizi gösterin ve Yunanlı oyunculara destek verin. Yarın birgün aynı şeyin bizim başımıza da gelmeyeceğini kim garanti edebilir?

Nnot: 28 Eylül itibarıyle Yunan hükümeti bu kanunu bir şartla geri çekti: Oynanan oyunlardan para kazanılmaması şartıyla

ZAMAN TESTİ

Bundan böyle oyunların zamana karşı ne kadar dayandığını test ediyoruz. Üst üste 6 ay bu listedeki yerini kaptırmayan oyunlar Zaman Karşı Duran-Klasikler arasındaki yerini alacak.

KAC AYDIR DAYANIYOR

FIRST PERSON SHOOTER



Soldier of Fortune 2 %80
İnanzlı grafik teknolojisi rağmen multi-player konusundaki başarısının nedeni sadece oyuncularının teknolojisi.

STRATEJİ



Warcraft 3 %93
"Wizard'ın lahanası gitse yerin" - Nasreddin. Mikromıl bir oyuncu, mikromıl grafik ve mikromıl teknoloji tırnaklı Warcraft 3 tüm övgülerin içindedir.

ROLE PLAYING



Arcanum %96
Öz, ama perçinle izme bir süre oynayarak sizinle bir oyuncu. Teknoloji ve kırılganlığı çabuklaşan işleyen oyuncu, grafiklerine rağmen kendini yaratıyor.



L E V E L 1 0 2 0 0 2

nasıl puan veriyoruz?

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

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

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

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

Bilgi İçin • Oyna ve yazar web adresi

Yapım • Yapan Firma

Dağıtım • Dağıtıcı Firma

Minimum Sistem • Yapan firmadan önerilen sistem gereklilikleri

statisitlerini

Önerilen Sistem • Kullanımlı sistem gereklilikleri

Tür • Oyun türü

Multiplay • Internet ve ajs üzerinde oynanabilecek varış ve varlığı

Artılar • Oyun tavrı etmenin başlica zaferleri

Eksiler • Oyunun zayıf yanları

Alternatifler • Oyunun çok benzeren diğer yapımına bilinen alternatifler

LEVEL NOTU **%99**

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

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

Puanlar neyl ifade ediyor?

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

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

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

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

%30-%49 arası: Bu kategorinin aşağıdaki oyunlardan uzak durmanızı tavsiye ederiz. Ama 45 ve üzeri oyunlar, herşeyi rağmen, birkaç saat eğlennemişiz sağlayabilir. Yine de, her zaman için paranızı harcayacak çok daha iyi oyunlar olacaktır.



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

İNCELENEN OYUNLAR

sf 65 ALIEN VS PREDATOR 2: PRIMAL HUNT

sf 48 AGE OF SAILS 2: PRIVATEER'S BOUNTY

sf 60 BATMAN VENGEANCE

sf 50 BEACH LIFE

sf 62 BRITNEY'S DANCE BEAT

sf 82 CAPCOM VS SNK 2

sf 54 CELTIC KINGS

sf 52 DINO CRISIS 2

sf 61 FARSCAPE

sf 64 HARD TRUCK 3

sf 53 ICEWIND DALE 2

sf 74 ISS 2

sf 56 LARGO WINCH

sf 44 MADDEN NFL 2003

sf 34 MAFIA

sf 38 MEDIEVAL: TOTAL WAR

sf 42 PRINCE OF QIWI

sf 81 SPACE CHANNEL 5

sf 58 STEALTH COMBAT

sf 80 SUNNY GARCIA SURFING

sf 63 TRAINS & TRUCKS TYCOON

sf 78 TEKKEN 4

DÜNYADA EN ÇOK SATANLAR

PC

- 1- Mafia
- 2- Medieval: Total War
- 3- The Sims: Vacation
- 4- The Sims
- 5- Medal of Honor: Allied Assault
- 6- Grand Theft Auto 3
- 7- The Sims Hot Date
- 8- Warcraft 3 Reign of Chaos
- 9- Neverwinter Nights
- 10- Elder Scrolls 3: Morrowind

Kaynak: ELSPA İstatistik resmi sitesi istatistiklerini derhalıdır.

geçen ay KONSOL

- 1- Stuntman
- 2- Tekken 4
- 3- Conflict Desert Storm
- 4- Turok Evolution
- 5- Grand Theft Auto 3
- 6- Medal of Honor: Frontline
- 7- Commandos 2: Men of Courage
- 8- TOCA Race Driver
- 9- Spiderman The Movie
- 10- Gran Turismo Concept

geçen ay



SPOR



Pro Evolution Soccer %98

Son anda THPS3'ü takdim eden PES, kalmaktadır on ile futbol ve lotta spor oynamakla başlıyor geri sayınaya bu ay.

ACTION



Grand Theft Auto 3 %98 PS2 %95 PC

Bu ay gece Mafia tarafından zararlı olsa da, GTA3'e hala otlu payız vermektedir. Tüm zamanlar on ile oyularından birisi olarak.

ADVENTURE



Syberia %70 PC

Tam çözmeli Stratij Ustası bölümünde bulacığınız Syberia, sizin zamanınız gördüğünüz on ile (ve tek) adventure.

YARIŞ



Gran Turismo 3 A-Spec %98 PS2

GT Concept'ı bir göreyi paketi sayarak, Gran Turismo 3 A-Spec'den daha iyisi hala çıkmadı. Sayın yeni başlangıç olmasına, zaman testini aşmış olacaktı.

SİMULASYON



Nakeden Yok

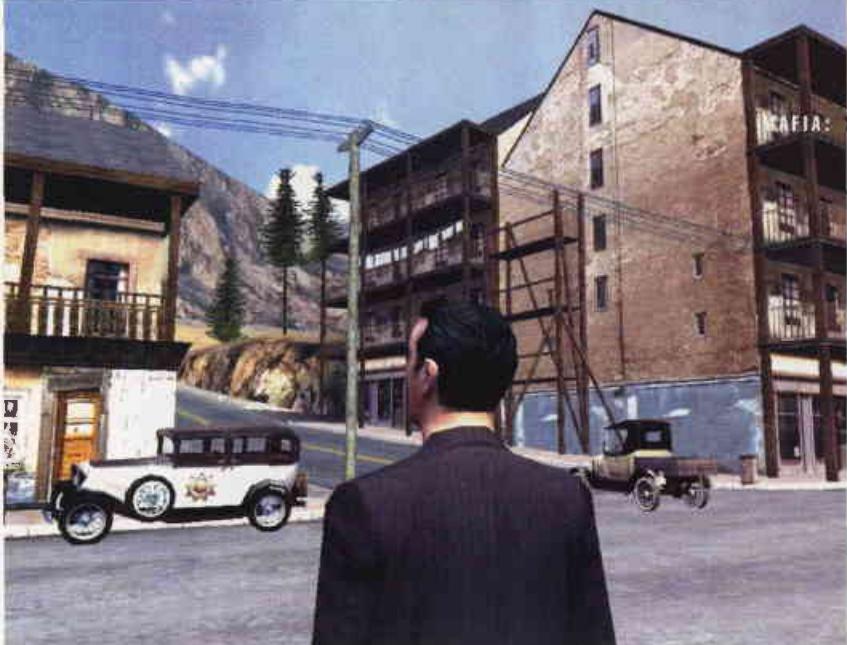
IL-2 Sturmovik'ı kişiliklere aitkenlik sevra gördük id, olsa yerine buraya girmeyi hak eten bir sin gelmemiş hizet. Bekliyoruz.



the **city** of lost heaven



MAFIA



■ Gerçekten, insanoğlu ne kadar tuhaf bir türdür. Bildiğimiz anlamda uygarlığın kurulmasında tarih içinde en çok adı geçen memleketler hangileri? Mısır, hala anlamadığımız enerji türlerini kontrol etmemi bilen, mimari ve inşaat mühendisliğinin dibine vurmuş bir uygarlıkken şimdî piramitlerin etrafındaki çöpleri toplamak için Avrupa'dan yardım istiyorlar; tifüs ve kolera aşısı olmadan ülkeye giremiyoruz. Araplar, felsefenin başlığı iken, şimdî birkaç varil dinazor çürüyü için birbirlerini bile girtlaklayacak durumdadalar. Yunanlılar, cumhuriyeti ve olimpiyat oyunlarını keşfeden bu ırk iken, şimdî insanların oyun oynamaya hakkını elerinden alını, yani hem özgürlüklerini, hem de eğlence hakları ellerinden alınıyor. Türkler, her türlü bilimin, savaş sanatının kitabını yazmış, Avrupa'yı sekiz yüzyl boyunca titretmiş bir ırk iken, şimdî üç kuruş borcu altı ay geçiktirsinler diye Avrupa'nın karşısında titriyor.

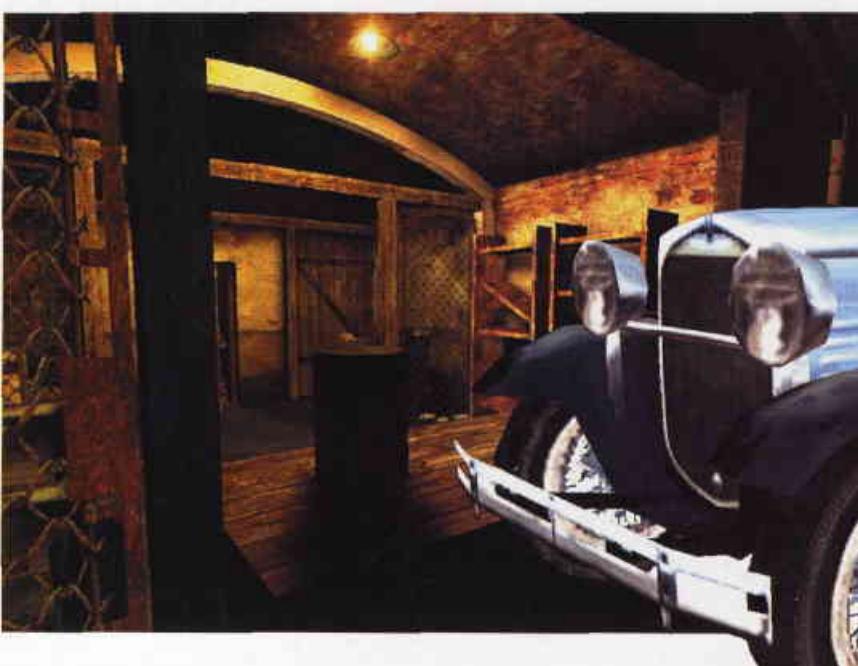
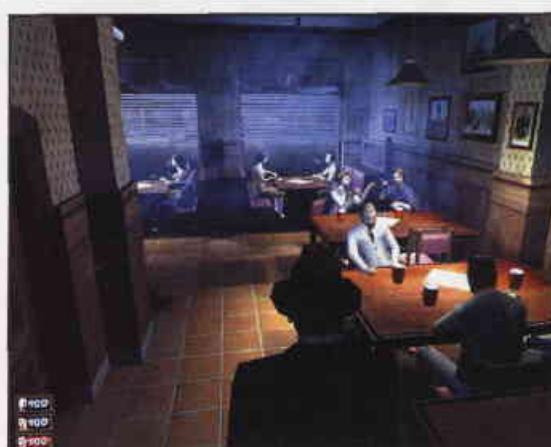
İtalya ise ayrı hikaye. Roma İmparatorluğunun en büyük şehir devletlerinin kurulduğu ve lejyonerlerinin karşısında tüm dünyanın titrediği bu müthiş uygarlık şimdî neyiyle ünlü? İki şeyle: Spagettileri ve mafyalı.

Uzun lafın kısası: Akılı olan dünya dışı canlılar insanoğlundan uzak durmalıdır. Kendi iyilikleri için. Bizim için artık çok geç, burada kapana kışılıp kaldık bir kere...

Don Cappa

Mafia, bizimle adı taşıyan kardeş dergimizin de çıktıından olsa gerek, kendimizi yakın hissettiğimiz Çek Cumhuriyeti'ndeki oyun yapımının nasıl dibine vurulduğunu en son göstergeşi. Daha önce Hidden & Dangerous'ı yapan Illusion Softworks'ün ikinci oyunu olmasına rağmen şimdiden yılın en iyi aksiyon oyunları arasında gösteriliyor, hem bizim, hem de diğer oyun dergileri arasında. Tür olarak Grand Theft Auto 3'ün her şeyiyle bir bütün olan şehir içinde araba kullanma serbestliği ile, Hitman'in aksiyonunu, daha doğrusu Hitman'in artik sessizlikte ihtiyaç duymadığınız andan itibaren girdiğiniz aksiyonunu birleştirmiştir. 1930'larda başlayıp, 1938'e kadar sürdüğü için GTA3'deki gibi müthiş spor arabalar yok belki, ama bence tüm zamanların en karakterli (nasıl oluyorsa artık!) arabalarından bazılарını kullanma şansınız olacak. Gerçi o zamanların arabalarının isim haklarını almamak için modeller sallanmış, ama 30 model Amerikan arabalarından sevdikleriniz varsa, oyundaki arabaların görünüş olarak gerçeklerinden hiçbir farkı yok.

Arabaların güzellikleri bir yana, Mafia uzun zamandan beri PC'de gördüğüm en iyi hikaye kurgusuna sahip aksiyon oyunu. Bakın "hikaye kurgusu" dedim, hikaye herhangi bir





mafya filminde seyretmediğimiz hiçbir yenilik içermiyor. Ama hikaye ve içerdeği sürprizler o kadar güzel işlenmiş ki, oyuncun ana hikayesini bitirmeden rahat edemiyorsunuz. Şimdi hepsini söyleyip tadını kaçırmayayım ama durun, en azından şunu bilin ki Salieri ailesinin içindeki köstebek...

Mafya-tek keyfi

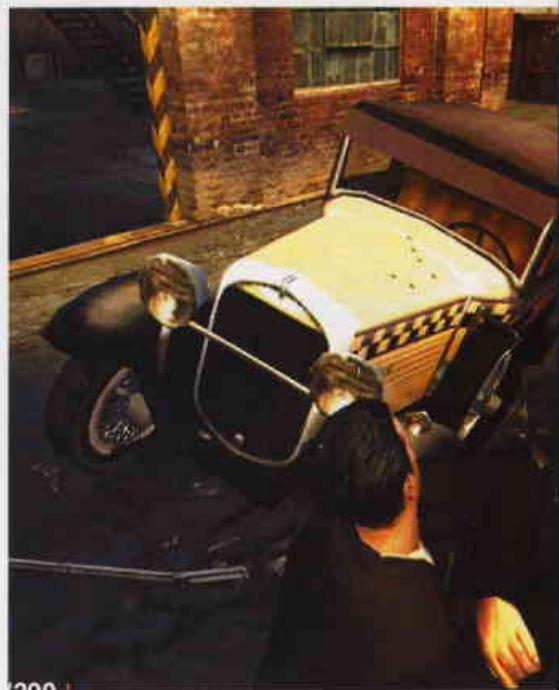
1938'de kafenin tekinde, bir polisle yaptığınız anlaşma ile başlıyor oyun. Anlaşmaya göre polisin siz ve ailenizi koruması karşılığında 8 yıldır çalışığınız Salieri ailesinin tüm pisliklerini anlatmaya başlıyorsunuz. Aslında basit bir taksi şoförü iken, rakip mafyadan kaçan Salieri'nin en iyi iki adamı Paulie ve Sam'ın arabanızda binmesi ile siz de ucundan bulaşı-

yorsunuz karanlık işlere, hem de bir daha hiç çıkmamacasına. Oyun başından sonuna kadar oyun içi grafiklerle hazırlanmış videolarla dolu ve abartmak gibi olmasın ama, bu videolardaki heyecan Metal Gear Solid 2'nin videolarından aşağı kalır düzeyde değil. Özellikle ilk bölümün sonundaki videodaki gerilimi şimdiden seyrettiğim pek az mafya filmi sahnesinde yaşıdım diyebilirim.

Daha önce de söylediğim gibi oyun ana olarak iki bölümden oluşuyor, aksiyon sahneleri ve bu sahnelerin birinden diğerine giderken arabayla gezdiğiniz şehir sahneleri. Tabii şehirde dolaşırken arabanızdan inip GTA'daki gibi bir başka arabayı çalabilirsiniz, ama bu hem GTA'daki kadar kolay değil, hem de zaten bunu yapmanızına çoğu zaman gerek kalıyor. Şehirdeki arabaları çalmak için önce o arabaların kilitlerini açmayı bilmeniz gerekiyor. Ayrıca kilitle uğraşırken polise veya arabanın sahibine yakalanma ihtimaliniz de var. Mafia'nın GTA3'ten farklı olduğu ve malesef eksik kaldığı yönü bu şehir içinde serbest dolaşma olayı, ama bundan az sonra bahsedeceğim. Önce, uzun zamanдан beri gördüğüm en iyi PC aksiyon anlarını bana yaşatan Mafia'yı yere göye süzdiriyamayı düşünüyorum. Şöyle ki:

Mafia, bir mafya oyununda düşünüp düşünmemeyeceğiniz her türlü ortamda öyle aksiyon sahneleri yaşatacak ki size, beyniniz fırlayıp tavana vurabilir. Özellikle 15. bölümden sonraki her bölümde öyle stresli anlar yaşayorsunuz ki, eğiliş tırış tırış kapı aralıklarını keserek ilerlerken kalbinizin her atısını tek tek sayabiliyorsunuz. Bir de, Mafia'da çok minik ama çok hoşuma giden bir özellik unutulmamış. Bir silahın şarjöründeki mermiler bitmeden Reload tuşuna basarsanız, o şarjördeki mermilerin hepsini kaybediyorsunuz. Yaklaşık 30 saat Mafia oynadıktan sonra tekrar Counter Strike'a döndüğünde bayağı bir bocaladım bu yüzden. Minik belki, ama çok ve gerçekçiliği artıran, ne zaman şarjör değiştirmeniz gerektiğini bile düşünmenize yol açan hoş bir detay.

Aksiyon bölümleri diyordum. Bu bölümler arasında neler yok ki. Biri otoparkta kaçak viski anlaşması yaparken rakip mafyanın arabalarla ortamı basması, terkedilmiş bir hapishanenin kulesinden tarihin ilk dürbülü tüfeği ile kirli bir politikacuya suikast yapmak, kaçış olmayan bir teknede verilen partiye silahsız katılıp, öncekinden daha kirli bir başka politikacayı temizlemek gibi görevlerin yanı sıra, müstakbel karınıza sarkıntılık yapan serserilerin bacaklarını beyzbol sopası ile kırmak, ailenin şerefini korumak için bir Grand Prix'ye katılmak gibi İlginç olanlar da var. Hiçbir bölüm bir öncekinin tekrarı gibi gelmiyor ve gittikçe artan bir zorluk derecesinde oldukları için, oyundan kopamıyorsunuz. Yalnız, bence oyuncun sonunu getiren olaylar zinciri gereğinden hızlı gerçekleşiyor. Yine de, totalde neredeyse 25 saatlik bir ana hikaye siz bekliyor. Ne yazık ki zorluk derecesi olmadığı için oyunu baştan ve daha zor bir seviyede oynamamıyzorsunuz. Ne yazık ki diyorum, günümüz Mafia'yı bir kere bitirdikten sonra doymamış olacaksınız.



Oyunun başında açık olan Free Ride ve bitirdiğinizde açılacak olan Free Ride Extreme bölgüleri ise bu ağınızı gidermekte ne yazık ki yetersiz kalıyor. Neden mi?

Counsilieri Frank

Çünkü, ne yazık ki Mafia'nın araba bölümünde birçok şey eksik kalmış. Tamam, grafikler tarz olarak GTA'dan farklı olsa da kalite olarak onunla yarışır ve arabaların hasar modellemeleri ondan çok daha üstün. Ama diğer arabaların ve yayaların yapay zekası çok, ama çok kötü. Mesela, bir dönemde arabanızı bırakığınız zaman, arkanızda anında bir araba kuyruğu oluşuyor ve kimse duran bir aracı sollayarak yoluna devam edebileceğini aklının ucundan bile geçirmiyor. Duran bir arabanın sürücüsüne ateş ettiğiniz zaman, tahmin edin, durmaya devam ediyor. Ve camlar. Bir araba-

LEVEL CLASSIC

Bilgi İçin • www.mafia-game.com

Yapım • Mission Softworks

Dağıtım • Gathering of Developers

Minimum Sistem • Celeron 800, 128MB RAM, 32MB Ekran Kartı

Önerilen Sistem • Pentium IV 1.8, 512MB RAM, 64MB Ekran Kartı

Multıplay • Yok.

Tür • Aksiyon

Altınlar • Müthiş mikroya, müthiş grafikler, müthiş müzikler, müthiş sesler, ama...

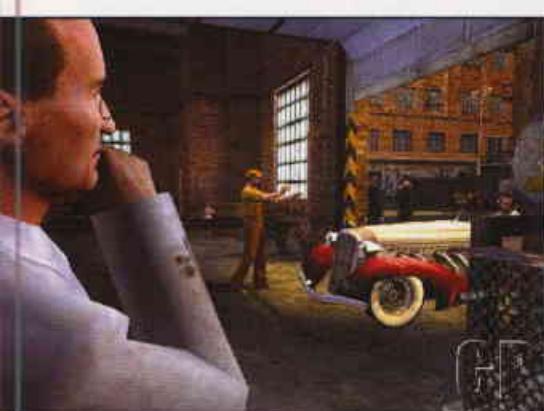
Eksikler • Arada ve şehir sahneleri yavan ve bir yerden diğerine gitmekten başka işe yaramıyor. Sistem ihtiyaçları müthiş yüksek. Free Ride kısmı son derece gereklidir.

Sen Karar • Mümkemel değil belki, ama ona yakın. En iyisi de, ama tam tersine bir PC aksiyon oyunu.

İkinci

Alternatifler • Grand Theft Auto 3, Nitro

LEVEL NOTU **92%**





nin herhangi bir camından sürücüye ateş ettiğinizde göreceksiniz ki, o cam kırılmadıkça içindeki sürücüye hiçbir şey olmuyor. Halbuki arabaların diğer yerlerinin hasar modellemeleri kusursuz. Tekerleğe ateş ettiğinizde patlıyor ve arabalar kontrolden gidiyor, jant kapağını dört-beş kez vurabiliyorsunuz tekerlek akstan kopuyor, arabanın benzin deposunun yerini biliyorsanz (ki genelde sol onde veya arkada oluyorlar) iki-üç kurşunda havaya uçuyorlar. Ama malesef Mafia, aksiyon sahnelerinde mükemmellığı araba sahnelerinde yakalayamıyor. Bunda, oyuncunun 1930'larda geçiyor olması ve o zamanların arabaları ile kovalamacalarının o kadar da adrenalin yükseltici olmasının payı da tartışılmaz tabii.

Diğer yandan, oyuncunun geçtiği Paradise City, GTA3'ün Liberty City'sinden sonra gördüğüm en güzel PC oyunu şehri. Her an ekranınızda düzinelere insan, bir o kadar araba tramvay ve metrolar vizir vizir geçiyor. Açılan kapanır bir köprüsü bile var şehrin, isterseniz arkanızdakileri ekmek için riske atılıp zorlayın, ama 10. bölümünden önce çıkan arabalarla pek tavsiye etmem, balıklarla uyursunuz sonra. Şehri gezip gördükçe "Ulan" diyorsunuz "Neden daha canlı, daha heyecanlı yapmadınız şu araba sahnelerini!"

Az önce de söylediğim gibi, oyunu bitirdiğiniz zaman açılan Free Ride Extreme diye bir bölüm var. Bu bölümde elini kolunu havada sallayarak sizi bekleyen kasketli amcalarдан alabileceğiniz 20 birbirinden ucuk görevi yerine getirmeye çalışıyorsunuz. Görevler arasında, külüstür bir arabayla bir zeplinden atılan bombalarдан kaçmak, saatte 50 mil hızla koşabilen bir adamı yakalamak ve bomba yerleştirilmiş takileri denize atmak gibi ucuk ama eğlenceli olanlar var. Bu görevleri yaptıktan sonra kullanabileceğiniz yeni arabalar açılmasına devam ediyor ki en son amacınız, Prototypes bölümündeki arabaları da açıp 1930'larda 180 km/s hızı ulaşmanın zevkine varmak. Size tavsiyem önce tadına vara vara esas oyunu bitirmeniz, akabinde Free Ride Extreme'e girişmeniz. Düz Free Ride'a bir bakabiliyorsunuz, ama 10 dakika içinde sıkılacağınızı şimdiden söyleyeyim, tek yaptığınız haritada turuncuya belirlilen gangsterleri arabanın indirip kurşuna dizmek cunku. Tatsız olmuş anlayacağınız.

Selam, Level'dan gönderdiler bizi...

Gelelim oyuncunun grafik canavarı sistem ihtiyaçlarına. Açıkçası benim 64MB GeForce 3, Pentium 1.4Ghz işlemci ve 256 RAM'li makinam şehir bölmelerini bütün detaylar açıkkenn kalırmıyor ve ara sıra 10fps'ye düştüğü oluyordu. Ama ben suçu az olan RAM miktarına buldum. Aksiyon sahneleri abarmadıkça çok fazla yavaşlama yaşatmadı, yine de bundan daha düşük bir sisteme sahipseniz çözünürlüğü, özellikle de görüş mesafesini düşürerek rahat bir oynanış elde edebilirsiniz.

Oyunun müzikleri inanılmaz. Dedenizin gramofonunu alıp kasanızın yanına koysanız, 1930'ların havasını bu kadar iyi yaşatacak bir taş plak bulamazsınız. Zaten bütün müziksleri Bohemia Senfoni Orkestrası yaptılarından, bunda da şaşılacak bir şey yok. Şaşılacak olan şey, sesler. Seslere gösterilen özeni söyle anlatmaya çalışıyorum, yere düşen boş kovanların kaç kere sektiği, hangi mesafeden düştüğü ve düştüğü zeminin ne olduğu, o kovan yere düşüğünde çikan sesin değişmesine sebep oluyor. Yolda giderken yanınızdan geçen arabalardan kaporta giren kurşunların çıkardığı tok sese kadar hiçbir ses efektinde en ufak bir hata, yanlışlık veya kulağa batma yok. Bu kadar mükemmel kırk yılda bir geliyor yani.

...abone olmanız gerekiyormuş, olsamışsunız?!

Uzun lafin kısası, Mafia PC için bu sene içinde çikan en iyi aksiyon oyunlarından biri. En iyisi mi, buna 3 ay sonra 2002'nin en iyi oyunlarını seçerken karar vereceğiz, çünkü daha yolda Hitman 2, No One Lives Forever 2 gibi oyunlar da var. Ve tabii Grand Theft Auto 3. Keşke diyorum, programcılıktan anlasam, biraz da hacker olsaydım. O zaman Mafia'nın aksiyon sahneleri ile GTA3'ün şehrinin ve araba sürüşünü birleştirip kendi modern-hibrid Mafia'mı yapardım. Peki o zaman her şey mükemmel olur, dünyaya barış ve huzur mu gelirdi? Hayır, ne alakası var. Sadece kendimi daha mutlu hisseder ve kandırmaya devam ederdim, hepsi o. O zamana kadar siz GTA3'ünüzü yanna Mafya'yi da katın ki PC'nizin nelere kadir olduğunu göresiniz. ☺

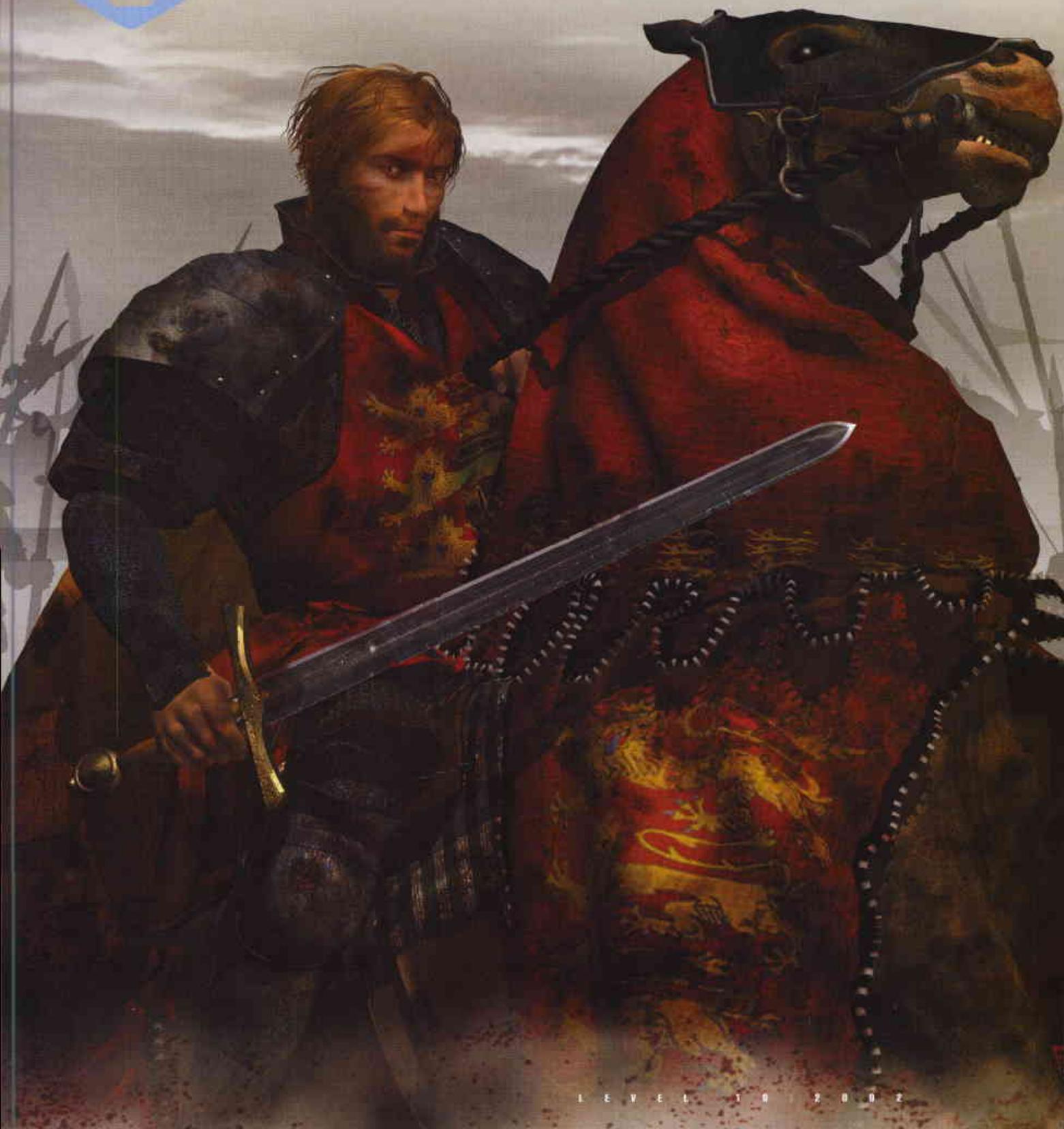
Sinan Akkol | sakkol@level.com.tr



MEDIEVAL TOTAL WAR™



■ ■ ■ Ne dersi bırak ben yazarılm tarihi...





Rts türü oyunların anlamsız bir hızla çoğalıp klasiklerin rezil klonları arasında kendimizi kaybettigimiz bir dönemde bir logo ile değişiverdi strateji kavramı oyularda. Kaynak yönetimi ile değil ülke ekonomisi ile, birim üretimi yerine ordular kurmak için koku(para birimi) peşinde koşmaya başladık bir anda. Shogun adlı bu gariban oyunun sonunda bir de TotalWar diye birşeyler vardı. Başta ismi bir bütün olarak algılasakta olayın Shogun da değil TotalWar da olduğunu anlayacaktık. Oyun her açıldığından gördüğümüz TotalWar baştaki ifadesizliğini girişilen ilk savaşta yitiriverdi. Ve gerçek anlamda strateji nedir? sorusunu ortadan kaldırıverdi. TotalWar anlamını kazandı. Eğlenceli ve zorlu kararlarla dolu saatler geçirmemizi sağladı bilgisayar başında. Medieval Total War'ın gelişileyle birlikte bu yanyana duran iki kelime yeni anlamlar kazanacaktı, ama benim haberim yoktu bundan henüz....

Medieval Total War bir devam oyunu değildi ki bunu anlamam çok uzun sürmedi. Shogun'u haftalarca oynamış, nadiren bulabildiğin her rakibi de en yakın netcafede meydan müharebesine çıkartmışım. Oyunu uzun süre ara ara yükleyip tekrar oynadım hatta. Ofiste Medieval: Total War demosunu gördüğüm gün ise "Allah derim!" dedim ve dedim akabindede. Ama ben daha çok söyleyecektim bunu bundan da haberim yoktu.

Bu yazıyı yazarken ne kadar zorlandığımı anlatamam, hatta bu cümleyi kurmam bile saklık derecesinde saflik olarak bile nitelendirilebilir. Ancak oynamaya başladığınız andan itibaren ne demek istediğimi anlayacaksınız emin olun. Genelde incelemelerin sonuna yazılsada ben burada yazıyorum bunu, okuduğunuz şur bir iki cümleden sonra siz oyunu koşun alıksın sonra hayatı okumaya devam edin. Shogun Total War ile aynı motoru ve aynı sistemi kullanıda oyundaki yenilikler akıllara zarar. Aslında MTW'dan iki oyun rahatlıkla çıkabilir. Sira tabanlı strateji haritası ve real-time yapılan savaş ekranı bambaşka iki oyun olabilir.

Kan İstiyorum Kan...

Ortaçağ'ın karanlığı pek strateji ekrانına ve grafiklere yansıyamasada dini, kültürel ve siyasi karmaşası oldukça iyi verilmiş oyunda. Müslüman toplumlar ile Hıristiyanlar arasındaki din savaşları oyunda büyük bir yer tutu-

Oyundaki yenilikler akıllara zarar

yor. Haçlı seferleri bol bol gerçekleştiriyor. Oyun bilinen tarihe pek paralel gitmiyor ki zaman gayet anlamsız olabilirdi o zaman. Bu yüzden sıklıkla bazı hıristiyan devletler haçlı seferleri başlatıyor siz daha "aman haçlıları" diye meden müslüman devletler de jihad ilan ediyor ve tam diplomaside elle tutulur başarılar elde ediyorum derken dost düşman birbirine karışıyor. Bütün bunlar olup biterken olmadık bir eyaletiniz de isyan çıkarıyor "ya bir durun" dedemin "aha burada kitlik var gelir melir yok kardeşim" mesajını görüyorsunuz ekranda ki zaten çoktan eksilere düşmüş olmuş으orsunuz maddi olarak.

Kaynak yönetimi diye birşey yok oyunda. "Aman ne güzel diyeceksiniz" belki ama gelir gideri dengelemek için inşa etmeniz gereken birçok bina ve almanız gereken birçok ekonomik karar var. Tarım ve madencilik başlarında en büyük ve en temel gelir kaynakları olsada zamanla yetersiz kalıyorlar. Maddi açığı kapatmak için han, ticaret merkezi, liman gibi ek binalar dikmek durumunda kalıyorsunuz. Her bina kendine göre özelliklere ve upgrade'lere sahip. Binaların inşa süreleri, fiyatı, kurulacağı eyalet, imparatoluğunuzun ekonomik durumu vb gibi birçok etken karalarınızı etkiliyor. Düşmanın dibindeki bir eyaletle Watchtower yerine, Inn kurmaya kalkarsanız pek de mantıklı olmayacağındır. Para genelde birçok problemi çözüyor olsa da insanların inançları parannın hep bir adım önünde yer alıyor. Eyaletlerinizdeki inanınanların sayılarını strateji ekranında eyaletin üstünde sağ tıklayarak açtığınız pencerede görebiliyorsunuz. Ancak gördükleriniz pek hoşunuza gitmiyor genelde. Nüfusun dinlere göre dağılımı yüzde cinsinden yazıyor ekranda: Ortodoks, katolik, müslüman, musevi....

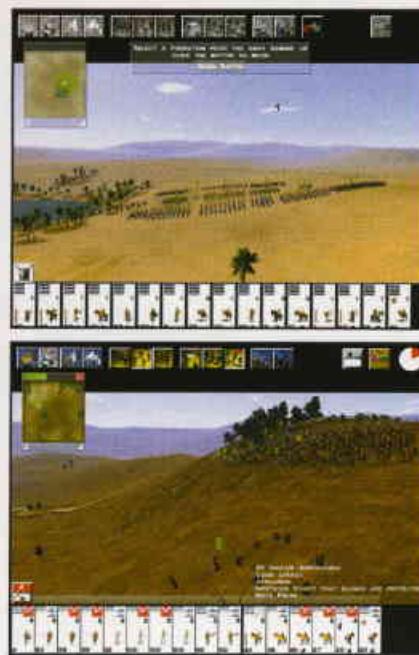
Hak Yolunda Kılıç Salları

Hemen bunun altında ise yine yüzde olarak o eyalette isyan çıkma olasılığı yazıyor ki 0 da tutmanızda fayda var bu değeri. İsyancılarına genelde nüfusun dini tercihleri neden olsa da açık ya da canı sıkılmış bir komutan da olabiliyor. Örneğin tam işleri yoluna koyduk, eh para olayını da çözduk, bak en güclü ordu-

lar da bizde derken sevilen sayılan bir komutamız baş kaldırmayı uygun gördüler. Yaklaşık 32000 birimden oluşan ordumun yarısından çoğu onu izledi ve 30 yıl sürücek bir iç savaşa sürüklendim bir anda. Ben isyancılarla uğraşırken müttefiklerim de bir bir girişmeye başlayınca ben pıslığı temizlediğimde yirmibeş eyaletten geriye 4 eyaletim kalmıştı. Yazının başında dediğim gibi, oyun bilinen tarihe paralel gitmiyor tam olarak, ama eğer Türklerle oynuyorsanız inanın bana kesinlikle hasta adam oluyorsunuz. Paralel gitmiyor derken şunu da söylemeye fayda var; tarihin tüm önemli olayları oyunda yer alıyor ancak sizin yada rakiplerinizin hareketleri bunların daha önce yada normalden daha sonraki bir tarihte gerçekleşmesine sebep olabiliyor. Diğer devletler orduları ile değil din adamları ile sizleri feth etmeye bayağı bir seviyorlar. Eğer müslüman devleti ile oynuyorsanız vay haliniz zaten. Din adamları savaşta olsanız bile topraklarınızda gezebiliyorlar ve bir eyalette ne kadar uzun kalırlarsa o kadar çok insanı kendi dinlerine çekiyorlar. Sonunda ya siz de bir iki alım yada imam yapıp o eyaletlere bırakıyorsunuz ya da ucuzundan bir suikast yapıveriyorsunuz bu kutsal kişiliklere. Cami ya da kilise inşa edilen eyaletlerde pek başarılı olamasada akmasada damlıyorlar (nasi be??).

Din toplumlar kadar savaşlara da yön veriyor ancak din adamlı yapmak yada kutsal yeri inşa için de para lazımlı herşey gibi. Oyunda ki henüz bahsedemediğim binlerce ilginç olaydan biri para birimi. Avrupa'nın bilmem kaç sene kasıp da geçemediği, içinde bulunduğu yıldır içinde zar zor becerdiği ortak para birimi oyununu ortaya koymamış olması oldukça ilginç. Oyundaki ortak para birimi florin. Yani anlaşılmaz bir Hollanda baskısı var oyun üzerinde. Gerçi her ülkenin para birimi kendine has olsun olacak diyebilirsiniz, pek bir fark olmaz ama ne biliyim hoş dururdu. Mısırlıların yada Moğolların kalkıp florin kullanmaları oldukça garip geliyor insana. Oyunca bir de döviz büro-su eklerlerdi bina olarak olur biterdi.

Oyunda her ülkenin kendine has birimleri ve kendine has binaları var. Binaların bir kis-



mi sadece isim olarak farklılık gösteriyor. Yani bazıları temelde aynı avantajları sağlıyorlar yada benzer birimler üretmenizi sağlıyorlar. Ülkeler arasındaki farklar daha çok teknoloji ağaçlarında ortaya çıkıyor. Oyunda yönetebileceğiniz 12 ayrı ülkenin 100'den fazla farklı birimi var. Savaş alanına 16000 civarında asker sürebiliyorsunuz ki 100 farklı birim ve bu kadar askerle yaratabileceğiniz taktiklerin ve stratejilerin haddi hesabı yok. Zaten ekonomik, dini, diplomatik problemleri çözmemeyip de soluğu savaş alanında alındığınızda haddi hesabı olmayan stratejilerin büyük bir kısmını bulmak zorunda kalmışsınızdır.

Shogun'dan bu yana yapay zeka oldukça geliştirilmiş. Shogun'daki o script havası yok oyunda. Düşman oldukça mantıklı tepkiler veriyor ve belli stratejilere takılıp kalmıyor. Araziyi ve yerşekillerini kullanabiliyor, birimlerine göre taktikler yapıyor ve savaşın gidişatına göre taktik değiştirebiliyorlar.

Ancak kuşatma altındayken yapay zekanın pek parlak olduğu söylemeyez. Sağdan soldan ok atmaktadır başka birsey yapamıyor düşman. Kaleyi savunma olayı zayıf kısaca. Strateji ekranında ise yapay zeka genellikle yapılıktan çıkarıyor. Örneğin bir Bizans prenesi ile evlendirdiğim derebeyi iki turn sonra bir Bizans suikastçısı tarafından öldürdü ve eyalet prenesi yani Bizans'a kalıverdi, benim de midem kalktı.

Temel amacımız imparatorluğumuzu savaş ve kandan pek de başka birseyin olmadığı o dörtlüyüzil boyunca ayakta tutmak ve toprakları genişletip adım adım tüm Avrupa ve Asya'yı ele geçirmek. Aslında ele geçirmemeniz de olur ama olmaz, o kadar asker var para bol vs. Ne durucam rahat batar.

Cihad edelim, Cenk edelim...

Genel prensipler aynı kalmasına rağmen oyundaki ayrıntılar ve orijinal Shogun formülüne yapılan eklemeler akıllara zarar cinsinden demistik. Dediğimize göre akıllara zarar verelim biraz. Savaş alanında yaşamak istediğimiz ancak

daha önce Shogun'da sadece strateji ekranından haberlerini alabildiğimiz kuşatma oyuna eklemiştir. Ele geçirdiğimiz bölgede bir kale varsa, yenilen düşman kaleye çekiliyor. Ancak Shogun'un aksine kuşatma altına alınan kaleye saldırımı bizzat yönetebiliyoruz. Oyunca eklenen kuşatma silahları ile önce kaleyi darmadağın edip, ardından kalede açtığımız deliklerden içeri daldıktan kilitlenen düşmanı geçirebiliyoruz. Oldukça çetin savaşlar yaşanıyor kuşatmalarda. Bunun dışında oyunda denizcilik alanında da devrimler gerçekleştirilmiş. Shogun'daki gibi "aha burada liman var orada da var hadi buradan oraya işinlanalım" olayı yok. Limanı diktikten sonra bolca sulayacağınız, bol da güneş görmeli. Yanna bir de tersane dikerseniz sarımsık gibi alır yürürlər beraber. Ancak ondan sonra gemi inşa edebilir ve İmparatorluğunuzu yaraşır bir donanma kurma yolunda ilk admınızı atabilirsiniz. Donanmanızla diğer ülkelerin gemilerine saldıracıysa ya da ticaret ordunuza Akdeniz'in serin sularına salabiliyorsunuz. Ancak burada can sıkın bir şey; deniz savaşlarını yaşamamız yada kontrol edemiyoruz. Denizde gerçekleşen bir savaş geminizi yada gemilerinizi mouse'la alıp düşmanın üstüne bırakmak ve bir sonraki turn şarşemde (pencere değil şarşem) savaşın sonucunu görmek. Umarım daha ileriki TotalWar oyunlarında Creative Assembly bunu da geliştirir.

Bu canımızı sıkı iken savaş ekranına eklenen oldukça kullanışlı birsey varkı o da destek birimlerini kontrol edebildiğimiz buton. Daha önce Shogun'dan hatırlayacağınız, eğer ordumuz onaltı birlikten daha kalabalık ise fazla olanları savaşa süremiyorduk. Birliklerden biri yok olunca yada savaş alanını tamamen terk ettikten sonra ancak yedek birlikler savaşa dahil olabiliyordu. Şimdi ise bu yeni seçenekle destek birimlerin haritanın neresine yerleşeceklerini belirlemem için bir seçenek (bir nevi waypoint) ve birliğin savaş alanına girmesini sağlamak için bir buton var. Ayrıca ordular savaşa random olarak değil sizin o bölgeye soktuğunuz sıra ile geliyorlar ki her ne

kadar çok esnek bir sistem olmasa ve savaş gi- dişatına göre birlik çağrımanıza izin vermese de yeterli sayılar. En azından bir sonraki birli- ğinizin ne olduğunu bilerek taktik geliştirmenin mümkün. Zaten herşey taktik strateji, bu yüzden fazla esneklik de gerek görmedim ben açıkçası.

Yapay zeka eskisi gibi değil. Oldukça geliş- tirilmiş. Bu sayede verdığınız emirleri oldukça rahat yerine getiriyor birlikler ve çakılıp kal- mıyorlar oldukları yerde. Tabii siz de emirlerinizi mantık çerçevesinde tutmalısınız. Anlam- sızca verilen emirler can kaybına yol açar aman dikkat. Zaten beli doğrultmanın oldukça zor olduğu bir ortamda beysiz komutanlara ihtiyaç yok. Savaşa girmeden önce birliklerin başlarındaki komutanların özelliklerine de baktıktan fayda var. Komutanların skill'leri savaşın sonucu açısından belirleyici oluyor. Komutanların özelliklerine strateji haritası- dayken birliğin üstüne sağ tıklayarak parşö- menden öğrenebilirsiniz (parşö-man). Bu özel- likler; Loyalty-sadaket, Piety-dini destek, Dre- ad-düşmana saldırdığı korku ve orduya sağladığı moral, Command-savaşındaki kumanda yetene-



LEVEL CLASSIC

Bilgi İçin • <http://www.twbw.com>

Yapın • Creative Assembly

Dağıtın • Activision

Minimum Sistem • Pentium® 350, 128 MB RAM, 16 MB E. Kartı

Önerilen Sistem • Pentium 4 1.4, 256 MB RAM, 84 MB E. Kartı

Multicast • Internet ve Lan.

Tür • Strateji

Artılar • Sınıf soy lütfen

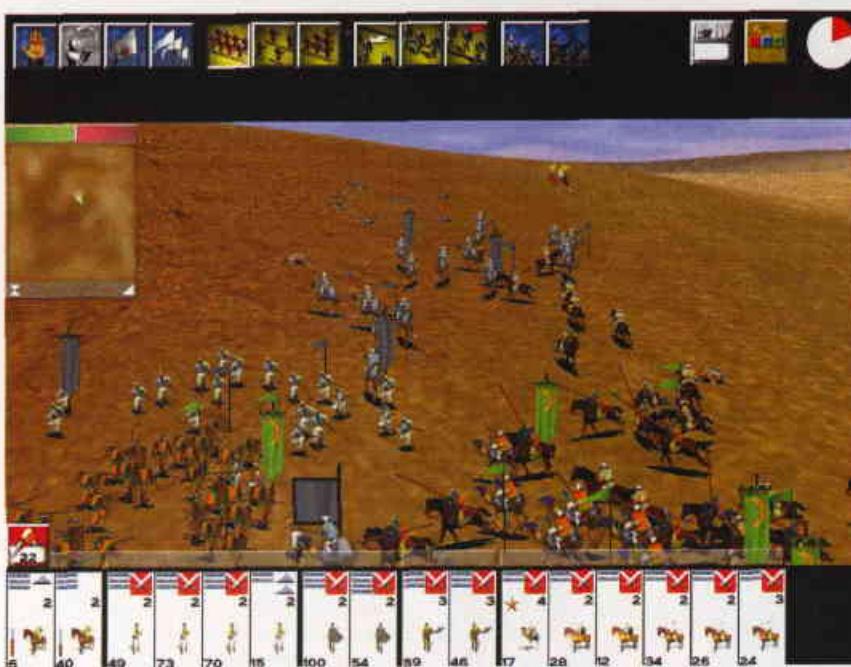
Eksiler • Yüksek sistem gereklilikleri, Bazi ses ve müzikler

bir süre sıkılıklı. Beşka da pek birsey yok.

Son Karar • Matika yaşamaması gereken bir deneymiz.

Alternatifler • Shogun Total War

LEVEL NOTU **94%**



ği, Acuman-ekonimi becerisi. Bunların hemen hemen hepsi savaşta size avantaj sağlıyor ancak Acuman biraz farklı bunlardan. Bölgelerde belli başarılar sağladığınız zaman, örneğin savaşı kazanınca "title"lar çıkıyor. Bunları alıp komutanlardan birinin üstüne bırakıyzorsunuz ve az önce bahsettiğimiz özellikleri artırtıyor. Acumani yüksek olan bir komutanın bulunduğu territorylerde ise vergi daha kolay toplanıyor ve yıllık gelir sürekli artıyor.

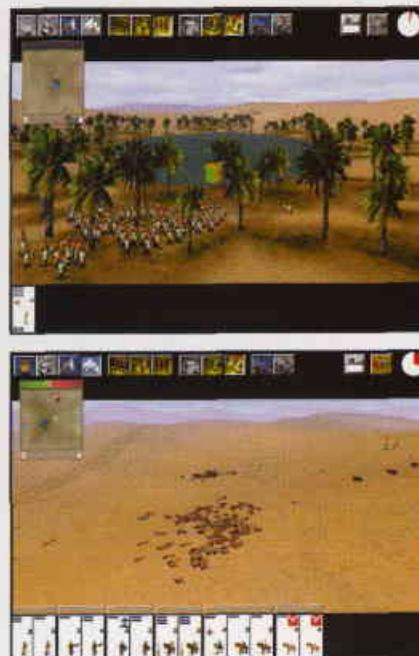
Kısaca Diyelim artık

Kısaca din, diplomasi, ekonomi, coğrafya, ordulu, teknoloji, bilim, strateji, savaş taktikleri gibi birçok alanda başarılı olmanız gereken bir oyun çıkıyor ortaya. Gayet beceriksizce yazılan bu yaz�an oyun hakkında ne anlıyorsunuz cidden bilemiyorum. Beceriksizlikten kastım benim acemiliğimden çok oyun hakkında yazılacak binlerce ayrıntının olması aslında. Gitmekle derinleşen olaylar zinciri içinde birkaç saat içinde kaybolmak işten bile değil. Savaşlar dışında oyunun temposu düşük olsa da ilgilenmeniz gereken şeylerin sayısı oldukça fazla. Ayrıca, oyunda toplam 11 ülkeyi kontrol edebilmeniz mümkün. Bu da oyunun tekrar tekrar oynanacağı anlamına geliyor. Gerçi oyunda Historical Campaigns ve Historical Battles adında iki bölüm daha var ki bu sayede tarihin önemli savaşlarını yaşayabiliyor yada büyük liderlerin yerine geçip tarihin en zorlu zamanlarının karanlığını halkınız ve kendiniz için aydınlığa çevirmeye çalışıyoñsunuz. William Wallace yada Robert The Bruce olarak Sterling de İngilizlerle çarpışmak (Braveheart savaşları) veya liderlerin yerine geçip Fransızların yüzyl savaşlarında hatta Kudüs'ün fethi döneminde ipleri elinize almanız mümkün. Bunun dışında random maplerde kendi seçiceğiniz düşmanlara karşı savaşlar yapabilirsiniz ki toplam 372 map var oyunla gelen. Bunların dışında oyunun içinde bir de map editör var. Tamamen oyna entegre ve oyunun motorunu kullanarak realtime mapler yaratabiliyorsunuz. Hem ne yaptığınızı anında görebiliyorsunuz ve deneyebiliyorsunuz. Oldukça basit bir

kullanımı var zaten ve sıkılmadan saçmasapan mapler yaratmanızda hiçbir sakınca yok. Oyunda hemen herşey düşünülmüş. Başlarda biraz yavanmış gibi gelse de zamanla bunun sizinle alakalı olduğunuzu anlıyorsunuz. Oyun ona hakim olmanız için adeta zorluyor siz. Bu yüzden tutorial bölümlerini mutlaka oynamak gereklidir.

Grafik yok mu hocam tarihimize hiç?

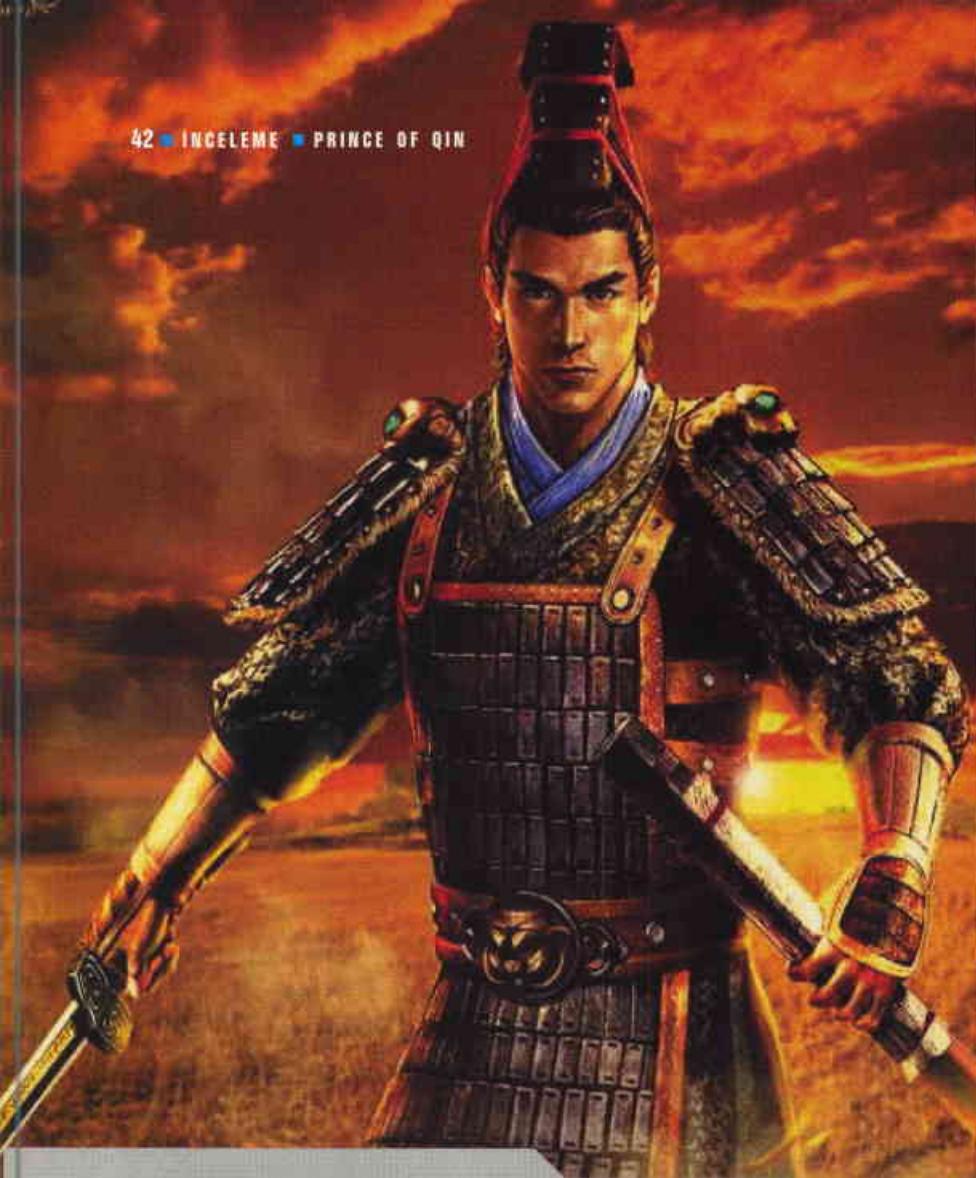
Oyunun grafik motoru temelde STW ile aynı. Tabii oldukça modifiye edilmiş. Strateji ekranında map büyüdügü ve oyunda yer alan ülke ve birim sayısı tavana vurduğu için grafiklerden çok yapay zeka sönümürüyor sistemi. Strateji ekranının grafikleri çok fazla renkli olmasa da gayet yeterli ve gözleri yormuyor. Ayrıca karakter resimlerine bakarken bayağı eğlenebiliyorsunuz. Sultan Süleyman oyundaki portresini görse gülmekten altına isterdi herhalde. Strateji ekranının kullanımı oldukça kolay. Ekonomik durunuz, komutanlarınız, ordularınız, goluk çocuk durunuz ile ilgili menüler gayet kullanışlı ki zaten bunlardan pek birsey değiştirmiyorsunuz genelde onlarda parşöman tadında ve bilgilendirme amaçlı. En çok hoşuma gidenlerden biri yukarıda bulunan minimap bitişirilmiş menüçük. Menüy açtıığınızda oyunda ki otomasyon (ne gülüyor sun. Bizansın doranınum yaptığına inanıyorsun...) sistemi karşınıza çıkıyor. Burada ki kutucukları işaretleyerek vergi toplama, birim üretme, bina dikme, sulama gibi birçok şeyi otomatik hale getirebiliyor ve topraklarınız genişledikçe artan sorun ve sorumluluklarınızın büyük bir kısmını yapay zekaya bırakabiliyorsunuz. Savaşlarda ise grafikler harika. Gerçi birimlere zoomladıkça "bitmaaaaaap" diye bir çığlık karışıyor savaş naralarına arna olsun bağırsın onlar oyle. Haritalar ise gerçekten çok başarılı. Tepeler, dağlar, ormanlar yada çöl hepsi ile etkileşim içindesiniz. Sadece grafik yada texture olarak orada olmadıklarını biliyorsunuz bakınca ve gözü rahatsız eden hemen hemen hiçbirşey yok. Yağmur, kar ve sis gibi efektler oldukça başarılı ve oldukça etkiliyor stratej-



nizi bu bir iki efekt. Bu başarılarının yanında GeForce'lu sistemini 5 fps kavramı ile tanıtırıveriyorlar o ayrı tabi. Arma geneliyle savaş bırakıp manzara seyretmek geliyor içinden insanın. Savaş ekranından bahsetmişken dikkat çeken bir değişiklik ise birimlerin artık birere bir savaşıyor olması. Yani STW daki gibi iki grup sadece birbirine yaklaşıp silahlarını boşluğa sallamıyorlar ve savaş anında zoomladığınızda birimlerin teke tek çarpışıklarını görebiliyorsunuz. Dahası sağ tarafından daldığınız bir birligin diğer ucundakiler değil kılıcı mızrağı bögrüne yiyenlerin öldüğünü görebiliyorsunuz. Savaş anında esir de alabilir olmuşuz. Hele esirlerin arasında bir de düşman generalı varsa iki kere zevkli bir hale geliyor herşey. Savaş ekranına eklenen bir butona tıklayarak esir aldıklarınızı girtlaklayabiliyorsunuz ki işte o girtlaklama anında bana göre oyundaki en iyi ses efektini duyuyoriusunuz. Oyun içi müziklerde gayet iyi. Savaş öncesi ve savaş anında oldukça gaza getirici müzikler çalıyor ve bu müzikler yönettiğiniz ülkeye özgü müzikler hep. Ancak nedendir bilinmez (aslında biliyorum da no comment..) Türklerle oynayorsanız Arap müzikleri dinleyeceksiniz oyun boyunca. Savaş anında müziklerdeki bu Arap etkisi o kadar artıyor ki, Sulukule filmlerindeki gibi kavgayı dövüşü bırakıp dans edesiniz geliyor adeta. Hele strateji ekranında savaş sonrası oturup meditasyon bile yapabiliyorsınız o kadar dirlendirici (göbek attık yorulduk).

Tarih bizi yazana kadar (tiksindim kendimden)

Medieval Total War böyle mi anlatılır? Hayır böyle anlatılmaz çünkü anlatılamaz. Yılın en iyi oyunlarından biri ve oyun tarihini en iyi strateji oyunu anlatılamaz kardeşler. Ben bir sürü şey yazdım ama siz bakmayın bana, konuş alın, oynayın, öğrenin, multiplayer yapalım. Bahsedemediğim herşey, birimler, ülkeler, tarih ve multiplayer ile ilgili herşeyle bir aksilik olmazsa gelecek ay strateji ustasında buluşmak üzere... ☺



princeofqin

Her şey bir taht i-Cin..

Toplanın ey Level halkı! 2200 yıllık bir sıra nihayet su yüzüne çıkıyor. Meğerse Çin'in en eski hanedanlarından birinin torunu içimizde yaşıyormuş da haberimiz yokmuş! Hatta her gün gazetelerde, televizyonda yüzünü görmüş ama şimdide kadar uyanamamışız. İşte Level magazin ve ülkeler arası tarihsel çalışmalar departmanlarının işbirliğiyle şok haber: Çin Hanedanı'nın bu üyesi, sunucu/oyuncu/manken (ve geçen günlerde aldığı yeni sıfatıyla yazar) Vatan Şaşmaz'dan başkası değil! İnanmayan Prince of Qin'in kapak resmine baksın ve gerçeklerle yülezsin. Qin Hanedanı'nın varisi, prens Fu Su'nun, Vatan Şaşmaz kardeşimize ikizi kadar benzendiğini kimse inkar edemez herhalde!..

Prince of Qin'de olaylar M.Ö. 210'da imparator Ying Zheng'in ölümünün ardından başlıyor. Qin Hanedanı'nın (Kuin, kün diye kendini zorlamayı, "Çin" diye okunuyor. Zaten Çin Halk Cumhuriyeti'nin adı da aynı hanedandan gelir. Yalnız ecnebiler bugünkü cunhuriyete "China" derken, biz onların eski komşuları olduğumuz için hala "Çin" adını kullanıyoruz.) kurucusu olan Ying Zheng'in ölümünden kısa süre sonra ülkenin kuzeyinde Çin Seddi'nin yapımı ile ilgilenen büyük oğlu Fu Su'ya bir me-

saj ulaşır. Altında imparatorun mührü bulunan bu mesajda Fu Su ve kendisine bağlı general Meng Tian'ın kendilerini öldürmeleri emredilmektedir. Fu Su babasından böyle bir isteğin gelemeyeceğini düşünerek emre karşı çıkar ve işin aslı araştırmak üzere imparatorluk sarayına doğru yola çıkar.

Su, tahtaya yaşam verdi

Prince of Qin, Object Software adlı Çinli bir yapımcı firmasının ürünü. Biraz oynadıktan sonra yapımcıların hangi düşüncelerle yola çıktııklarını anlamak da kolaylaşır: "İyi iş yapmış, bergenin toplamış iki oyunu (x ve y) inceleyelim. İkiinden de bir şeyler katip (x + y) fon olarak da Qin tarihini kullanalım." Bu durumda formülde x yerine Baldur's Gate, y yerine Diablo koyduğunuz takdirde sonuca varmış oluyorsunuz. Gereken Prince of Qin'de Diablo'ya has karakter gelişimi, skiller, envanter kullanımı, yeni silahlar üretme gibi özelliklerin yanı sıra Baldur's Gate'in grup sistemini ve NPC'lerle uzun diyaloglar kurma şansını bulacağınız.

Ne yazık ki oyun içi başlangıç demosu "komik" olmanın ötesine geçemiyor: Kendisini durdurmak isteyen bir grup imparatorluk mu-

hafızınızı Malkoçoğlu filmlerini aratmayan bir havada biçen Fu Su, yolda bir köylüyle karşılaşıyor. Onu tanıyan ve bu soylu kıyafetler içinde başının belaya gireceğini anlayan köylü, prense sıradan kıyafetler veriyor. Bu sırada Fu Su'nun imparatorluk zırhi tipki Diablo'da yere eşya bırakır gibi köylünün önüne düşüyor ve ekran karanıyor. Bir sonraki sahnede başka bir muhafiz birlüğünün komutanı, köylüye oradan geçen bir soylu görüp görmediğini soruyor. Köylü "Yoo" diyor, ama o da ne! Yerde, ayen prensin bıraktığı yerde imparatorluk zırhi parıl parıl parlıyor mu?!!! Tabii muhafizler prense yeni giysiler vermemi akıl edip de zırhi kaldırmayı akıl edemeyen (!) köylüyü ve karısını trajikomik bir biçimde öldürüler!

Tahta, ateşi besledi

Bu enstantanenin ardından Prens Fu Su'yu yoneterek oyuna başlıyorsunuz. Maalesef karakterinizi kendi başına yaratma gibi bir şansınız bulunmuyor. Ama merak etmeyin, Fu Su'yu da, grubunuza ileride katılacak karakterleri de istediğiniz yönde geliştirme fırsatınız olacak. Karakterler oldukça çabuk seviye atlıyorlar ve oyun sonuna doğru da 50. seviye civarında bir konumda oluyorlar. Oyunda beş ayrı karakter sınıfı (paladin, muscleman, assassin, wizard ve witch) yer alıyor ve bu sınıflardan her birinden bir eleman ilerleyen bölümde sırasıyla grubunuza katılıyorlar. Karakterlerin atladığı her seviye, onlara kişisel özelliklerine dağıtacakları 10 puan ve özel yeteneklerinden birine ekleyebilecekleri 1 puan hediye ediyor. Tabii tipki Diablo'daki gibi yetenekler her meslek sınıfına göre değişkenlik gösteriyor. Paladin'ın yeni nesneler oluşturabilme yeteneğine karşın, assassin'de kilitli kapıları açma gibi beceriler öne gitmektedir. Her karakterin yirmi ayrı seviyesi olduğunu da ekleyelim. Bu nedenle yetenek seçimlerinde iyi düşünüp doğru karar vermeniz gerekiyor.

Ateş, toprağı pişirdi

Oyunu izometrik bir açıdan görüyor ve çözünürlüğü 1024x768'e kadar çıkarabiliyorsunuz. Ama çözünürlüğü bu kadar yükseltmek zaten küçük olan diyalog yazılarının iyiden iyiye karınca duası haline gelmesine neden olduğu için tavsiye edemiyoruz. Arka planların, özellikle girdiğiniz kasabaların eylemin oldukça detaylı olarak çizildiği Prince of Qin'de, ne yazık ki karakter animasyonları için aynı şeyi söylemek güç. Özellikle yolda karşılaşığınız kurt ve kaplan gibi yaratıkların atlama animasyonlarında çeviklikten, doğallıkten eser bulunmuyor. Örneğin kurtlar öne ve arkaya bacakları açık bir şekilde -zerre kırımdan- bir noktadan diğerine uçuyorlar. Ama efektlerdeki bu zayıflığa karşılık oyundaki yaratıklar Diablo'daki gibi yüzlercesi, binlercesi bir arada olarağ değil, doğada nasıl yaşıyorlarsa o halde karşınıza çıkyorlar. Örneğin bir ayı ininde iki üç ayıya rastlarken, açık alanlarda beşli altılı gezen kurt sürüleriyle ya da haydut çeteleriyle karşılaşabiliyorsunuz. Bir de normal hayvanlar dışında Çin mitolojisinde adı geçen bazı yaratıklarla da çeşitli bölümlerde ta-



nişma şansınız bulunuyor. Yalnız mitolojik olsun olmasın, makul sayıarda karşınıza çıkan bu yaratıkların olay yerine geri döndüğünüzde neden tekrar canlandıklarını anlamak zor! Mağara girişinde yere serdiğiniz yaratıkları çıkışta yolunuza kapatmış bir şekilde bulmak, -hele bir de yaşam enerjiniz dibe vurmuşken- tahmin ederseñiz, pek eğlenceli olmuyor!

Toprak, metali doğurdu

Karakterinize tecrübe puanları kazandımanın bir yolu bu yaratıkların filetosunu çıkartmaktan geçerken, bir diğer -ve daha kazançlı- yolu da klasikleşen görev alıp yerine getirme yöntemi. Oyunda NPC'lerden aldığıınız her görev günlüğünüzü kaydediliyor. Kimi görevler için oldukça zorlu fiziksel mücadeleler vermeniz gerekliken kimin görevlerde de bir iki kişiyle

doğru şekilde konuşup onları ikna etmeniz yeterli oluyor. *Fallout'un* aksine, karakterlerin özellikleri konuşma seçeneklerini pek etkilemiyorlar. O nedenle "Ben tüm puanları strength'e verdim, yoksa charm'a da biraz verse miydim?" diye canınızı sıkmayın, charm özelliği yalnızca satıcılarla ödediğiniz para üzerinde etkili oluyor. Yalnız görevlerde zaman zaman mantık hataları ile karşılaşışınız. Örneğin ilk bölümdeki köyün yakındakinde sürüyle "kaplanbalığı" gördüğünüz, hatta üzerlerinden düşen derileri topladığınız halde, hala köydekilerin "Sen hiç kaplanbalığı gördün mü?" sorusuna "Yoo, o da nesi?" diye yanıt vermek surada kalyorsunuz.

Prince of Qin'in belki de en zayıf noktası ise seslendirmenin başarısızlığı. Diyaloglardaki İngilizce'nin gramer kurallarına uygun olmaması bir yana, İngilizce dublajı yapanların kötü tonlamaları, metinleri ruhsuzca okumaları oyuncuların atmosferinden çok şey alıp götürüyor. Ses efektlерinin de pek başarılı sayılamayacağı oyunda durumu tek kurtaran, fonda çalan genelkese Çin ezipleri oluyor. Ne yazık ki, bu hoş müzik de karakterler her savaşa girdiklerinde gereksiz bir savaş müziği (hesapta heyecan yaratacak) ile kesiliyor.

Metal, suya gücünü verdi

Oyunda karşılaştığımız en orijinal fikir ise, Çin felsefesi ve tıbbında da yerini alan beş elementin önemli rol oynaması oldu. Su, ateş, toprak, metal ve tahtadan oluşan bu beş elementin her biri, bir diğerini baskılıyor ya da güçlendiriyor. Aynı şekilde oyundaki silah ve zırhların da bir normal, bir de elementsel gülgeleri bulunuyor ve bu güçler üzerindeki diğer eşyalardan etkileniyorlar. Örneğin elinizde ateş gücü taşıyan bir kılıç varsa, parmağınız takacagınızın tahta bir yüzükle kılıçın etkisini artturabiliyorsunuz (Tahta ateşi güçlendirir.). Aynı şekilde oyundaki her karakter, hatta hayvanlar bile bir elementten oluşuyorlar ve bu elemente zit silahlardan daha çok etkileniyorlar. Paladin'ın yeni nesneler oluşturma yeteneği ile çeşitli mucevherleri silahlara ekleyerek ya da beş temel

hammaddeyi kullanarak (Hayvanların üzerinden çikan deri, et, tendonlar, odun ve taş) daha güçlü silah ve zırhlar üretebiliyorsunuz.

Çin'in Prensi, hem *Baldur's Gate*, hem *Diablo* olmak isterken ne yazık ki bazı eksiklikleriyle ikisi de olamamış bir oyun görüntüsü çiziyor. *Diablo'ya* göre "fazla haremetsiz", *Baldur's Gate'ye* göre ise "fazla yalın" kalyor. Ama bilgisayar oyunlarında fazla örselenmemiş ve orijinalliğini koruyan bir konu olan Çin tarihini işlemesi, üstelik gerçek kişi ve mekanlara yer vermesi oyunu ilginç bir hale getirebiliyor. Eğer üç CD'lik bir oyuna ayıracak bolca zamanınız, sabit diskinizde 1.7 gigabyte yeriniz ve "farklı" bir İngilizce'ye tahammülü varsa ilginç bir seçenek olabilir. Yok, yeniliklere açık değilim, ben bildik bir şeyler oynayamam derseniz, *Iceland Dale II*'miz var, sizi söyle alalım.

Açıklı bir dipnot olacak ama, tüm oyun bir "eğer ... olsayı" senaryosundan oluşuyor. Çin'in Prensi'nin başından bu olaylar asla geçmedi. Çünkü o ve general Meng Tian, gerçekte aldıkları emri uygulayarak kendi canlarına kıymışlardı... ☺

Batu & Gökhan | batuher@level.com.tr

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

Yapım • Object Software

Dağıtım • Strategy First

Minimum Sistem • P II 200, 128MB RAM, 1250MB sabit disk alanı

Önerilen Sistem • P3 600, 256 MB RAM, 1250 MB sabit disk alanı

Multicast • Var

Tür • RPG

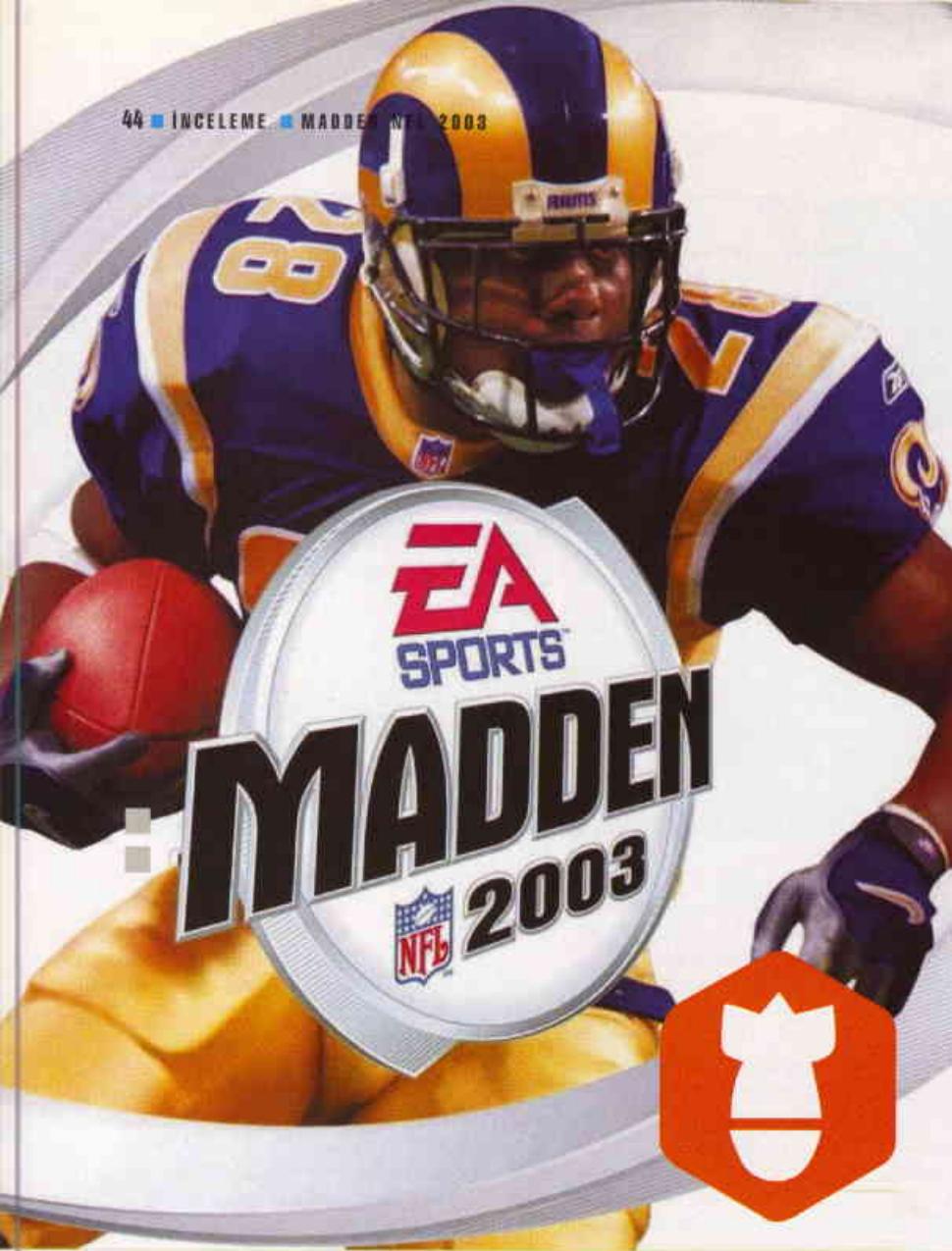
Artılar • Beş element sistemi, zengin tarife

Eksikler • Külti sevdalıları, yer yer acılığının kaybolması

Son Karar • Orijinal fikirin içeriği de *Prince of Qin*, *Baldur's Gate* ve *Baldur's Gate*'in vasat bir melez olmaktan ileri gitmemeyi. Çok daha iyi işlenebilecek bir kuduya yatkın olmaz.

Alternatifler • *Diablo II*, *Baldur's Gate*

LEVEL NOTU



Onde et yiğinları çarpışırken, aralarından ince paslar atma yeteneğinizi görelim.

Yine bir spor oyunu ve yine ben Can karşınızdayım. Büyük sürpriz oldu değil mi? Bu seferki oyunumuz Türkiye'de pek tanınmamış olan Amerikan futboluyla ilgili bir yapıp (Tamam üniversitelerde oynanıyor olabilir ancak bu yaygın olduğu anlamına gelmez). Bu şahseni önlümüze sunan ise her zamanki gibi EA Sports firmasından başkası değil. Sinan'dan özellikle yazının 2 sayfa olmasını istedim. Çünkü sizlere hem bu spor hakkında bilgi verip hem de oyunu tanıtım istiyorum. Sinan'a bu ricamı kırmadığı teşekkür edip Amerikan futbolu hakkındaki bildiklerimi aktarmaya başlıyorum. (Bilenler okumaya 6. paragraftan devam edebilirler)

Abi gel seni futbol takımıma alıcaz

Öncelikle sporun adında "futbol" olduğunu göre bir topumuz var. Top oval şeklinde. Bu topu 100 yarlılık (90 metreye tekabül eder) bir sahanın sonundaki alanla taşmanız lazımlı. Bu işe de on bir kişilik bir takımına başracaksınız. Bu on bir kişilik takımınızda 1 adet top dağıtıçı (play maker) daha doğrusu quarter back) bulunur. Her oyuna başladığınızda top mutlaka bu oyuncunun eline değer ve bu oyuncu ile topu en elverişli durumda takım arkadaşınıza iletirsiniz. Quarter back tarafından atılan topu tut-

mak için görevli kardeşlerimiz de vardır. Bulara wide receiver denir, özellikleri hızlı olup rakipten kolay kurtulup topla buluşmak ve ondan sonra da touchdown çizgisine olabildiğince yaklaşmaktadır. Oyun ilk baslarken ise topun önünde dizilmiş olan arkadaşlarımız tam anlayımla birer ayıcıktr. Bu insan yarmalarına linebacker denir. Amaçları rakibin quarter back'ınıza ulaşmasını engellemek ve quarter back'ınıza pas atması için en rahat ortamı hazırlamaktır. Topu touchdown çizgisine taşımanın bir diğer yolu ise quarter back'ını ile topu running back'ınıza aktarmaktır. Bu taktikteki amaç running back'ınıza bir koşu yolu açmaktır. Running backiniz de hızlı ve çevik olma avantajını kullanıp (kısa mesafe gideceksiniz), yani mesela son touchdown'a son 5 yardınız kalmışsa, running backiniz daha hantal ve kuvvetli olmalıdır ki onu engellemeye çalışınlar ve kurtulabilirsin) topu götürürebildiği en uç noktaya götürür. Bir klüp 4 adet takımından oluşmaktadır. Birincisi ofansif takım ikincisi defansif takım, diğer ikisi ise topu karşı tarafa doğru atıp (punt vurusu: oyun baslarken ve de gol olduktan sonra yapılır), tutan takımlardır. Doğal olarak savunma takımınız siz savunmadayken sahaya girer. Top size geçip atağa baş-

ladiğınızda ise ofansif takımınız sahadaki yerini alır. Buraya kadarki bilgiler takım ve oyuncular hakkında, sırada oyun kuralları var.

Top sizdeken dediğim gibi amacınız sahanın en uc noktasına yani touchdown alanına ulaşmak. Bunu kademe kaderme yapmanız lazımdır. Nasıl mı? Size 4 hak veriyorlar. Bu 4 denemedede 10 yard katetmeniz lazımdır. Katedemedeniz top karsı takıma geber. Ama eğer başarırsanız yeni bir 4 hak ve yine gidilmesi gereken 10 yardı sizi bekler. Bu 10 yardı quarter back'ınızın ileri doğru vereceği pasları aşacağınız. Fakat defans yapan takım da armut toplamıyor. Topla buluşan oyuncunuzun dizi veya dizleri yere temas ettiğinde oyun durur ve tam o noktadan bir daha baslar. Dizi yere temas etmemiş bir oyuncu topu elinden kaçırsa oyun devam eder, bu durumda defans yapan takım da topu kapıp anı bir ataya kalkabilir, tipki quarter back'ın verdiği paslarda araya girdiklerinde olduğu gibi. Ok, bana uyar çok iyi sur gekerim.

Amerikan futbolunda skor yapmanız için 3 opsiyonuz var. Birincisi topu touchdown alanında bir oyuncuya buluşturmak veya bir oyuncunun, topla touchdown bölgésine girmesi. Bu size 6 puan ve de artı olarak bir puan değerinde bir ekstra puan vurusu getirir (Ekstra puan vurusu 10 yarlılık bir mesafeden ayakla yapılır, hedef topun U bigimindeki direklerin arasından geçmesidir). İkinci puan kazanma yolu, ekstra puanda olduğu gibi ayakla bir vuruş yaparak topu direklerin arasından geçirmektir. Bunun değeri 3 puandır, genellikle 4. hakkınızda rakibin sahasında 25 yarlıdan az mesafede iseniz yapılır. Son puan alma yolu ise, rakip takımın oyucusunu kendi touchdown bölgesinde içersinde topla beraber yere yılmaktır. Bu da 2 puan demektir.

Son olarak cezalar ve bayraklardan bahsediyim. Eğer oyun baslarken daha top hareket etmeden bir oyuncunuza hareket ettirirseniz ceza alırsınız. Bu ceza da genellikle rakibinizin 5-10 yarlı kadar sizin touchdown alanınızda doğru ilerlemesi olur. Bir diğer yasak ve de tehlikeli olay ise bir oyuncuya maskesinden tutmaktadır. Amerikan futbolunda bu boyun kırıl-



LEVEL HIT

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

Yapım • EA Sports

Dağıtım • Electronic Arts

Minimum Sistem • P3 500, 16 MB Ekran Kartı, 128 MB RAM

Önerilen Sistem • P3800, 32 MB Ekran Kartı, 256 MB RAM

Multiply • Lan vs Internet

Tür • Spor

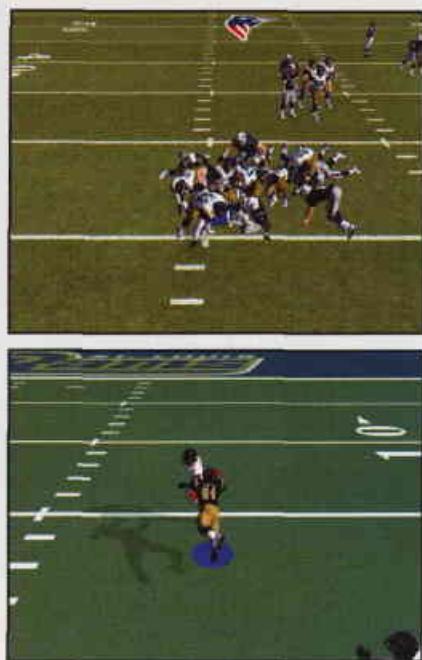
Altılar • İmhaçız gizli grafikler, çok gerçekçi oyuncular, zevk veren spikerler.

Eksiler • Zorlu seviyeleri hızla aşırılmış gibi ancak başka bir ekstremi bulamadım.

Son Karar • Kesinlikle FIFA ve NBA'den baymış olan spor sever oyuncu kitlesini aradığı kan...

Alternatifler • NFL Fever 2003

LEVEL NOTU **88%**



ması ve bunun sonucunda da direk ölüm demek olduğu için kesinlikle yasak olan bir harkettir.

Hey bu top ne böyle, yuvarlak olması gerekmiyor muydu?

Of amma çok anlatacak şey varmış amerikan futboluya ilgili. Ağız tadiyla oyunu yazmaya başlayamadım bir türlü. Bu kadar yazdım umarım yardımcı olmuşumdur sizlere.

Oyna girdiğim andan itibaren mest oldum diyebilirim. Bu kadar gaza getirici müzikler amerikan futboluya bu kadar uyuşabilir ve de sizi ancak bu kadar havaya sokabilir. Hatta çoğu rock olan bu şarkılari su anda winampta çalmaktayım, o derece sevdim. Zaten Epidemic ve Bon Jovi gibi isimler isin içinde olursa kötü müzikler bekleyemezdik. Menüden bahsetmem gerekirse, oldukça sade ve bir o kadar da hoş bir menü hazırlamış EA Sports.

Bu oyunun grafikleri bence kesinlikle şahane. Oyuncuların hareketleri FIFA'daki motion

Spikerler kelimenin tam anlamıyla mükemmel, ben hiç bir spor oyununda böyle yerinde yorumlar yapan spikerler görmemiştim

capture'dan kat kat kaliteli bence. Reverseler, yerlere atlamalar, çarpışmalar. Hepsi son derece gerçekçi. Grafikler hakkında tek bir sek söyleyebilirim: SÜPER.

Ses efektleri bakımdan oyunun oldukça gerçekçi olduğunu söyleyebilirim. Oyuncular çarpışıklarında çıkan sesler, koşuların saha kenarından bağırlıları, oyuncuların birbirlerine bağırmaları, hakemlerin mikrofonla konuşularında stadda yankılanan sesleri, hepsi birebir gerçekle benzeşiyor.

Çaat, pat, çöte !

Oyunu istemediğiniz kadar çok oynaması şevidiniz var. Sadece bir maç yapmak mı istiyorsu-

nuz? Exhibition tam size göre. "Ben bu oyunu çok sevdim bütün bir sezon oynarım" diyenleriniz var ise Franchise'a buyrun. Zoru severim diyenler 2 minute drill'le didiğsinler. "Ben işin eğlence kısmıyla ilgileniyorum ama oyunu da iyi oynamak istiyorum" diye yakınanlar Mini Camp'a yönelsin. Sadece biraz pratik yapmayı tercih edenler practice modunda oynasın. Kendisine belli bir durum hazırlayıp ona göre oynamak isteyenler ise situation'a gırın. Size tavsiyem ciddi bir şekilde oynamaya başlamadan önce bol bol practice ve de mini camp kışlarını oynayın. Bu bölümler sizi tahmin ettiğinizden çok daha fazla geliştiriyor.

Ayrıca sakın ola ki oynamaya pro'dan yüksek bir zorluk seviyesinde başlamayın, bilgisayar pro'da bile tozunu atabiliyor. Ben bu yazıyı yazana kadar all pro zorlukta bilgisayarı sadece 1-2 kez yenmeyi basardım ki oyunu iyi oynadığımı düşünüyorum. Madden 2003'te atak yaparken rahat davranışlarınızın ürünü atak yapmak çok zor değil, atakta zorlanacağınız tek şey topa ayakla vurdugunuz pozisyonlar olacak ama buna da zamanla alışacaksınız. Ama pro'dan yüksek bir zorluk seviyesine karşı defans yapmak inanılmaz derecede zor, o yüzden oyunu iyi oynamak istiyorsanız defansınızı geliştirin.

Iğ ben hastaneden sizin yarını maçınızı izlerim çocuklar

Son olarak spikerler hakkında konuşmak istiyorum. Kelimenin tam manasıyla mükemmel. Bütün yorumları yerlerinde, üstelik en ufak olayda bile yorumlarını esirgemiyorlar. Gerçekten hayran kaldım, hele FIFA'dan sonra ilaç gibi, hatta serum gibi geliyor. ☺

Can Körl | can@level.com.tr

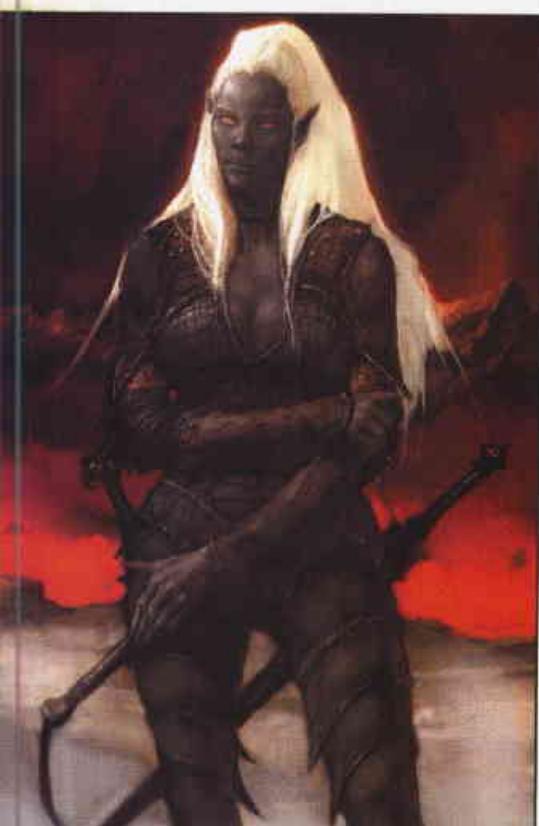


icewind dale 2



■ ■ ■ İşte kumar diye buna denir.

■ Ya hayran kitleni hayal kırıklığına uğratıp ününü zedeleyeceksin, ya da bir kez daha bu işte ne kadar iyi olduğunu kanıtlayıp yeni hayranlar kazanacaksın. Black Isle bu sefer çok büyük bir kumar oynadı. Daha oyun yapım aşamasındayken forumlarda eski-mış Infinity motoru ile ilgili birçok eleştiri çıkmaya başlamıştı. Oyuncular Black Isle'dan yeni bir motor, 3D grafikler, bir sürü şatafat istiyorlardı. Black Isle birçok konuda yenilikler için oyuncuların fikirlerine başvurusa da, bu konuda bildiğini okudu ve önmüze o alışık olduğumuz, ezberlediğimiz Infinity motorunu kullanan bir oyun sundu. Ne yalan söyleyeyim, çok da iyi etti. Sebebi? Merak etmeyin, yazıyla okuyunca anlayacaksınız.



Icewind Dale serisini diğer Infinity oyunlarından ayıran özellikler bu oyunda da var. Yine tüm grubumuzu kendimiz yaratıyoruz, oyun sırasında gruba NPC almamız mümkün değil, görevler lineer biçimde ilerliyor, ufak tefek bir kaç tane haricinde yan görev yok, yine bolca savaş sahnesi var vs. Sanki özellikleri değil de oyunun kötü yanlarını okuyormuş gibi oldunuz, değil mi? Hiç de değil. Hatırlarsanız Icewind Dale 1, Heart of Winter, hatta Trials of the Lu-remaster aynı misyonu üstlenen oyunlardı. Bu oyunlarda çoğu oyuncunun pek sevmediği (veya sıkıldığı mi desem) şekilde uzun diyaloglar, dikkatle takip edilmesi gereken bir senaryo, oyuncuları ana konudan uzaklaştıran dallı budaklı görevler yerine daha basit yapılı, ama her biri ayrı stratejiler gerektiren bir sürü savaş ortamı vardı. Kendinizi sürekli tehdit altında hissediyor ve neredeysse girdiğiniz her haritada plan yapmak zorunda kalıydınız. IWD 2 de bu geleneği sürdürüyor ama içerik olarak da serinin en iyisi olmaya hak kazanıyor.

Bir zamanlar karlı dağlarda...

IWD2'de geçimini savaşarak kazanan bir grubu carnavlıyoruz. Daha oyuna başlar başlamaz ayak bastığımız Targos'un goblin istilası altında olduğunu öğreniyoruz ve neler olduğunu anlamadan kendimizi onlara savaşırken buluyoruz. Sonradan bu saldırının yalnızca Targos'u değil, Ten Towns olarak bilinen şehirleri de tehdit ettiğini öğreniyoruz ve bunun arkasındaki gücün bulmak için araştırmaya başlıyoruz. Çok sıradan bir konu gibi görünse de oyunda ilerledikçe senaryonun ne kadar kuvvetli olduğunu anlayacaksınız. Tabi şimdi size 'şunlar şunlar olacak' dersem bunun bir kitabın ortasını anlatmaktan bir farkı kalma-yacağından oyuncunun konusunu biraz ketüm olmak zorundayım. O yüzden konu kısmını geçip asıl merak ettiklerinize gelelim.

Oyunun en büyük yeniliği aynı Neverwinter'da olduğu gibi bize 3rd Edition kurallarını sunması. Bu sayede özellikle karakterleri yarattıktan sonra sunulan seçeneklere doyamayacaksınız. Şunu söylemeliyim ki bu kurallar oyna NWN'de olduğundan daha fazla katki yapmış. Çoğu oyuncunun bir oyunu yalnız bir kere

oynadığını düşünürsek, NWN'de 3rd Edition karakter kurallarının yalnızca ana karakteriniz üzerindeki etkilerini görmüşünüz. IWD2'de ise tüm karakterleri kendiniz yaratabanızdan ve dengeli bir grupta çeşitli sınıflardan karakterler olması gerekiğinden bu kurallar size çok renkli bir palet sunacaklar. Strateji yazısında karakter seçimlerini ayrıntılı olarak inceleyeceğimden burada fazla bahsetmeyeceğim. Kuralların oyuna olan etkisi ise kendini çok güzel biçimde gösteriyor. Örneğin bu kurallarla gelen Diplomacy, Bluff gibi yetenekler oyundaki NPC'lerle olan diyaloglarınızı siz farkında olmadan deği-



LEVEL HIT

Bilgi İçin • Icewind2@blackisle.com

Yapım • Black Isle Studios

İnceleme • Interplay

Minimum Sistem • P2-350, 64 MB RAM, 4 MB grafik kartı

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

Multicast • Var

Tür • CRPG

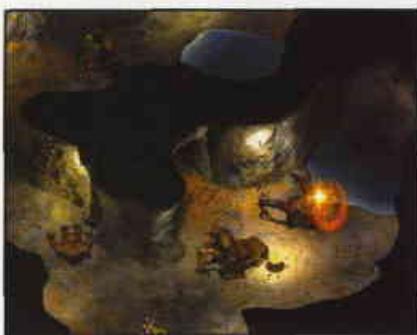
İçerikler • 3rd Edition kuralları, sığman atı mestor, rahat anıtları, karakterlerin özürde tam kontrol.

Eşyalar • Kötü yol ludus zekası, ofak tefek oyuncu içi katolaları, yeterince yedilik taşınaması.

Son Karar • Yine de bu türün hayranlarının kaçırılmaması gereken bir oyuncu.

Alternatifler • Baldur's Gate 2: Throne of Bhaal 80

LEVEL NOTU **Də 34**



tiriyorlar. Oyundaki bir NPC ile grubunuzdaki farklı karakterleri kullanarak konuşłużunuzda çok farklı diyalog seçenekleri görebiliyorsunuz. İkna yeteneğinizi kullanarak bazı savaşları engelleyebiliyor veya daha az masumun hayatına mal olacak kararlar verdirebiliyorsunuz. Tüm bu yaptıklarınız size farklı derecelerde experience puanı olarak geri döndürür. Bu yüzden zaman Quick Load yapıp farklı konușmalar denediğiniz siz de göreceksiniz.

Hey gidi Infinity motoru hey...

Çoğu oyuncu bir oyunun ne kadar iyi olduğunu karar verirken ilk olarak grafiklere bakar. Grafikleri yetersiz veya kötü olan oyular genellikle başarısız olarak sınıflandırılır. Bu yönden düşünürseniz yine çoğu oyuncunun IWD2'ye potansiyel olarak kötü damgasını yapıştırması sürpriz olmayacağındır. Ben bile oyunu ilk çalıştırduğumda oyun ekranındaki karakterlerimi gördüğümde 'yne mi?' diye sordum kendi kendime. Ama oynamaya başlayıp da 3 saat sonra kendimi zorlayarak oyundan çıktıığında o ilk sorunun yerinde yeller esiyordu. Kendinizi o ilk ana hazırlasanız çok iyi olur. Çözünürlüğü 1600x1200'e kadar (hatta 2048x1536) arttırma imkanınız olsa da grafiklerde bir değişiklik hissetmeyeceksiniz. Akşine oyunu yüksek çözünürlüklerde oynamak kötü bir fikir çünkü hem karakterler çok küçülüyor, hem de yazıların okunması zorlaşıyor. Ama birkaç dakika sonra 2D ortam grafiklerindeki müthiş ayrıntıları, büyük eftelerinin güzel içini ve o alıştığımız ufak karakterlerin ortamla olan uyumunu görünce 'iyi ki böyle yapmışlar' diyiveriyorsunuz. Şimdi benim yaptığımı yapın: gözünüzü kapatın ve oyunun grafiklerinin örneğin NWN gibi olduğunu düşünün. Bol güneşli, karlarla kaplı arkaplan grafikleri üzerine tamamen 3D, bol renkli, yansımeli, parlaklı karakterler yerleştirin. Size de çok yapay, uyumsuz gelmedi mi? İşte ben bu yüzden Black Isle'in seçiminin doğru olduğunu düşünüyorum.

Ecran yerleşiminde dikkatinizi en çok çe-

kecek şeylelerden biri de yeni arabirim olacak. Sağ tarafta oldukça yer kaplayan karakter çubuğu aşağıya alınmış. Bu sayede oyun alanını çok daha geniş olarak görebiliyorsunuz. Ayrıca karakter çubuğunda bulunan düğmeleri istediğiniz gibi özelleştirmeniz mümkün. Örneğin bir Cleric/Ranger karakteriniz var ve hem hayvanları etkileme, hem de iyileştirme yeteneklerine kısayolla ulaşabilmek istiyorsunuz. Sol taraftaki kısayol düğmelerinden ilkine sağ tıklıyorsunuz, çıkan simgelerden büyü simgesine sağ tıklıyorsunuz, oradan da istediğiniz büyüğe sol tıklayarak kısayola yerleştiriyorsunuz. Sonra bir yanındaki aynı işlemi yapıp bu sefer yetenek simgesine sağ, hayvan etkileme yeteneğine ise sol tıklıyorsunuz. Bu oyunu oldukça hızlandıran, çok güzel bir özellik. Hattırlarsanız eskiden iki elle kullanılan bir silahı elinize almak için önce kalkanı bırakmanız gerekiyordu. Artık envanter ekranında dört farklı silah kombinasyonu oluşturabiliyor ve oyun sırasında silah simgesine sağ tıklayarak bantlardan istediğinizini seçebiliyorsunuz. Ayrıca envanter haznesi de on altıdan, yirmi dörde çıkarılmış. Bunlar ufak gibi görünse de, oyuncuya rahatlatan rötuşlar.

Tüm Black Isle oyularında olduğu gibi müzikler ve sesler yine çok güzel. Her ne kadar bazı ses efektlerini geçmiş oyundan hatırlıyor olsanız da oyunun seslerini girdiğiniz ortamın karakterini, sizin bekleyen savaşların zorluğunu oldukça iyi yansıtıyor. Müzik değişimleri çok yerine ve karakter sesleri her zaman olduğu gibi standartların üzerinde.

O kadar kusur kادى kızında da olur...

E yani bu oyunun hiç mi kötü yanı yok? Keşke olmasayı. Ne yazık ki IWD2 belki de gelmiş geçmiş en kötü yol bulma zekasına sahip. Konfigürasyon dosyasından en yüksek değer olan 400000 seçili olsa bile bir yerlere giderken altı kişilik bir grubun içinde sağlanmalıdır bir karakter mutlaka çıkıyor. Mesela grubunuzu dinlendirmek için haritanın sağ alt köşesindeki kampta göndermek için tıklıyorsunuz ve biraz sonra

Cleric'iniz birilerinin saldırınızı fark ediyoruz. Nasıl olur diye düşünürken bir de bakıyorsunuz ki kendileri ekranın sol yukarısına doğru bir gezinti yapmaya karar vermiş ve kurtların arasına dalmış. Olur mu öyle şey demeyin, gözünüzü karakterlerinizden ayırmamak nerelede gidiyorlar. Yine ender de olsa bazı düşmanlarda zeka eksiksliği gözü çarpıyor. Sinsice yaklaşan bir karakterin attığı oklara cevap vermemeyi tercih edip put gibi duranlar da oluyor, haritanın bazı kısımlarında takılıp hareket edemediğinden kolay yem olanlar da. Ama bu söylediklerim oyunu uzun süre oynadığınızda fark edebileceğiniz, pek sık rastlanmayan hatalar. Bir de her ne kadar buna kusur denmese de, önceki oyumlardaki bazı karakter portrelerinin tekrar kullanılmış olması pek hoşuma gitmedi. Bu tarz şeyle oyundaki 'yenilik' havasını bir anda bozmaya yetiyorlar ve belki de oyunun en büyük kusuru bu: 'yenilik'. Eğer oyunun adı IWD: The Ten Towns falan olsayı not olarak hiç çekinmeden 94 verirdim. Ama insan oyunun ismindeki 2'yi görünce bundan daha fazlasını istiyor. Daha uzun bir oyun, daha çok portre, daha çarpıcı ve güzel demolar, belki de daha farklı bir açılış ekranı. Bu oyunun bir ekleni paketinden çok daha fazlası olduğunu kanıtlayacak bir şeyle. Yeni olduğunu gösterecek bir şeyle. Oyunun içeriğine, kurgusuna, atmosferine, sarıcılığına, grafiklerine, karakterler ve hareketleri üzerinde sağladığı kontrole, stratejikliğine söyleyecek hiçbir sözüm yok. Ama ne yazık ki ismindeki 2'yi hak ettiğini de söyleyemeyeceğim.

Yine de daha önce IWD oynamış ve sevmiş olanlar, hatta IWD oynamamış ama diğer Infinity oyullarını sevenler bu oyunu kesinlikle kaçırılmamalılar. Daha önce IWD oynamış ama sevmemiş olanlar, belki yeni kuralları sayesinde bu oyunu sevebilirler. İlk defa bir IWD oyunu oynayacak olan ve seride yabancı oldukları düşünüp tereddüt edenler ise hiç yabancılık çekmeyeceklerine emin olabilirler. İşte herkesine hitap eden oyun böyle olur :)

Eser Güven | eser@level.com.tr



ageofsail2 privateer'sbounty

Jolly Roger!

Bir yerlerde mutlaka karşınıza çıkmıştır
"Jolly Roger" ismi, ama neye denir bilir misiniz? Hani siyah zemin üzerine beyaz kafatası vardır ya ünlü korsan sembolü, hah işte ona denir! Peki korsanlığın bu oyunu ne alakası var? Aslında çok alakası var, ama bunu anlayabilmeniz için bazı tarihsel gerçekleri bilmeniz gerekiyor. Hazır yeri gelmişken bunları anlatayım, çünkü İngilizce bilmeyorsanız oyun içinde anlanmanız mümkün olmayacağındır. Bounty bol miktarda okunacak metin içeriyor, ama tabii İngilizce biliyorsanız.

Neyse, gelemiş işin önüne, bugüne dek oyunlardan farklılaşmış olabileğiniz, "Pirate" ve "Privateer" olarak iki farklı korsan türü gi-

kar hep karşımıza, ister uzay ister yelkenli simülasyonu olsun bu değişmez. Peki bu ikisi aynı şey değil midir? Hayır değildir ve bu fark birkaç yüz yıl önce Avrupa devletlerinin özellikle Atlantik'te verdikleri deniz üstünlüğü mücadeleşinin sonucunda ortaya çıkmıştır. "Pirate" bildiğimiz anlamda korsandır, Ülkesi ve kanunu yoktur, yoluna çıkanı avlar, öldürür, yağmalar, kaçırıp esir pazarında satar. Meseña Atlantik okyanusunda işe çıkan sıradan korsanlar zaman içinde özellikle Karayıplar çevresindeki bazı limanlarda yuvalanmış, buraları üs edinmişlerdir. Her ne kadar birbirlerine bile düşman olsalar da, yine de en azından limanda iken aralarında huzursuz bir ateşkes vardır. İkmal ve dinenleme için buna ihtiyaçları olduğu kaçınılmaz bir gerçektir.

Privateer

Ote yandan "Privateer" denen korsan türü tamamen farklı bir sınıfı ve bunlar belirli bir devlete bağlı olarak çalışırlar. Bu türden korsanlar özellikle İngiliz devletinin Atlantik ve Hint okyanuslarındaki hakimiyeti sağlamak için farklı türde denizcilere "korsanlık" belgesi vermesiyle ortaya çıkmaya başlamışlardır. Bu tür korsanlar genellikle sıradan boğazkesenlerden çok daha rafine, çok daha uygar kişilerden oluşmuştur hep. Aralarından pek çoğu bağlı oldukları devlete sadakatle hizmet etmiş ve zaman içinde donanma amiralligine bile yükselmışlardır. Bunları adı korsanlarla aynı

kefeye koymamak lazımdır, çünkü devletleri için bir tür gerilla savaşı vermiş, gerektiğinde casusluk ve sabotajlarla görevlendirilmiş, lüzum olduğunda emirlerindeki gemilerle birlikte savaşmak için donanmaya bile katılmışlardır.

Mesela ünlü İngiliz amiralı Sir Francis Drake böyle bir karakterdir. Benzer bir başka denizci de ünlü Barbaros Hayrettin Paşa'dır. Her ne kadar Türkler Akdeniz'de yelken açmak için bu türden izin belgeleri dağıtmamış

Bilgi İçin • <http://www.akella.com/>

Yapım • Akella

Dağıtım • Global Star Software

Minimum Sistem • P3-500, 84 MB RAM, 16 MB grafik kartı,

550 MB sabit disk alanı.

Onerilen Sistem • P3-800, 128 MB RAM, 32 MB Grafik kartı.

Multiplay • Internet vs LAN.

Tür • Stratejî

Artifact • Kadisiz bir taktik stratejî, bol görev, temiz ses ve grafikler, multiplayer seçenekleri.

Eksiler • Grafik motoru artırsın gösteriyor, her oyuncuya hizap etmeli, senaryoyu oluşturmak zayıf.

Son Karar • Bu türden oyun hazırlayıorcunuz decenteniz gereken bir oyundur.

Alternatifler • Age Of Sail 1 ve 2

LEVEL NOTU 73



ve buna ihtiyaç da duymamış olsalar da, Türk korsanları törelerden gelen bir bağlılıkla gezdikleri denizlerdeki Türk donanmalarına sadık kalmışlar, ve hatta diğer Müslüman ülkelerin gemilerinin de koruyucusu olmuşlardır. Özellikle Tunus civarında yerleşmiş olan büyük Türk korsan kaptanları her yıl Osmanlı tahtına istenmeden büyük ganimetler gönderip bağlılıklarını bildirmiş, gerektiğinde çağrılmaya bile lüzum bırakmadan gelip donanmaya katılarak emir altında hizmet vermişlerdir. Ama yine de çoğu o Türklerle has tam bağımsızlık arzusunu göstermekten kurtulamayıp, lüzum kalmadığında yine açık denizlerde özgürce yelken basmaya dönmüştür. İşte "Privateer" dediğimiz denizci türü böyledir. Bunlar coğulukla macera, gezgin, bağımsız, savaşçı, ancak herşeye rağmen düstur ve ilke sahibi denizcilerdi.

Ganimet!

Age of Sail serisi bir süredir eski çağların takatik deniz savaşlarını sevenlerin özlemlerini iyice kötü giderebilmelerinde olanak sağlıyordu. Her ne kadar Privateer's Bounty bir ek görev pakedi gibi gelse de kulağa, aslında tam anlamıyla kendi başına bir oyun. Ancak serinin ilk oyunlarından farklı olarak burada işlenen zaman diliminin önemi sadece oyundaki devlet sayısının artmasıyla sınırlı değil, aksine bu dönemde genel olarak Atlantik okyanusundaki korsanlığın altın çağının kapanışına denk geliyor. ABD'nin denizlerde bağımsız bir güç haline dönüşmesinin yanı sıra, İspanya'nın eski üstünlüğünü yitirmeye ve bu suları Britanya ve Fransa gibi ülkelerle paylaşmaya başlaması bu durumda büyük rol oynuyor. İşte Privateer's Bounty korsanlığının bu son parlak günlerinde siz kendi hesabına çalışan deniz adamlarının yerine koyuyor. Oyundaki üç senaryo aslında olayları anlatan metinlerle birbirine bağlanmış

deniz savaşlarından ibaret. Bu durum tam bir macera yaşamak isteyenleri sıkabilir, ancak şüphesiz sırıf savaşlarla ilgilenenlerin ilgisini çekecektir. Senaryolar dışında oyunda bol miktarda tarihsel ve hayali karşılaşma da mevcut. Bunları oynarken kendinizi eski kaptanların durumunda buluyorsunuz.

Yağma!

Age of Sail grafik motoru biraz daha elden geçirilmiş ve rafine edilmiş, ancak yine de çok fazla şey beklememek lazımdır. Fakat bu grafiklerin kötü olduğu anlamına gelmiyor, sonuçta bu oyun bir strateji ve gemilerin yakın detayından ziyade savaş alanındaki genel durumu görebilmek önemli. AoS 2 motoru istediğiniz gibi ayarlayabileğiniz kamera açıları sayesinde bunu oyuncuya sunabiliyor. Çok yakına girildiğinde gemi güvertesindeki minik adamlara dek pek çok detay görebilmek mümkün, ancak bunun pek bir katkısı yok. Senaryoları oynarken ele geçirdiğiniz gemileri satabilir ya da onarıp filonuzu katabilirsiniz. Ancak her geminin tüm masraflarını karşılamak kolay değil ve şansen on tane kırık dökük gemi yerine iki tane tam donanımlı gemiyle savaşa gitmemi tercih ederim. Savaş aralarındaki ekrandan onarım ve ikmal ihtiyaçlarını karşılayabiliyorsunuz.

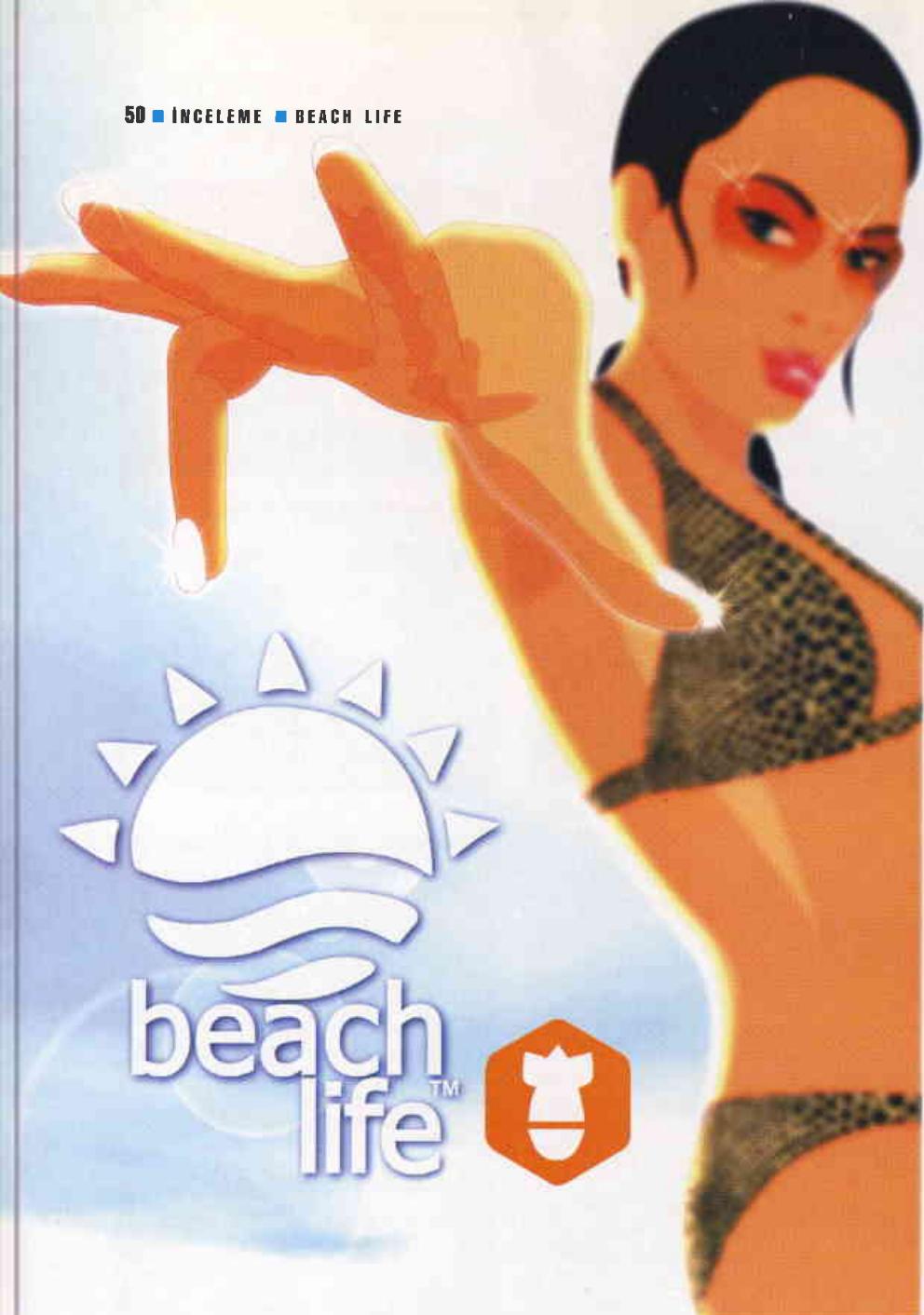
Savaş anında ise işler rüzgara, cephe seçimine, mürettebat kalitesine ve diğer unsurlara kalıyor. Hemen her yelkenli oyundan olduğu gibi manevra yaparken rüzgarı kaybetmeye korkunç bir manevra ve tabii ki atış avantajı kazanıyor. Ve fakat burada bir küçük detay var. Artık zaman hayli geç olduğundan denizcilerin alışık olmadığı bazı yeni oyuncaklar inceden ufukta görülmeye başlanmış durumda. İlk buharlı savaş gemisi, ilk denizaltı, ilk sıcak hava balonları gibi unsurlara bazı görevlerde rastlayabiliyorsunuz ve iyi kullanırsınız bunlar savaşın gidisini değiştirebiliyor. Fakat yine de bu ağırlıkları olarak bir yelkenli çığı. Eğer tüm senaryolar ve tek görevler sizi sıkarsa o vakit biraz multiplayer oynamaya imkanınız da var,



ancak doğrusu bu oyundan zevk alacak kafa dengi elemanı buabilir misiniz, işte orasını bilsemem.

Privateer's Bounty bir RTS değil. Çoğu insan pek bilmese de bu aslında doğrudan "War Game" sınıfına giriyor denebilir. Tabii sıra tabanlı değil, ama oyunu durdurup emirler vermek mümkün. Kaldı ki buna gerek yok, çünkü normal zaman akışında bu yelkenliler gerçekten de çok yavaş hareket edebiliyorlar, özellikle pek rüzgar yoksa. O yüzden bu oyunu alırken bunu göz önünde tutmanız gereklidir. Aradığınız bir başka StarCraft ya da Age of Empires ise yanlış yere bakıyorsunuz demekti. Ama eski deniz savaşlarına komutanlık etmek ilgınızı çekiyorsa o zaman alın oynayın. Zaten bu türden pek oyun da çıkmıyor. ☺

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



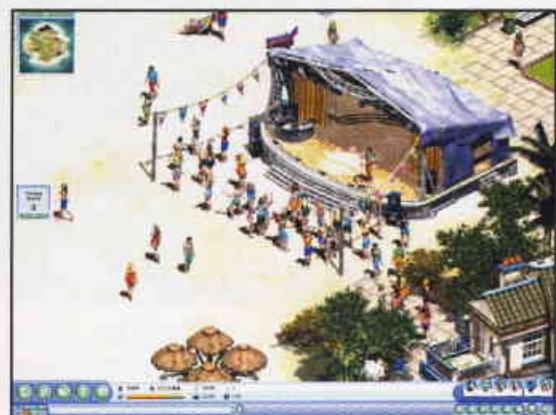
■ ■ Denizden hiç çıkmak istemeyenler için...

■ Deniz, güneş ve kum. Bu üçlüyü en son gördüğüm yere gitmek istiyorum. İstanbul'a geldiğimden beri Bodrum'a dönmek istiyorum. Geldiğinde bu kadar iyi olacağını tahmin ettiğimde hayal kırıklığına uğramadığım için çok mutluyum. Şöyleden şemsîye altında şezlongunuza uzandığınızı düşünün. Hafif bir derüzgar essin ki çok terlemeyesiniz. Biraz güneşlendikten sonra ki güneşlenirken yağ sürmeye ihtimal etmediğinizi düşünüyorum, hemen 2 metre ötedeki denize, tabanlarınızı hazırlamadan ulaştığınızı hayal edin. Deniz ilk önce biraz serin gelir. Ama kendinizi birden bırakırsınız hiç çıkmak istemeyebilirsiniz. Bütün kişisiz kalmanın verdiği hamaklı ilk bir hafta yüzgen şîşersiniz ama sonra o da geçer.

Yım yım yım

Gündüz açtığınızda gittiğiniz yerin kazıklığına bağlı olarak bir şeyler yer ve bol bol sıvı tüketirsiniz. Arada yan taraflardaki güzel kızlara

gözleriniz takılır ve gün bitimine yakın onların akşam acaba hangi bara gideceklerini merak edersiniz. Hatta gözlerine batmak için sahilde bir iki aktiviteye bile girebilirsiniz. Malum okuldan kalma voleybol veya basketbol bilgisi hepimizde biraz vardır. Ya da ufak bir deniz kenarı aktivitesi varsa oraya yaklaşabilirisiniz. Eğer iyi biliyorsanız rezil olmadan bir jetski ya da surf de kiralayabilirsiniz. Ama deniz bisikletinden uzak durarak onları ailelere bırakırsınız. Eğer kaldığınız otelin ya da kasabanın favori mekanı varsa orada deniz kenarındaki ya da daha güzellerini ararsınız. Akşam olduğunda kükular sürürlür ve ciciler giyilip mekarlara sürürlür. Tabiki sabahtan kızları ayarlayamamışsanız veya tatil kız arkadaşlarınızla gitmemişseniz bir yerlere girmeniz biraz zor olabilir. Bu durumun önemini almadan çıkmışsanız işiniz zordur. Eğer kızlar tamamsa önce güzel bir barda içki içiliş ya da restoranda yemek yenilir. Sonra dans etmeye hazırlısanız demektir. Sabaha



karşı yattiğiniz için öğlene doğru kalkıp ufak ya da büyük bir baş ağrısıyla kahvaltıya veya öğlen yemeğine inersiniz. Kızları bulup gününüzü daha güzel geçirmeye çalışırsınız ve tatil böyle geçerler gider ve biter. Giderken ise nasıl hızla geçtiğini anlamadığınız günleri belleginizde bırtaktırır ve bütün kişi açık açık çıkarıp ah çekmek için kullanırsınız. Arada alınan cep telefonu numaraları ise geriye kalan tek izdir. Malum cildiniz tatilden sonra iki ay daha bronz kalır.

Öyle değil işte

Yok yok yaz çapıkları için taktikler veren bir erkek dergisi okumuyorsunuz. Yukarıdakilerin hepsini yapan insanları bu oyunda seyrediyorsunuz. Çünkü sizin tatil köyünüzde eğleniyorlar! Beach Life yüklenmekten sonra karşınıza oynayabileceğiniz iki seçenek çıkıyor. Ya oyunun senaryolarını takip edersiniz yada Sandbox seçenek ile açmayı başardığınız bir bölümdeki ada-



cığa kendi tatil köyünüzü sıfırdan kurar ve tadi- ni çıkarırsınız. Tatil köylerinde olan hersey 14 böülümlük bu oyunda var. Tüm tesisler, olanak- lar, tüm felaketler, aksilikler mevcut. İlk bö- lüm tabii ki alıştırma için konmuş. Fakat ada- larda ilerledikçe bazı öncelikleri daha iyi kavra- maya başlıyorsunuz. Tipki gerçek hayatı bir tatil köyünden beklediklerinizi bir düşünelim: Tesislerin temiz olması, tıkır tıkır çalışması, fazla uzun kuyruklarda beklememek, doğa ile teknolojinin dengelenmiş olması. Yürüyüşe çık- tığımızda taştan ve aydınlatılmış bir patikadan yürürkten etrafımızda ağaçların olmasını isteriz öyle değil mi? Yemekler fazla pahalı olmamalı ve çeşit olmalı, güvenlik tam sağlanmalı ve ihti- yaçlarımıza hemen cevap verilmeli. İşte sizde konuklarınızı bu açılardan memnun ederseniz daha fazla ziyaretçi çekeceksiniz. Çünkü tatil köyünüze yeni aktiviteler koyduğunca yıldızı ve ünү de artacak. Genelde tatil köylerinize iki yol- dan konuk geliyor. Otobüs veya feribot ile. Her- gün belli bir saatte gelen konukların ceplerindeki parayı ve ne gibi bekletilerle geldiklerini ve ne kadar mutlu olduklarını üstlerine tıklayarak görebilirsiniz. Sizin göreviniz ise onları mutlu edip paralarını mümkün olduğunda çabuk ve çok harcamak. Böylelikle onlar mutlu mesut avurulurken verlerine venilerini verlestirebilirsiniz

Mesajınız var

Oyun boyunca size gelen mesajları sakin gözden kaçırmayıçınız büyük bu istekleri karşıladıığınız zaman daha çok mutlu müşteri elde edersiniz. Ama her senaryonun amacı müşterileri mutlu etmek olmuyor. Bu yüzden önemli olan senaryonun amacına uygun olarak hareket etmek. Bırakın onlar isteyip dursun. Eğer istekleri amacınız ile uyuşuyorsa karşılık verin yoksa pek alırdımayın. Aksi taktirde senaryoyu geçemeyebilirsiniz. Öyunda her zaman ilk yapmanız gereken işçilereinin sayısını en fazla sayıya çıkartmak ve onların çalışma saatlerini her zaman birisi görevde olacak şekilde ayarlamaktır. İkinci olarak bir Engineer binası yapmak. Sonra da bir Cleaner's Shack yani temizlik binası yapmak durumdaınız. Böylelikle işletmenizde bozulan her

sey hemen tamir edilecek ve ortalık temiz kala-
caktır. Bu binalar her senaryoda mutlaka yapı-
lacak ve çalışma saatleri ayarlanacak. İşçileri-
nize açızik zam yaparsanız daha mutlu çalışma-
caklardır ve bu da verimlerini artırır. Bundan
sonra cankurtaran kuleleri dikerek konuklarını-
zı boğulmaktan ve köpek balığı saldırılardan
koruyun. Kumsala mutlaka yiyecek ve içecek
standlarını açın ve mümkünse bunlardan ikişer
tane yaparak kuyruk olmasını önleyin. Mutlaka
ama mutlaka bir Amusement Center yani Arca-
de salonu yapın. Bu salon çok gelir getirir.
Eğer yeriniz varsa ve senaryoya da uygunsa res-
toran ve fazladan otel binası yapmayı unutma-
yın. Bu arada kirlenen yerlere çöp kutuları ko-
yun ve mutlaka ortalığı yeşillendirip ışıklandır-
ın. En kısa zamanda sahile bir disko yapın.
Güvenliği unutmayın. Paranız olunca sahile bi-
rر surf tahtası ve şezlong kiralama kulüpleri kurun.
Bunlardan sonra bir jeneratör binası da-
ha yapın ve artık işler tıktırında olduğuna göre
elinizdeki alanı tutarlı kullanarak diğer eğlence
ve aktivite yerlerini kurun. Ah, en önemli tu-
valetleri de başlarda yapın ve içki içilen yerlerin
mümkün olduğunda yakınına kurun.

Görev bölümü

Senaryolarda çalışanlarınıza farklı görevler verebilirsiniz. Mesela bir temizlik işçinize yalnızca çöp toplamasını söyleyerek etraftaki çöplerin daha çabuk toparlanmasını sağlayabilirsiniz. Eğer tuvaletler kirleniyorsa bir işçinizi ise resmen tuvalet görevlisi yapıp yalnızca tuvalet temizlemeye atayabilirsiniz. İnsanları sömürmek için daha adı biralari daha pahalıya satabilirisiniz ama bu bir yerden sonra kavga çıkma sebebi olabilir. Oyunun müzikleri muhteşem. Tam yaz párcaları çalışıyor. İsterseniz bunları sıralayarak gündüz ve gece vaktleri için bir liste oluşturabilirsiniz. Eğer tatil köyünüz çok hoşuna gittiyse bir resmini çekip saklamamanız da mümkün.

Beach Life çok eğlenceli strateji oyunu. Oyunda her ayrıntı çok güzel düşünülmüş. Binaların tanımlamaları bile öyle. Mesela sahildeki mangal kulübesi için "ne iddii? belirsiz var" yaz-



nık yağlı şeyler satar ve tatilciler buna bayılır” gibi esprili anlatımlar bile var. Hani oyun bekledim gibi çıktı demekle en doğru tanımı yapmış oldum. Eğer eğlencelik bir şeyler arıyorsanız kesinlikle alın. Mutlaka arşivinizde bulunmalı ve her yazdan önce hatırlamak ve her tatilden sonra da unutmamak için oynanmalı. 

Burak Akmenek | burak@level.com.tr



LEVEL HIT

- Bilgi İçin** • www.eidos.com
 - Yapım** • Deep Red
 - Daijitek** • Eidos Interactive
 - İnne System** • PII 500, 128 MB RAM, 32 MB Ekran Kartı
 - İnne System** • P4, 250 MB RAM
 - Multiplay** • Yok
 - Tür** • Ig stratejisi
 - Artılar** • Graflıklar, siber müzik parçaları, oynamanın
şıyrıntıları, sırf ödüllü oyunlardır. Kızılırlı hiz
esprili anlayışlı hizmet.
 - Eksiler** • Bazı periyodlarda kuzlu zar çıkmıyor.
 - Son Karar** • Mertlilik alır oynamaya.
 - İteratörler** • Theme Hospital

LEVEL NOTU %85

dinocrisis2

■ ■ ■ Avlanmaya hazır mısınız?

■ Resident Evil'ı ilk oynadığınız zamanı hatırlayın (bu bir emir kipidir). Mesut bir şekilde fit fit diye karanlık koridor- dan geçiyorsunuz. Tam da koridordan geceyazıkken, bir anda camlar kırılıyor, ama siz sakinsiniz. Kafanız yavaşça arkaya doğru çeviriyecektir ve... Zombilerin sizinle aynı enlemde aynı boyamda olduğunu fark ediyorsunuz. Bu farkedilim hemen sonrasında sakiniğini koruyarak kaçmaya çalışıyorsunuz. Fakat meğersem, zombiler ada vari bir şekilde beş yanınızı da sarmış. Kaçamıyorsunuz. Zombiler, kafanız ve diğer parçalarınız için hemen bir plan çıkarıyorlar. Sonra da siz yiyecekler, ama siz hâlâ sakinsiniz. Eh, boynunuz altınıza kalmasın o vakit! Yok! Kızmadım!!!

Capcom'un ilk korku oyunu denemesi Resident Evil, zamanının en gerilimli oyunlarından biriydi. Resident Evil sayesinde, Alone in the Dark tarzı da (Survival Horror) kaldırdı yerden devam etmiş oldu. Capcom, Resident Evil'la

yakaladığı başarının hemen akabinde, oyunun devamı dışında, ilk olarak PlayStation'da çıktıgı ve yine Resident Evil tarzında olan yeni bir oyun daha yaptı: Dino Crisis. Dino Crisis'in, dinazorlarla savaşmanız dışında Resident Evil'den pek farklı yoktu. Haliyle, Dino Crisis, Resident Evil kadar başarılı olamadı. Buna rağmen, oyunun azımsanamayacak bir oyuncu kitlesi oluştu. Capcom da, buna karşılık olarak, yine PlayStation için Dino Crisis'in ikinci versiyonunu çıkardı, ama Personal Computer'ı unutmadı.

T-Rex

Dino Crisis 2, ilk oyunda olduğu gibi yine PlayStation versiyonundan birebir olarak PC'ye aktarılmış. Dino Crisis 2, Regina'nın dinazorlarla girdiği yaşam savaşının bir sene sonrasında geçiyor; Namussuz (muş) ve de arsız (miş) bilim adamı Dr. Kirk yakalanıp hapse atılıyor. Buna rağmen, Doktor'un yakalanmadan evvel başlattığı Third Energy projesine engel olunamıyor ve inanılmaz bir yıkım gerçekleşiyor (vay serseri). Bu yıkım sırasında T-Rex ve benzeri koca kafalı dinazorlar yeniden ortaya çıkıyor. Bundan sonrasıya Regina ve Dylan'a kalyor.

Dino Crisis 2'de iki farklı zorluk derecesi bulunuyor: Normal ve Hard. İlk olarak; Normal zorluk derecesinde bile, oyun Dino Crisis'tan daha zor. Bunun asıl nedeni, aynı anda eskisinden çok daha fazla dinazorla savaşıyor olmanız. İlk oyunda, aynı anda en fazla iki dinazorla savaşırken, Dino Crisis 2'de bu sayı beş veya altıya yükseliyor. Bunun yanında, suretle devam (fakat yanlış yazmış olabilirim) her yerden dinozor fırlıyor. Dolayısıyla pek boş kalmıyorsunuz.

Oyundaki en ilginç gelişmelerden biri, Extinction adı verilen yeni puanlama sistemi. Bu sistemde, dinazor vurdukça puan kazanıyorsunuz ve kazandığınız puanlarla; cephe, yeni silahlar, silah upgrade'leri, sağlık kit'leri, silgi, Haim Revivo veya ne bileyim, Mad Dog benzeri şeyler alıyoysunuz. Tabii bu alış-verişler için belirli odalar bulunuyor. Bu odalardaki bilgisayarları kullanarak alış-verişleri gerçekleştirebiliyor ve oyunu save edebiliyorsunuz.



Lav çökü oyundaki en etkili sularlardan biri.

Bu sistem sayesinde Bonus ailesi gibi olmanız isten bile değil sevgili Level sevgilileri.

Extinction puanlamasının beraberinde getirdiği bir diğer yenilik ise Combo'lar. Eğer, bir dinazoru vurduktan hemen sonra bir diğerini vurursanız, Combo yapmış oluyorsunuz. Bu da puanlarınızın ikiye katlanması ve dolayısıyla pek mutlu olmanızı sağlıyor. Unutmadan, puan aldığınızı belirtin yazı ekranından kaybolmadan

Bilgi İçin • www.capcom.com

Yapım • Capcom

Dağıtım • Capcom

Minimum Sistem • P 233, 64 MB RAM, 8 MB ekran kartı

Önerilen Sistem • PI-350, 128 MB RAM, 16 MB ekran kartı

Multiplay • Yok.

Tür • Action-Adventure

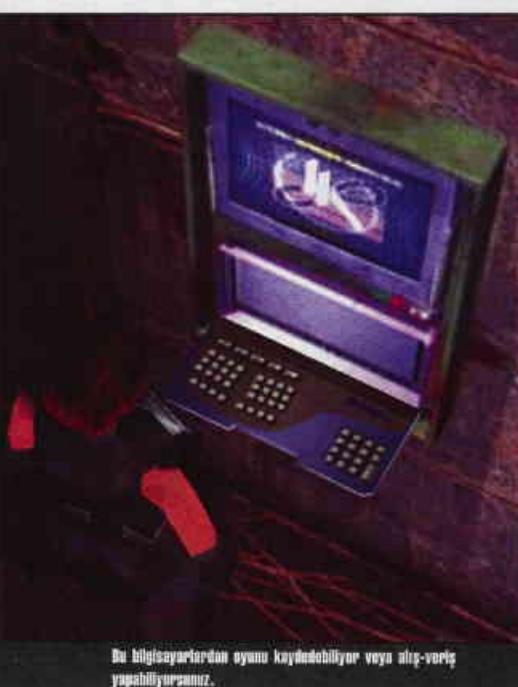
Artılar • Extinction puanlaması ilginç, oynamanıza eğlenceli sayılabilir, kontroller basit.

Eksikler • PlayStation'dan gelen oyneyen çevrenin kasumlu grafikler, basit sesler, unutulmuş yapay zekâ, sıklıklı oyunu alakasız müzikler, çizgisel oyun yapısı.

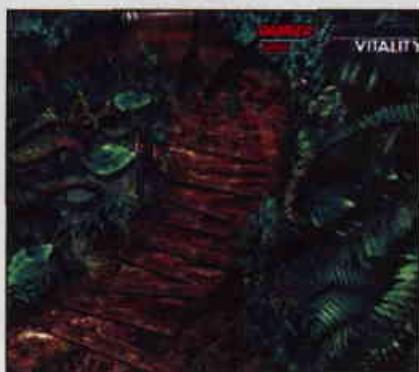
Son Karar • Dino Crisis'in tanıtılışının Dino Crisis 2'yi de sevindirirsiniz. Oyun bir yere kadar eğlenceli sayılabilir, ama teknik açıdan çok çok yetersiz olması ve çarpıcı bir yenilik içermemesi, Dino Crisis 2'nin ancak vasat bir oyun olmasını neden oluyor.

Alternatifler • Resident Evil 2

LEVEL NOTU



Bu bilgisayardan oyunu kaydedebiliyor veya alıcı-verisi yapabiliyorsunuz.



Dino Crisis 2'deki arabirim biraz daha geliştirilmiş ve ilk oyununkinden daha kullanışlı bir hale getirilmiştir. Bunun yanı sıra silahları kombine etme ve benzeri seçenekler korunmuştur. Yine de, Resident Evil'inki de dahil, bu arabirim sisteminin; çok kullanışsız, ağır ve saçma olduğunu belirtmeliyim. Aksiyonun tam ortasında Z tuşuna basarak, saniyeler alan bir işlem sonrasında silah değiştirmek veya sağlığını yenilemek, oyunun zaten flu olan atmosferini iyiden iyiye mahfediyor.

yeni bir dinazor katletmeniz gerekiyor. Yalnızca bu şekilde Combo yapabiliyorsunuz. Combo'lar sadece dinazorlar için değil, oyundaki diğer yaratıklar için de geçerli.

Dino Crisis 2'de, karakterleriniz iki farklı şekilde yaralanıyor. Bnlardan birincisi kana ma, ikincisi ise hasar alma. Bunlar için de klasik sağlık kit'lerinin yanında, Hemostat ve Resusc. Pak gibi daha farklı kit'ler bulunuyor. Oyunda en çok kullanacağınız kit ise Hemostat. Bu kit kanamanın durmasını sağlıyor. Yaralandığınız zaman kanınız yavaş yavaş akıyor. Eğer Hemostat kullanmazsanız...

Kırghkkk.

Resident Evil serisinde ve Dino Crisis'in ilk versiyonundaki gibi, Dino Crisis 2'de de oyunu iki kişiyle oynuyorsunuz. İlk başta oyuna Dylan ile başlıyorsunuz ve her zamanki gibi Regina ile oyunun başında ayrıyorsunuz, ancak oyun içinde her iki karakteri de değişimeli olarak kontrol ediyorsunuz. Dylan ve Regina'nın yapabildikleri şeyler farklı. Dylan'ın bir bıçağı var ve bununla sarmaşıkları ve benzeri şeyler kesebiliyor. Regina ise elindeki yeni edavatıyla dijital kapıları açabiliyor. İkisinin de elindeki silahlar farklı. Bu arada, oyundaki bir diğer yenilikse iki silahı aynı anda kullanabilmeniz. Dylan'la oynarken V tuşuna basarsanız, diğer elinizde silah olmasına rağmen bıçağı kullanabilirsiniz. Aynı şekilde Regina ile oynarken de iki silahı aynı anda kullanabiliyorsunuz.

Ezer Geçerüs

Dediğim gibi, oyunda artık aynı anda çok daha fazla dinazorla savaşmanız gerekiyor. Birçok boğuşurken, çok geçmeden bir diğer arkanızda bitiyor. Fakat bu olay, oyunun eski gerilimli havasından çok şey koparmış ve oyunun daha çok arcade havasında geçmesine neden olmuş. Ard arda onlarda dinazorla savaşığınız için, bir yerden sonra dinazorları vurmak anlamını yitiriyor. Dolayısıyla karşınıza çıkan dinazorlar siz korkutmıyor veya heyecanlandırmıyor. Buna T-Rex'ler de dahil... İlk oyundaki gibi, dinazorlar daha uzun zaman aralıklarıyla karşınıza çıksayıdı, çok daha iyi olurdu. Oyunun arcade havasında geçmesinin bir diğer nedeni de, bulmacalar. Tabii ki Dino Crisis'da da Resident Evil'da olduğu kadar bulmaca yoktu, ama Dino Crisis 2'de kafanızı hiçbir şeye yormanıza gerek yok. Tamamen aksiyona ağırlık verilmiştir. Oyunda ayrıca otomatik hedef alma sistemi de kullanılmış, ama isterseniz bu seçenekleri kapatabiliyorsunuz.

Dino Crisis'in ve Resident Evil serisinin olağan sıkılıklarını Dino Crisis 2'de de yer almıyor. Bunların arasında, sağlık kit'ini almak isteyip istemediğinizi soran sıkıcı-arlamsız metinler ve yine sıkıcı kapı açılma animasyonları bulunuyor.

Dino Crisis 2'nin grafiklerinden hiçbir şey beklemeyin. Zira, yukarıda da belirttiğim gibi

oyun PlayStation 1'den PC'ye birebir olarak çevrildi. Haliyle 1280'i çarpık 1024'e çikan grafikler hiçbir şeye yaramıyor. Nasıl mı? ACD See'de 320x240 boyutundaki bir resmi alın ve bu resmin boyutunu 1280x1024'e çkartın. İşte Dino Crisis 2'deki sabit arka planlar... Her şey o kadar bulanık ve o kadar iğrenç ki, arka plana hiçbir şey koymasalarım daha iyi olurmuş. Karakter ve dinazor modelleri de aynı oranda iğrenç sayılabilir. T-Rex dahil, dinazorların tamamı saçma sapan modellenmiş. Bu da dinazorlardan korkmamına ve onları ufak kuzenim Alp'çık gibi agu bugu diye sevmenize neden oluyor. Eh, ne diye yeyim, boşverin grafikleri. Tabii sesleri de...

Uçarus Kaçarus

İlginç olan bir şey var: Dino Crisis'in grafikleri iğrenç, sesleri neredeyse yok, yapay zekâsı yerlerde yuvarlanıyor ve doğal olarak atmosfer çok boş. Bnlara rağmen, Dino Crisis bir şekilde oyuncuya kendisine çekiyor. Yine de başında saatler boyunca sıkılmadan kalınabilecek bir oyun değil. Sadece, ama sadece Dino Crisis fanatlığışeniz veya ardışık dinazorlar patlatmak istiyorsanız, bu oyunu alın. Bu güruhların dışındakiler ise Dino Crisis 2 oynamak yerine bir T-Rex yavrusu alıp onu beslesinler (yoksa T-Rex almasınız mı?).

Fırat Akyıldız | fırat@level.com.tr



■ ■ ■ Bir başka RTS...

Once biraz tarih, Keltler kökenleri çok eskiye dayanan bir Kuzey Avrupa halkıdır. İngiltere'deki Stonehenge'i bile onların inşa ettiğine inanılmaktadır, ki bu kalıntıının 5000 yıldan daha yaşlı olduğu tahmin edilmektedir. Kelt kavimleri çağlar boyu Avrupa'nın, özellikle İskandınav ülkeleri ve Britanya'nın hakimi olmuşlar, buralarda derin kültürel etkiler bırakmışlardır. Roma İmparatorluğu büyümeye ve gezegene yayılmaya başladıkça Keltlerle karşılaşılmaz bir çarpışmaya girmiş, özellikle bugün ki Fransa olan Gaul bölgesinde için bu iki güç arasında büyük çatışmalar yaşanmıştır. Sezar'ın başının belası olan Asteriks ve Hopdediks amcalar Kelt kökenlidir sizin anlayacağınız. Sadece Asteriks değil, Braveheart filmiyle ismi yeniden anılan William Wallace da Kelt kökenlidir, çünkü İrlandalılar olsun, İskoçlar olsun bunların tümü eski Kelt kavimlerinden gelmedirler. Dediğim ya, Keltler tarihten silinip gitmiş gibi görünseler de büyük büyük torunları farklı kavim isimleri altında modern Avrupa'nın oluşumuna hayli katkıda bulunmuşlardır.

**Yaşlı Krallar**

Kelt kanından gelme antik krallar hakkında pek çok ya-

zılı bilgi vardır. Mesela Brian Boru ve Harold Hardrada gibi kralların savaşları zaman içinde neredeyse efsaneleşmiştir. Bu aslında alışılmadık bir durum, çünkü binlerce yıllık Kelt tarihinden geriye pek fazla yazılı bilgi kalmaşıdır ve bulunabilenler de pek desifre edilememiştir. Ancak yukarıda adı geçen krallar Keltlerin çok daha sonra ki dönemlerinde hükükmüşlerdir. Bu devirler Hristiyanlık dininin Avrupa üzerinde büyük bir yayılma gösterdiği, Vatikan'ın büyük güçe kavuştuğu Orta Çağ başlarındır. Celtic Kings ise bundan çok daha eski bir dönemi konu alıyor, Romalıların Britanya üzerinde hüküm sürdürdüğü, "tüm yolların Roma'ya çıktı" ve henüz ünlü bir marangozun dünya üzerinde gezinmeye başlamadığı dönemlerden bahsediyorum. Keltlerin eski Pagan dinlerine dört elle sarıldı, Druidlerin antik kalıntılarında gizemli ayinler düzenlediği, Romalıların Latince konuşmayan herkesi "barbar" olarak adlandırdığı eski çağlardan.

Gladius

Celtic Kings eski Roma ve Kelt kavimleri arasında süregelen savaşları konu alan bir RTS. Oyunda iki oynanabilen taraf var, ancak Single Player senaryo sadece Kelt tarafını konu alıyor. Bu biraz şaşırtıcı olabilir, ancak yapımıcların pek Latin kökenli olmadıklarını düşünürseniz, herhalde Roma için bir senaryo

yapmakla uğraşmamış olmalarını doğal karşılaştırırsınız. Yine de bu kararı aptalca bir tasarım hatası olarak görüyorum, çünkü oyuncunun perspektifini iyice daraltıyor. Roma tarafını sadece Multiplayer oyunlarda oynayabiliyorsunuz, ama o konuya ayrıca değineceğim. Aslında oyunda bir üçüncü taraf daha mevcut, en azından haritadalar ve tüm oyunda büyük rol oynuyorlar, ancak oynanabilir bir kavim değiller. Bahsettiğim taraf günümüz Alman halklarıyla biraz akrabalığı bulunan göçebe Teuton ka-

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

Yapım • **Haemimont Games**

Dağıtım • **Strategy First**

Minimum Sistem • P3-800, 64 MB RAM, 8 MB grafik kartı, 500 MB sabit disk alanı.

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

Multiplay • Internet ve LAN.

Tür • RTS

Artılar • Kendine has bir oyun modeli, güzel grafikler.

Eksiler • Single Player senaryosu zayıf, stratejik seçenekler çok kısıtlı, teknoloji olmaktan kurtulamıyor.

Son Karar • Bold birkaç sat içen tıpkı bir doğaüstü olabilir. Ama büyük ortamda çabuk sıkılacaksınız.

Alternatifler • Age of Empires 2, Cossacks.

LEVEL NOTU **9/50**



vimleri. Bunlar hem senaryoda, hem de multiplayer oynlarda büyük rol oynuyorlar, ancak çoğunlukla başa çıkmazı zor baş belaları olarak karşımıza çıkıyorlar. Senaryoda pek kontrol etmeniz mümkün değil, ancak multiplayer oynlarda bunları yendikten sonra kampları sizin kontroloğunuza geçiyor ve para harcamadan adam alabiliyorsunuz. Ne var ki bu onların sonuna dek size sadık kalacakları anlayamamıyor.

Preatorian

Celtic Kings bir açıdan bugüne dek almış olduğumuz RTS'lerin hepsinden daha farklı, o da tüm ekonomik yapı. RTS'ler çoğunlukla bu açıdan birbirlerine benzeler, üs kur, inşaat yap, kaynak topla, birim üret, bu döngü oyunun genel alt yapısını kurar. Oysa burada herhangi bir bina kurmak mümkün değil, eğer bir üssünüz olacaksa bu size bölün içinde hazır olarak veriliyor. Burada "üs" dediğim aslında bir şehir ve çoğu zaman da hemen yakınlarındaki bir köyden ibaret. Şehir surları ve kulelerle iyi korunuyor, ama yenilmez değil. İçinde oyunda temel binalar bulunuyor. Bu binalar ırkına bağlı olarak teknoloji araştırmanızı, birim üretmenizi, gelir sağlamanızı yarayan işleri yapıyorlar. Köyler ise size insan ve yiyecek sağlıyor. Bu oyunda insan, gıda ve altın olmak üzere üç temel kaynak var. İnsanlar köy ve şehirlerde kendiliklerinden çoğalıyorlar, buna dolaylı olarak müdahale edebiliyorsunuz. Köy ve şehir arasında insanların takas

edebilmek mümkün, ama bu esnada açık hedef haline geliyorlar. Gıda ise sadece köylerde üretiliyor ve katılar vasıtıyla ihtiyaç duyulan herhangi bir yere gönderilebiliyor. Altın ise temelde vergilerden kazanılıyor ve yavaş yavaş biriyor, ancak ahşap karakollarda gıda satışı yaparak fazla besini altın dönüştürmek te mümkün.

Liberati

Oyunda asker üretebilmek için "insan" gereklili, yanı siz birim ürettiğinizde halkın sayısı düşüyor. Askere üretimi için bir üst sınır yok, adam bulabildiğiniz ve altın ayırbildiğiniz nispette üretebilirsiniz. Ama burada çok önemli ve çok gerçekçi bir detay var, o da askerlerin karnını doyurmanız gerektiği. Şehir ya da köylerin yakınındayken buradan gıda alıyorlar, ayrıca yanlarında her zaman biraz yolluk bulunuyor. Ancak uzun bir yola gitarırken yanlarında yiyecek katırı vermezseniz bir süre sonra açılıktan kurılmaya başlıyorlar. Yani Napoleon'un tabiriyle ordularınız "midelerinin üzerinde ilerliyorlar", besin yoksa savaş hayli kısa sürüyor.

Her asker ve başlarındaki komutanlar dövüşükçe ya da diğer yöntemler sayesinde seviye atlayıp daha sağlam elemanlar haline geliyorlar. Ve burada seviye farkı sayı üstünüğüne bariz bir şekilde baskın geliyor. Ayrıca yine her birim etrafından elde edilen çeşitli donanımları ve benzeri seyleri taşıyabiliyor. Mesela Kelt savaşlarını biraz yarımılımca çeşitli koruyucu muskalaları donanmış olarak yetiştirebilmek mümkün. Aslına bakarsanız oyun sistemi olarak Celtic Kings oldukça kendine has ve bir hayli iyi sayılabilcek bir yapıp, hoşuma gitmedi diyemem. Ancak oyunun genel olarak bariz eksiklikleri var.

Ride of The Valkyries

Oyun grafikleri ve ses efektleri fena değil, ancak dediğim gibi tek bir senaryo olması kötü. Ancak daha da kötü olan bu senaryonun ta kendisi. İntikam peşindeki bir Kelt savaş şefi-

nin ölüm tanrıçasından yardım alarak

yola çıkması fikri fena değil, ancak işleneni hayli zayıf. Oyun çoğunlukla size azıcık adam verip tepenize düşman sürüleri bindiriyor. Her ne kadar askerleriniz saf tutsa da, bir kez savaş başladığında olay tam bir karmaşa dönüşüyor. Bu denli çok düşman olmasa belki o kadar şikayet etmezdim, ama oyun en kolay seviyede bile can sıkacak denli yapay bir zorluğa sahip.

Bunun yanında oyunda herhangi birsey inşa edememek stratejik seçeneklerinizi hayli kısıtılıyor. Sonuçta Celtic Kings dönüş dolaşım sürülerce düşman kestiğiniz bir Baldr's Gate özentsine dönüşüyor, ancak ne var ki bir FRP değil de RTS olarak tasarılandığından bunu da doğru dürüst yapamayıp havada kalıyor. Oyunu biraz oynayınca yapımcıların akında bir FRP'nin yattığını, ancak sonrasında sonraya fikir değiştirip RTS'ye döndüklerini düşünmeye başlıyorsunuz. İyi bir oyun olma potansiyeline sahipken yazık edilmiş bir yapıp bence bu. Her çikan RTS'nin tadına bakanlardansanız belki biraz hoşça vakit geçirilebilir, diyeceğim ama diyemiyorum. Çünkü Celtic Kings'den hemen sonra tekrar açıp biraz daha Age of Conquerors oynamadım. Ve hangisinin zamanımı harcamayı hakettiği konusunda kıyaslama bile yapmayacağım. ☺

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



largowinck

empireunderthreat

■ ■ James Bond'un Doğu Avrupa şubesi iş başında...

Artık James Bond imajı kraliyet ailesinin tekelinden çıkmış durumda. Sinemalarında 'Yeni Nesil Ajan' adıyla gösterime giren 'XXX' bunun en Amerikanı ispatı (yakın da oyunu da çıkar herhalde). Largo Winch ise Bond'un Yugoslav versiyonu. Aslen bir çizgi karakter olan Winch, aynı zamanda Avrupa'da popüler bir dizinin de kahramanı (kablolu TV sahipleri RTL'den takip edebilir). Hikaye gelince, adamımız Largo Winch hem genç, hem yakışıklı, hem de milyarder. Tabii son özelliğini babasının bıraktığı inanılmaz servete borçlu. Ama Winch şirnak bir züppedeğil; yan gelip yatmak yerine, işinin başına geçmeyi tercih etmiş ve yine babasından kalma Group W'nun patron koltuğuna oturmuş.

Group W inanılmaz büyük bir şirket, dünya çapında işler yapıyor ve tahmin edeceğiniz üzere düşmanları da bir hayli fazla. Largo şirket işlerinin yanı sıra açılık, kırılık gibi dünya sorunlarına kendini adamış bir karakter. Yine insanlık yarına yediği bir hafif basına duyurduğu bir gecede stres yüklü bir haber

Oyuna başlar başlamaz dikkatinizi ilk olarak hanımların dekolteleri ve kıskırtıcı replikleri çekiyor...

alır: Şirketin Meksika'daki laboratuvarında iki güvenlik görevlisi öldürülmiş ve bir bilim adamı da ortadan kaybolmuştur. Kayıp bilim adamının şirket talimatlarını takmayarak genetik değişime uğramış organizmalar üzerinde çalıştığından şüphelenilmesi olaya tuz biber olur. Bu haberin üstüne bir de resepsiyonda bomba olduğuna dair bir ihbar gelince ortalık karışır ve karmaşada olayla ilgili birtakım belgeler birtakım adamlar tarafından çalınır. Bu kadar yeter diyerek Largo Winch soluğu Meksika'da alır ve böylece dünya çapında bir macera da başlamış olur...

Kontrollere alışmak...

Largo Winch, bir adventure ama bir PS uyarlaması olduğu için mouse'u unutun, tabii alışık olduğunuz 'işaretle ve tikla' yöntemini de. Kontrollerin tümü klavye üzerinden. Ama sandığınız gibi oynanabilirlik hiç de işkençeye dönüştür. Kontroller o kadar pratik ki birkaç tuşla tüm işinizi görürsünüz. Oyuna başlar başlamaz dikkatinizi ilk olarak hanımların dekolteleri ve kıskırtıcı replikleri çekiyor ve oyuncuya da çekmeye devam ediyor (ne de olsa adamımız Bond ekolünden, olacak o kadar). Largo araştırın, soruşturın bir tip ama aksiyonu da ihmali etmiyor. Formunu korumak için arada bir kötü adam patakıyor. Hatta bazen arkadaşları Simon ve Joy (kankalarınız) da ona katılıyor. Aksiyon sahneleri sıraya dayalı olduğu için dövüş stratejinizi planlarken, istedığınız kadar düşünüp taşınamıyorsunuz. Simon ve Joy dövüş sahnelerinin yanı sıra Largo'ya olayları araştırırken de yardım oluyor ama genellikle tek başına takılıyorsunuz. Hikaye oldukça doğrusal olduğundan rüzgar ne tarafa eserse siz de o tarafa yönlendiriliyorsunuz. İmparatorluğunuza üzerindeki sinsi gölgeleri dağıtanın kadar o belde senin, bu belde benim geziyorsunuz (bu açıdan Largo Winch tatil çıkmamış olurlara şiddetle tavsiye edilir).

Dediğim gibi kontroller çok basit. Ok tuşlarıyla Largo'yu yönlendirebiliyor, enter tuşıyla objeleri inceleyebiliyor ve space tuşıyla da incelediğiniz objeleri kurcalayabiliyorsunuz. Ayrıca gerekli objeleri sonra kullanmak üzere evanterinize ctrl tuşıyla katarken, gerekli bilgileri de siz zahmet etmeden PDA'nız hafızasına (esc) ekleyiveriyor; hatta önemli bir şey öğrendiğinizde, PDA'nız ekranın tepesinde yanıp sö-



Babanızın nalları dökmesiyle size yüklü bir miras kalıyor.

Büyük İstin • www.ubi.com

Yapım • Ubi Soft Entertainment

Dağıtım • Ubi Soft Entertainment

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

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

Multicast • Yok.

Tür • Adventure

İçerikler • Renkli grafikler, oyuncuk modelleri, ilginç hikayeler, dinamik hikayeler.

Eksikler • Ana karakter fazla James Bond, bulmacalar gereğinden fazla kolay.

Son Karar • Largo yeni başlayanlar için ideal bir adventure ama türün meraklıları için yeterince cazip ve derin değil.

Alternatifler • Syberia %76

LEVEL NOTU **%76**



İste bankanzı Simon; güründüğü üzere ruhlu ve çıraklı.

nıyor (save-load türevi işlemleri de bu cihaz sayesinde hallediyorsunuz).

Bulmaca buldurmaca

Oyundaki bulmacalar kolaydan zora giden bir yol izlemekte. Genellikle bulmacaların çözümü envanterinizdeki bir objeyle bağlantılı oluyor; bazen iki objeyi kaynaştırmamız da gerekebiliyor. Biraz McGyver'lık yapıyorsunuz yani ama onun kadar uçtuğunuza söyleyemem. Diyelim ki kankanız Simon, Ruslar'ın eline düşmüş ve bir barın üst katında bir bodyguard grubu tarafından sorguya çekiliyor. Size onu kurtarmak için bodyguard grubuna içki götürmeniz kızla tanışmanız ve içkilerin içine uykuya hapi koymak düşüyor. Tabii barın arkasındaki depodan uykularını alabilmek için barmene zor bir kokteyl hazırlatarak, dikkatini başka yöne çekiyor ama kokteylin adını öğrenmek için de bardaki ayyaşla gevezeliğ ediyorsunuz. İşte

bunun gibi zincirleme olaylarından oluşuyor genellikle bulmacalar.

Bazen de envanter tabanlı bulmacaların yerini mini oyuncular alıyor. Örneğin bir hacker'in adresini bulabilmek için sisteme girip bizzat hackerlik yapıyor veya bir kapıdan girebilmek için bekçiyi pokerde madara ediyorsunuz (veya madara oluyorsunuz). Bu mini oyuncular gerçekten zevkli ve dövüş sahneleriyle beraber oyunun kendisine hareket getiriyor. Usta bir adventure oyuncusu için bulmacaların sorun olacağını sanmıyorum. Ayrıca yeni başlayanların da kolay isinabileceğini düşünüyorum. Dövüşmek zorunda kalıncaya, rakibin ve kendinizin değerlerini karşılaştırdıktan sonra rakibinizi seçiyor ve sonra da hamlenizi seçiyorsunuz (yumruk mu, tepik mi). Unutmadan bir de özel hareketleriniz var. Örneğin Simon rakibi kollarından yakalayıp, bir tur paralize edebiliyor; böylece rakip bir tur savunmasız kılıyor. Tabii bize de gidip boşluğuna okkalı



bir yumruk geçirmek kalıyor (ne kadar adice değil mi?). Dövüş sahneleri de en az mini oyuncular kadar zevkli ve bir seferde savuşturabileceğiniz türden, belki de biraz fazla kolay. Oyunda ölmemeniz için elinden geleni yapmış Ubi Soft ekibi ama yine de ölməniz mümkün. Yani siz siz olun Largo'nun uyarılmasına kulak verin yoksa tekrar kaldığınız yere gelmekle vakit kaybetmek çok can sıkıcı olabilir (tabii sık save etmek de bir alternatif).

Egzotik mekanlar, canlı renkler...

Largo Winch görsel anlamda oldukça doyruçu. Grafikler tamamıyla üç boyutlu ve renkler olabildiğince canlı. Mekan seçimi de oldukça başarılı. Bir Meksika'nın sıcak kollarındasınız, bir Rusya'nın soğuk kucağında. Egzotik adaları da unutmamak gereklidir. Karakterlerin grafikleri de yeterince iyi. Hatunların seksapse li zaman zaman abartılmış olsa da Largo'nun her zaman cool ve klas bir havası var. Seslenmeye hiç fena değil. Yalnız oyun birden fazla dil seçeneğini sahip olduğundan, dudak senkronizasyonu sınıfta kalıyor. İngilizce'nin yanı sıra Almanca, İtalyanca ve İspanyolca da seçenekler arasında. Sesler ve müzik idare eder türden; oyuna ne destek oluyor, ne de köştek. Ara demolar bir hayatı sinematik (özellikle yataktaki gezenler); olayları güzel bağlıyor. Oyun içi diyaloglarıyla olayları özetler türden. Largo Winch: Empire Under Threat, sıcak yaz günlerinde ferahlatan türden bir adventure. Belki türün hastaları için hafif kalabilir ama kolaydan zora giden bulmacaları ve sinematik kurgusuyla yeni başlayanlar için ideal bir oyun.

Güven Çatak | guven@level.com.tr





stealthcombat:

ultimate war

Aynı senaryolar, aynı sözler, aynı şarkılar...

■ Özdemir Asaf'ı her anını özlediğim li-
se(m) yıllarında sevmekten çok ilham ku-
yum olarak kullanmıştım. Kova her za-
man dolu, su rengarenken yoğundu.

"İyi dost dedi ki: Sana her şeyimi verece-
ğim..

Büyük dost dedi ki: Sana her şeyimi anla-
tacağım." Canlı bir kara delikle* tanışmak is-
ter misiniz, lütfen içeri buyrun.. Bu arada bü-
yük ve iyi olanlarınız şapkalarını çıkarsın lüt-
fen.. Diğerleri de şapkanın altındakini..

"Düşümde aşk ile karşılaştı..

İnsanı arıyordu.

Uyandım, insan ile karşılaştı.. Aşkı arı-
yordu.." Düşle yaşam arasındaki sınır memur-
ları bizim hala işsiz.. değil mi? Sonsuz ta-
ne iç ige rüya görmeyi istiyorum, izin verirse-
niz! Dikkat dikkat.. Ölüm veya diri.. Hayal katili
aranıyor, bulanlara hayal edemeyecekleri ka-
dar büyük ödül.

Yaşlanmanın kabul edebilirim, ama lütfen
büyüme.

"Unutulanlar nereye gidiyor?

Hatırlananlar nereden geliyor?" Yalnız bir
gedece elinizdeki şarap kadehini birden yan-
ınızdakine gösterirseniz ve bakmasını isterse-
niz ne olur?

En son ne zaman ağladınız?

2038 yılında "savaş ve karışıklık" gibi in-
san eseri pislikler yine dünyada baş gösterme-

**Hedefi rakip araca doğru yöneltiğinizde 2 boyutlu bir
düzlemde götürür gibi değil de, uzaklığı da hesaplayarak
biraz daha dikkatli hareket ettirmeniz gerekiyor.**

ye başlamıştır. Ülkeler genel olarak bir olma-
ya çalışmışlar ve süper güçler oluşmuştur.
Economic and Military Alliance (EMA) günümü-
zün batı medeniyetlerini -Avrupa'sını- tem-
sil ederken, Great Empire -Asia- (GA) da do-
ğu kültürünün oluşturduğu süper kuvvetler hal-
ine gelmiştir. Genelde ortalarда görmeye pek
alışık olmadığımız bir tür Stealth Combat –
Ultimate War. Savaş simülasyonunun basit-
leştirilmiş, seçeneklerinin azaltılmış, ayrıntıları-
nın kirpılmış, gerçekçiliğinin de kesilmiş hali
de denebilir. Öte yandan bir platform-action
olamayacak kadar da ağır tempolu, olgun ve
oturaklı yapılmış. Bir nevi iki arada bir derede
kalmış; çift kişilikli bir sizofrenden çok ise, ki-
siliksiz bir zavalliya benziyor.

Güzelmiş gibi gözüken bir demoya açılı-
yor. Ama ne yazık ki yaratıcılıktan korkunç
yoksun programcı arkadaşlar sayesinde daha
önce milyonlarca defa izlediğimiz görüntüler
bir kere daha farklı makajalar altında izleye-
ceksiniz de diyebiliriz.

"uyuyorum,

İstediğiniz tarafı seçebilirsiniz elbette, ama
birbirini tamamlayan iki paralel senaryo bek-
lemediğiniz. Toplamda 25 civarı görev var ve bun-
ların hemen bir çoğunda koruma, suikast, far-
kedilmeden bir yere ulaşma, istihbarat sağla-
ma gibi bir askeri operasyonda aklınıza gele-
cek hemen her türlü irili ufaklı işe uğraşacak-
sunız. Aslında tutorial'da da görebileceğiniz
gibi oyunun dikkatinizi çekmesini istediği ki-
sim kişiye belli olmadan tanklara, gözetle-
me kulelerine ve bilimum vardiya aracına ya-
kalanmadan olabildiğince çok iş yapmak. Ama nedense görevler oyunun "stealth" yani gizli
kalma kısmını olabildiğince az kullanacak şe-
kilde dizayn edilmiş. Çoğu zaman önlüğünze ge-
leni yok etmekle hükümlü olacaksınız.

"Onun güzelliğini herkes görüyorsa o bence
az güzeldir. Herkes biliyorsa o bence hiç güzel

değildir.

Onun güzelliğini yalnız ben görüyorsam bu
sevgidir. Yalnız ben biliyorsam bu aşktır.

Hiç kimse görmüyorsa bu yalnızlıkıt."

Oyunun bir oyuncaya verebileceği en güzel
yanı grafikleri ve görsel zenginlikleri. "JA-
RED" adlı grafik motorunu yapımıçı firma
Triggerlab geliştirmiştir ve ilk defa bu oyunda

Bilgi İçin • www.triggerlab.com

Yapım • www.dreamcatchergames.com

Çıktı • www.dreamcatchergames.com

Minimum Sistem • P2-350, 92MB Ram, TNT ekran kartı

Önerilen Sistem • P3-500, 64 MB ram, TNT2 ekran kartı

Multplay • Yok

Tür • Astarı simülasyona uyumlu arcade

Artılar • Grafiklerin kalitesi ve yolda militaria araç ve silah
çesidini sınırlı tutan çok büyük armatürler. Harekete
hızlı kazanç mevcut, hızlı dönüş, okunaklı
gerçekçiliği ve farklı lava kapalları, bir kez arası
ayrı tanı kontrol ettiğimizde diğer pazarda
küçük gözüktiler.

Eksiler • Kontrolörde ve ekran ekranı zar olmasının, çok hızlı
bir kontrollerde yarattığı olumsuz bir probleme
isparesi, silahlar ve araçlar hizasında yeterli
hızlı, aynı ekranı da fizik kontrolörlerde ayırt etme
hareketler, yetersiz etkiler, demo ekranlığı (data
sayıları mı?), multiplayer'in olmaması, Action türü
İçin yavaş, simülasyon ekranlığı da fazla ekranı
sayıları olumsuz bir kez male olusaktır.

Son Karar • En iyisi stün ekranı destek, enin ekran değiştirilemeye
data matik ekranı. Ama çok ejder hizmeti olur
oyunun, hem ekranın da yerin ekranı çözerde
diyeşenin çok fazla.

Alternatifler • Yok

LEVEL NOTU **D/59**





denemiş. Bir milyon poligonu aynı anda ekranınızda dans ederken görebilirsiniz. Zoom in/out seçenekleri ve biri artistik (yani film gibi) olmak üzere 3 kamera açısı da oyunun grafik kalitesinden nasibini alacak (bu ayarlamlardan en kullanışlısı F3'le gördüğünüz açının zoom out'u maksimum yapılmış hali, böylece görsel olarak haritayı daha çok kontrol edebilirken oyundan da kopmayacak bir açıya sahip olursunuz).

Neyseki oyun araç konusunda hayal kırıklığına uğratmayacak kadar çok çeşide sahip. Bir sürü tank, jip, helikopter ve diğer tüm askeri araçları en az bir kaç çeşit olmak üzere (toplamda 20'den fazla) kullanabiliyoruz. Tüm araçların ikişer tane silahı var (ikinci füze, el bombası, güdümlü füze gibi ufak oyuncaklar (bunlardan tanka bulunan el bombası en iyi ikincil silahlardan biri)). Oyunda ilerlediğe (GA'da 7. bölüm gibi mesela) daha farklı tak-tiki kimi araçlara ulaşıp biraz Mech Warior'cularuk oynamamanız da mümkün.

Burada deñinilmesi gereken iki nokta var. Bunlardan ilki nişan alma ve kontrollerde olmaması gereken zorluklar. Oyun, perspektifi hesaplarken sizin hedefinizi istediğiniz noktaya getirmenizi zorlaştırmıyor. Yani hedefi rakip araca doğru yönləttiğinizde 2 boyutlu bir düzlemede götürür gibi değil de, uzaklığı da hesaplayarak biraz daha dikkatli hareket ettirmeniz gerekiyor. Aynı şekilde araçlarınızın kontrollünde de bazı eksikler var. Otomatik kamera

açısının kimi zamanlar yetersiz kalması, hareket ettirilen aracın dönüşlerinde/yön verme/ateş etme gibi aynı anda yapılması gereken işlemleri yaparken yaşadığınız zorluklar buralardan bazıları. İkinci önemli büyük eksiklik ise, oyunun herhangi bir noktada tüm araç ve silahların güçlerini ve etkisini göstermemesi. Bu konuda bazı rakamlar kullanabilir veya en azından oyunun bir yerine her aracın veya silahın ayrıntılı bir tanıtımının olduğu bir ansilopediacık yerlestirebilirlerdi. (bir askeri oyundaki en büyük motivasyonlardan biri rakamlar ve istatistiklerdir bence).

... demek ki varsın.” –ö.a.

Diger aklıma takılan noktalara gelince.. Her bölüm için seslendirilmiş, atmosferden uzak dandik bir briefing yerine küçük bir demo ya da en azından bir kaç animasyon yapmaları kâtiyeti yükseltirdi. Zorluk seviyesi olarak üç tane seçenek tanımlarına rağmen oyun esnasında istediği zaman save edebilmeniz de böyle bir oyun için büyük bir eksiklik bence. Zorluk seviyesi ne olursa olsun iki adım atıp, bir kere ateş ederek quick save'i kullanabiliyorsınız, ki bu da bir süre sonra işleri anlamsızlaştırıyor (check point sistemi kullanmaları lazımdı). Öte yandan hemen her görevde iyi düşünülmüş ikincil amaçlarınız da var. Oyunca renk getirmiş olsalar da kimi zamanlar bunları neredeyse yapmak zorunda kalmışsınız (ikincil özelliğini kaybediyor). Ayrıca kimi görevlere ta-

kım halinde çıkışınız ve kendi takımınızdaki tüm araçlara her türlü komutu kullanarak hükümetmeniz, dahası da takımındaki istediğiniz aracı kontrol edebilmeniz hoş düşünülmüş özellikler.

“Birbirinize kızın, birbirinize kavga edin, yumruk yumruğa yüzlerinizi parçalayın, gözlerinizi patlatın, kulaklarınızı koparin, saçlarınızı yolun, derinizi parçalayın, tekmeyle kemiklerinizi kırin. Yalnız ananızdan doğduğunuzda olduğunuz gibi kavga edin. Yalancı, ek bir araç bile kullanmayın. Mendil bile olmaz.

Ama ne olur sakın bir insanız, gönülce, gözce, dilce, ruhca kırmayın.”

Son söz olaraka tavsiyem, gerçek dünyadan kaçmak, kendinizi eğitmek, zevk almak, ilham zenginleştirmek, vakit geçirmek, anlam aramak, amacınız her ne ise oralarda bir yerlerde çok daha güzel var, kendinizi saklayın.

Not: Blind Guardian'a gittiyseniz muhtemelen ön sıralarda benle Batu'yu görmüşünüz dır dostlar.

Not2: Görmediyiseniz Dream Theater'da görüselim!!! Kasım başları, unutmayın..

* Canlı bir karadelik: Hayatına giren kimseyin dışarı çıkmadığı kişi. Geçmiş ve unutulmuş gibi kavramların olmaması, zamanın kişisel boyutta donması.

(daha ayrıntılı bilgi için bkn:
gokhab@level.com.tr)

Gökhan & Batu | gokhab@level.com.tr



batmanvengeance

Sen hiç ay ışığında ördeklerle dansettin mi?

"Batman" adını duyuncu heyecanlananlar yalnızca suçlular değil. Çoğu DC Comics okurunun yüz ifadesinin de bu sihirli sözcükle değiştiğini görebilirsiniz. Hatta çizgi roman okuru olmayan çoğu kişi bile Batman kelimesinin yanına Robin'i, Joker'i, Kedi Kadın'ı, Zehirli Sarışık'ı ekleyebilir. Ne de olsa Batman, her zaman oyuncak, televizyon, sinema, bilgisayar oyunu sanayilerinin gözdesi olmuştur. Nasıl 1960'lardaki televizyon dizilerinden (Hani şu göbekli, sarkık kulaklı, mavi elbiseli Batman'ın olduğu dizi.. Bir ara bizde de yayınlanırıdı, yine de izlemeye bayıldım!) günümüzün dev bütçeli, tonla özel efektili sinema yapımlarına terfi ettiye, bilgisayar oyularında da benzer bir evrim yaşandı. Taa on-on beş yıl önce Commodore'da aynı dönemde vizyona giren sinema filminden uyarlama oyunu oynardık (Hatırlarım, ilk bölüm kimya fabrikasında, ikinci bölüm Batmobil'de, üçüncüüsü katedralde geçiyordu. Topu topu üç bölüm.. İngilizce de bilmiyoruz.. Aradaki üç satırlık yazıları anlayacağımız diye çatlardık..) Bugün ise Ubi Soft'un 3D aksiyon-platform türündeki Batman oyunu hem PC'de, hem PS2'de gitkiyor karşımıza.

Şaka yapıyor olmalısın ! (Vicki Vale)

Batman Vengeance, sinema yapımlarından değil, -bence onlardan çok daha başarılı olan- Batman'ın çizgi dizi versiyonundan uyarlanmış. Zaten oyuna başlar başlamaz kendinizi apar topar dizinin böümlerinden birinin içine çekilmiş gibi hissediyorsunuz. Hatta belli bir yöne ilerlediğinizde karşısına jenerik yazıları çikiyorsa, bu sizin doğru yolda olduğunuz anlamına geliyor. Aslında bu bölüm yalnızca konuya kısa bir giriş niteliği taşıyor. Yapmanız gereken birkaç sıçrama hareketi ile Joker'in yanına bir saatli bomba bıraktığı Bayan Mary

-Lütfen beni öldürme adamım, beni öldürme!

-Seni öldürmeyeceğim. Bana bir iyilik yap. Tüm dostlarına benden basset..

-Sen kimsin?

-Ben Batman'ım..

(Batman, 1986, Sahne 5)

Flynn'e ulaşmak. Yalnız üzülerek söyleyorum, son derece basit tutulması gereken bu bölüm bile koşarken platformun nerede bittiğini çok geç görmeniz ve yön kontrollerinin zorluğu nedeniyle haddinden sıkıcı bir hali geliyor. Bayan Flynn'ın yanına varmanızla asıl giriş demosunu izliyor ve kendinizi Batcave'de oyun için (tipki Lara Craft'ın evindeki gibi) antrenman yapmak üzere buluyorsunuz.

Sence şaka yapıyor gibi bir halim var mı ? (J.)

Batcave'de Alfred size oyunun temel mantığı ve Batman'ın meşhur oyuncaklarını (ağ fırlatıcıları, kelepçeler, 'batarang', dürbünl, vs...) nasıl kullanabileceğiniz konusunda kısa bir ders veriyor. Ne var ki başta Batgrapple (Hani şu oraya buraya ip atan alet) olmak üzere bu faydalı ekipmanı kullanacağınız yerler oyunda çok sınırlı, -hatta çoğu yerde mantık dışı- tutulmuş. Örneğin bir bölümde yerden iki metre yükseklikte bir balkondan diğerine atlamaman gerekiyor. Eğer başaramazsanız aşağı düşüyor ve tekrar tırmanmak için Batgrapple kullanmak zorunda kalıyorsunuz. Yapmayın, etmemeyin, bizim bildiğimiz bu adam Gotham'ın en sıvri binalarının tepesinde cirit atar! Bırakın ipi, kancayı, kolunu uzatsa tırmanacak zaten o balkona! Bari beş altı metre falan yükseğe yapsaydınız da, biz de inansaydık!

Işıklandırma, ses ve müzik efektleri çizgi filmin havasını bire bir yansıtıyor ve yüksek bir puan almayı başarıyorlar. Ne var ki kaplamar üzerine hiç özenilmemiş olduğu hemen dikkat çekiyor. Mary Flynn'ın kaçırıldığı sahne de evin içine baktığınızda Flynn'ın oturduğu koltuk dışında bir eşya rastlayamıyzınız. Bina poligonlarının az sayida olması, üzerinde düz renkte bir kaplama atılıp geçirilmesi, Gotham City'nin o güzeli gotik atmosferini çiç çiçiyor.

İleriki bölümlerde kullandığınız Batmobil



ve Batplane de yine oynamanıllı engeline takılıyolar. Yön tuşlarına tam hakim olmama ve hedef tahtasının çok büyük tutulmuş olması özellikle küçük hedeflerin vurulmasını iyice zorlaştırıyor.

Ubi Soft'un kaplamaları elden geçirmek, kontrolleri biraz daha rahat hale getirmek gibi fırsatları varken neden bu kadar aceleci davranışını anlamak güç. Hali hazırda kaymayı niyecekleri bir Batman filmi de yokken üstelik. Akıma tek gelen aslen PS2 için geliştirildikleri oyunu "PC'de de bu kadar oldu, beğenin alır artık!" mantığıyla PC kullanıcılarına sunmuş olmaları. "Kara Şövalye"nin hatırına oynamak isteyenlere duyurulur! ☺

Batu&Gökhan | batuher@level.com.tr

Bilgi İçin • Ubi Soft

Yapım • Ubi Soft

Dağıtım • THQ

Minimum Sistem • Pentium III 450 MHz, 128 MBytes RAM, 3D Hızlandırıcı kart (REFORCE256 32M)

Önerilen Sistem • Pentium III 650 MHz, 128 MBytes RAM, 3D Hızlandırıcı kart (GEFORCE2 ve üstü)

Multiply • Yok

Tür • Aksiyon-Platform

Arıtlar • Ses, müzik efektleri

Ekliler • Kaplamalar ve karakter nedehlerindeki Özendirlik

Son Karar • Beş 3D'ye zorlanmak yerine çok daha başarılı bir 2D oyun yapılıbmış. Ama 3D bir oyun yapmak isteniyorsa da bu kadar lüks grafikler yakışmaz.

Bir süre oynamak için uygunabilir.

Alternatif • Spiderman the Movie

LEVEL NOTU 9/658



FARSCAPE

The Game

Uzayda kaybolmak ve dünyaya geri donememek
bu kadar sıkıcı olmamalı...

Siz sormadan ben söyleyeyim; Farscape acayıp popüler bir bilim-kurgu dizisi (bu ay da dizilerden gidiyoruz, hadi bakalım).

Star Trek tadında ama daha gayriciddi, daha aksiyonlu bol, daha garip olaylarla örlü ve daha ilginç yaratıklarla dolu. Biz de gösterime girmeye ihtiyacımız yok gibii; zaten girerse de ya Digiturk, ya da CNBC-e'de görebiliriz. Neyse, oyuna ilk başladığınızda benim gibi bön bönmamanız için biraz diziden bahsedeyim: Amerikalı (!) astronotumuz John Crichton, dünya yörüngeşinde birtakım deneyler yaparken, kazaya (artık konsola kahve mi dökmüştür, yoksa formülleri mi karıştırılmıştı onu bilemiyoruz) bir kara delik açar ve kendisini hiç bilmemiş paralel bir evrende bulur. Bu alemin haraç kesenleri ise kendilerine 'Peacekeeper' diyen ama aslında barışla marısla alakaları olmayan, insan benzeri bir türdür. Adamımız bu barışseverlerin (!) eline düşer ve kendisini esasen bir hapisane gemisi olan Moya'da bulur. Moya aslında organik bir gemidir ve birbirinden ilginç türlerden oluşan mürettebatı da isyan bayrağını çekmek üzeredir...

Kaç bakalım, nereye kadar?

Oyunumuz, dizinin bir uyarlaması olmaya çalışıyor. Hikaye dizinin ilk bölümlerden denk geliyor (ümürem bu devamı olacağı anlamına gelmez). Crichton, Moya'nın mürettebatıyla kaynaşmış, hatta lider havalarına girmiştir. Ama Peacekeeper gemilerinin Moya'ya saldırması sonucu yanına sinsi hırsız Chiana'yı da alarak apar topar bir kaçış kapsülüne atlar ve civardaki tuhaf gezegeneye zorunlu iniş yapar. Mürettebatın geri kalanıysa çil yavrusu gibi dağılır, bir kısmı kaçar, bir kısmı gemide kalır. Anlayacağınız ilk işiniz adamlarınızı toparlamak. Tabii esas amacınız kötülere pabucunu ters gidiirmek ve en nihayetinde eve geri dönmek. Farscape, Diablo tarzı oynanan, yer yer RPG türüne dokunan (ama çok kurcalayan) bir aksiyon oyunu. Oyun, zorunlu iniş ardından Crichton ve Chiana'nın dildizlik garip bir gezegenin ortasında kılışıyla başlıyor. Kontroller gayet basit; sol tık hareket, sağ



tık ateş. Mouse ile kamerayı çeviriyor ve fonksiyon tuşlarıyla karakterler arasında geçiş yapıyorsunuz; ayrıca kamera açısını değiştirmeniz ve zoom yapmanız da mümkün. Oyun biraz 'önüümüze gelene bir tekme' şeklinde ilerliyor. Radardan neyin nerde olduğunu görüyor ve içabına bakıyorsunuz. Yaratıklar arkalarında birtakım şeyler bırakıyor ve siz de bu şeyleri alıp, daha sonra cephaneye, sağlık gibi ivr zivirde değip tokuş edebiliyorsunuz. Silahlar kimyasal, fiziksel ve enerjik olarak ayrılmakta ve genellikle menzilli, lazerli ve kötü efektli. Ayrıca her karakter kendine özgü bir özelliği var; parmak ucunda yürüme veya kapıları açma gibi.

Balık baştan kokar

Farscape görsel bakımından günümüz oyunlarıyla karşılaşırkenca hiç hazırlamıyor. Birçok yaratık ve ortam tasarlanmış ama hiçbirine yeterince özen gösterilmemiş. Silah ve patlama



efektleri çok sıradan. Karakterlerse, idare ediyor işte. Oynamabilirlik bir hayli zayıf; vaat edilen takım bazlı aksiyonun yerini gereksiz bir koşturmaca almış. Seslendirme, dizideki karakterler tarafından yapılmış ama fazla telefonik kalmış. Sesler ve müzikse, ne kokuyor, ne bulaşıyor. Farscape'de genel bir baştan savmalık hakim; açıkçası tasarımcılar sırtını dizinin popülerliğine dayamaktan başka bir şey yapmadı. Diziyi daha izlemek ama aynı atmosferin, aynı derinlik ve aynı adrenalinin oyunda yer almadığı gün gibi ortada. ☺

Güven Çatak | guven@level.com.tr

İlgili İcis • www.farscagame.com

Yapım • Red Lemon

Üniten • Simon & Schuster Interactive

Minimum Sistem • PII-450, 64 MB RAM, 16 MB ekran kartı

Önerilen Sistem • PIII-700, 128 MB RAM, 32 MB ekran kartı

Multiplay • Yok

Tür • Aksiyon/RPG

Altılar • Nikayının sağlam bir bilim-kurgu dizisine dayanması, yaratık tasarımları.

Eksiler • Özemsiz grafikler, zayıf oynanabilirlik, dizinin kalitesine yakışmayan tırnak uygulaması.

Sos Karar • Ne diziyi izledik, ne de duyduk; yanı bayramı olamayız. Bu yüzden zaten kötü olan oyununa dalığı göstermek gereksiz.

Alternatif • Star Trek Away Team

BRITNEY'S DANCE BEAT

britney's dance beat

■ ■ ■ Ops! I did it again!

PlayStation 2'nin dans oyunları, en sonunda PC'ye de bulaşmaya başladı (kusmuk değil ama olsun, kusmuk olmayan materyaller de bulaşabileceğini sahip). Britney's Dance Beat, pop yıldızı Britney Spears'ı konu alan klasik bir dans oyunu. Britney Spears'ı sevmiyor olabilirim, fakat ne yapayım. Yazmak zorundayım. Yazıyorum o vakit.

Britney Spears

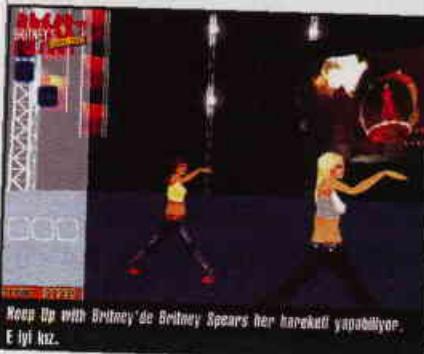
Britney's Dance Beat, PlayStation 2'deki diğer dans oyunlarıyla aynı mantıkta tasarlanmıştır. Diğer oyunlarda olduğu gibi Britney's Dance Beat'te de tuşlara zamanında basarak ritmi yakalamaya çalışıyorsunuz, ancak bu oyunda her şey daha basitte indirgenmiş. Her şey bir yana, ritimler hiçbir zaman çok hızlı veya çok karmaşık şekilde gelmiyor. Beşerli ritim grupları var ve bu grupları kısa zamanda ezberleyebiliyorsunuz.

Oyunun arabirimini de oldukça basit. Ekranın sol tarafında 3 adet kareeniz var ve devamlı olarak aşağıya doğru ritimler akiyor. Ekranın sağ kısmı ise size ait. Bu alanda hopidik gupidik diye istediğiniz gibi hoplayıp istediğiniz gibi zıplayabiliyorsunuz. Yapmanız gereken şey ise, ekranın solundan akan tuşlara, tam karelere denk geldiği anda basmak. Eğer sol taraftan; sol ok, aşağı ok ve sağ ok tuşları aynı anda ve aynı çizgide akiyorsa, karelere denk geldiği zaman bu tuşlara aynı anda bas-

malısınız. Tabii ki tuşlar her zaman gruplar hâlinde akmiyor. Bazen Nokia 3399 gibi sadece tek tuşla da puansız toplayabiliyorsunuz. Sonuçta, tuşlara zamanında basmaktan başka bir şey yapmanıza gerek yok. Bu da çok zor olmasa gerek.

Oyundaki puanlama sistemiyle biraz farklı işliyor. Yaptığınız her hareket için puan alıyorsunuz ve eğer yeteri kadar puan toplarsanız Britney Spears'ın çalışmalarından ve konserlerinden alınmış videoları

izleyebiliyorsunuz. Oyunda Audition ve Concert adlarında iki ayrı aşama bulunuyor. İlk olarak Audition'da yeteneğiniz deniyorsunuz, ancak bu bir training, yani pratik değil. Bir Audition'u tamamladığınızda yeni açılıyor. Daha sonra Concert'e, yani konserlere çıkmaya başlıyorsunuz. Burada da başarılı olduktan sonra son olarak Keep Up with Britney'i oynuyorsunuz. Keep Up with Britney'de Britney Spears'la beraber dans ediyorsunuz ve bu kısmını da geçtikten sonra oyun tamamlanıyor. Oyun sırasında sol alta bir derece bulunuyor. Yaptığınız her yanlış harekette puan kaybediyorsunuz ve derecedeki renkler solgunlaşıyor.



Keep Up with Britney'de Britney Spears'ın hareketi yapılmıyor. E lütfen.

Derece sıfırlandıgı zaman da oyunu kaybediyorsunuz, ama oyun aralarında save seçeneği olduğu için bu hiç sorun olmuyor.

Britney's Dance Beat'te yedi farklı dansçıdan istediğiniz birini seçebiliyorsunuz, ancak dansçılar arasında hiç fark yok. Oyunda ayrıca Britney Quiz diye bir test bulunuyor. Buradaki soruların belirli bir kısmını cevaplayabilirseniz, danslıarda ağamadığınız son videoyu da almış oluyorsunuz.

Oyunun tamamında Britney Spears'ın videolarıyla şarkılarıyla dans ediyorsunuz. Yani arkası planda Spears'ın videoları oynatılıyor. Ops! I did it again, Baby... One More Time, oyunda bulunan Britney Spears şarkıları arasında.

Spears Britney

Britney's Dance Beat aslında bir dans oyunu için gereken eğlenceli verebiliyor, ama oyun gerçekten de çok kısa zamanda bitirilebiliyor. Başından kaşkımadan oynarsanız, 45-50 dakika



Oyun sırasında arkası planda Britney Spears'ın videoları oynatılıyor.

ka içerişinde oyun bitmiş oluyor. Bu oyunun birinci eksisiydi. İkinci olarak, grafikler çok baştan savma. En azından daha detaylı modellemeler ve daha iyi bir dans ortamı yapılabilir. Öyle ki, konser çıktıığınız zaman bile ortamın Audition kısmından farkı yok.

Sonuçta, Britney's Dance Beat'in çok piyasada bir oyun olduğu ve dolayısıyla kalitedi olmalıdır bir gerçek. Daha çok, yaşı ufak olan oyuncuların veya bayanların tercih edebileceği bir oyun. Her şeye rağmen oyunun en fazla 50 dakikada bitmesi, bu grubaya giren oyuncuların da Britney's Dance Beat'ı almamaları için iyi bir neden (bu oyunu da yazdım ya, daha ne diyelim).

Fırat Akyüz | firat@level.com.tr

İlgili İçin • www.britneyspears.com/game/

Yapın • *Metro Graphics*

Dağıtım • *Trix*

Minimum Sistem • *PI-380, 64 MB RAM, 10 MB ekran kartı*

Önerilen Sistem • *PI-580, 128 MB RAM, 32 MB ekran kartı*

Multiplay • *Yok*

Tür • *Aksiyon*

Artılar • *Dynamix ejenlerini sayıları.*

Eksikler • *Grafiklerin hiç aşırılaşmaması, oyuna en fazla 50 dakikada ulaşma olumsuzlukları.*

Son Karar • *PC'ye, PlayStation 2'deki dans oyunu olmadığı bir neden. Britney's Dance Beat, bu tarz oyunlar sevdeler için fena bir oyum sayılır, ancak oyuncuların arasında 50 dakikada bitirebilmeleri, ettiğiler gibi değil.*

Alternatif • *Yok*

LEVEL NOTU **0-51**



trains&truckstycoon

■ ■ ■ Otobüs, kamyon, tren, cip, bip!

Bu 'tycoon' hastalığının gerçekten çaresi yok galiba. Her geçen gün yeni bir konu üzerine yeni bir tycoon oyunu çıkıyor. Artık o kadar fazla oldular ki tycoon uzantılı oyunları birbirine karıştırmamak elde değil. Bu sefer de ulaşım konsepti altında trenlerle kamyonları kaynaştırıyoruz. Trenlerle şehirleri birleştiriyor, endüstrilere ulaşıyor, kamyonlarla da şehir içi trafiği düzenliyor, dağıtımları yapıyoruz. Ama tabii aşılmazı gereken birçok aşama var; raylar döşenecek, asfaltlar dökülecek, istasyonlar kurulacak, duraklar yapılacak... Kısacası Trains & Trucks Tycoon ciddi bir oyun, belki de gerginden fazla.



İnşa etmeye girişmeden önce şöyle bir tepeden bakın.

Çuf Çuf nerde, TGV nerde?

Oyunumuz 1820'den 2020'ye kadar uzanan bir zaman dilimini ele alıyor. İsterseniz işe buharlı trenlerle başlayıp, geleceğin modern trenleriyle devam edebiliyorsunuz. Tabii sadece araçlar evrim geçirmiyor, insanlar ve endüstriler de değişiyor; takip etmek zorunda olduğunuz parametrelerin sayısı zamanla artıyor. Oyun senaryo bakımından çok zengin; ister coğrafi bir seçim yapıyorsunuz, ister gülün bir senaryo seçiyorsunuz, isterseniz de haritayı kendiniz şekil veriyorsunuz. Ayrıca Internet'ten senaryo indirmeniz de mümkün. Çok etkili olmasalar bile herhangi bir senaryoya başlamadan önce tutorial bölümlerini oynayın derim. T & T kolay bir oyun değil; özellikle güzergah sayısının arttıkça işlerin kontrolünden çıkma riski de artıyor. Bu yüzden altyapıyi iyi

kurmanız çok önemli. Oyunun 3D grafiklerinde kaybolmadan birleştirileceğiniz noktaları iyi belirlemelisiniz. Rayları döşeyip, istasyonları kuruncaya sıra tren satın almaya (tabii vagonlarıyla beraber) ve güzergah belirlemeye geliyor. Vagon seçiminizi, taşıyacağınız mallara göre yapmak durumundasınız. Tüm bu komplike gibi gözükmen işlemleri hallettikten sonra arkanızın yaslanıp en azından bir süre için lokomotifinin seyrine dalabilirsiniz. Aynı kriterler birkaç küçük değişiklikle kamyonlar için de geçerli. Nakliyat ağıınız dallanıp budaklandıktan ve rakipleriniz yeni alternatiflerle piyasayı salladıkça, işler daha da karışacak. Ama halkın nabızını tuttuğu-



Vagonlarınızı taşıyacağınız yükle göre seçin.

nuz, piyasadaki eğilimleri takip ettiğiniz ve elinizi çabuk tuttuğunuz sürece başınız çok ağrımayacaktır.

Kamyoncu deyişip geçme...

T & T tamamıyla üç boyutlu bir oyun. Her şeyi, her açıdan görüyor, uçuyor, kaçıyorsunuz. Oyunun bu kadar serbest bir motora sahip olması inşa etme ve planlama bakımından iyi bir şey, özellikle diğer tycoon oyunlarıyla karşılaşırınca sık bir avantaj (yine de bazen motoru dizginlemeniz güç olabiliyor). Grafiklere gelince, haritalar modellerle dolu (150 tip yapı, 50 farklı araç) ama hiçbirini yeterince detaylı ve renkli olmadığı için oyunun soluk bir havası var. Ayrıca coğrafi senaryolardaki şehir haritaları da gerçekte hiç uygun değil (Paris'de Zafer Taktiği'yla



Bir terslik var ama...

Eyfel Kulesi nerdeyse yan yana). Elbette ki koça bir şehrin modelini beklemiyorum ama böylesi de komik kaçıyor. Animasyonlar hiç fena değil. Object Camera sayesinde hareketli ne varsa peşine takılıp, güzergahı boyunca etrafı seyredebiliyorsunuz. Örneğin bir trenin bacasına oturup, nasıl dağları deldiğini, köprüleri geçtiğini seyretmek oldukça zevkli. Sesler de grafikler gibi 3D; peyzajla göre değişmesi de çok hoş. Trains & Trucks Tycoon türü meraklısına hitap eden bir oyun. Zor olması ve donuk gorselliğiyle diğer oyuncular için pek cazip değil. ☺

Güven Çatak | guven@level.com.tr

İlgili İHA • www.schieneundstrasse.de

Yapım • VX Software

İşlemler • Url Soft Entertainment

Minimum Sistem • PII-400, 84 MB RAM, 10 MB ekran kartı

Önerilen Sistem • PII-800, 128 MB RAM, 32 MB ekran kartı

Multicast • Yok

Tür • Strateji

Açıklar • İşçi, kamyon, montör, parametralar, taksimiyat 20 hr motor, model çeşitliliği.

Eşler • Oyunasızlık çok kompleks olabilir, püsküllü ekranla çok hızlı, oynamaya içine çekmeyen.

Sos Karar • Oyun tycoon taktiklerini serabilen ama bu tür oynamaya yolu nümeler içe fazla açır.

Alternatif • Transport Tycoon

LEVEL NOTU



hardtruck3:

18wheelsofsteel

■ Kapılma rüzgarına, cesidim olursun!

Bu seriyi ilk oyundan beri izlediğimden ol-
sa gerek, ve belki de damarlarındaki
“açık yol” özleminden midir nedir bilin-
mez, oyunu masasının üzerinde görünce Sinangil
Paşa’nın, atılır oduğum derdest edip cümle civarı
yeknesak bir biçimde! Ühh, 11-Ed şubesin-
den çıkış adamlar kendini nasıl da belli edive-
riyor lüzumsuzca, değil mi? Ama gel gör ki
Hard Truck 3 çok hoşuma gitti, hatta saplantı
yarattı bende, bu da tartışılmaz bir gerçek.
Üzerinde “Valusoft” yazan bir oyunu bu denli
seveceği söyleseler ters ters bakardım vaktiyle,
çünkü nasıl ki Raven’dan “babam çıkışa yeri-
rim”, Valusoft etiketli Cindy Crawford görsem
kaçar olurum bu sanal alemlerde, öyle beterdir
adamların ürün listesi! Genelde abidik gubidik
oyunları az bir paraya rafslara tıkar, sürümden
kazanmaya çalışırlar, ve fakat HT 3 kesinlikle
alışılmış “düşük bütçeli oyun” kapsamında ele
 alınmamalı. Günahıyla sevabıyla üzerinde çali-

şilmiş, ama bazı absürd hataları muhtemelen
zamansızlıkta düzeltilememiş, fazla karmaşık
olmayan ve fakat “adamina göre” hayli eğlen-
celi sayılabilcek bir “yol” oyunu bu.

Rahmetli de sollardı!

Hard Truck serisini basit bir “kamyon simüla-
törü” olarak tanımlayip geçebiliriz aslında,
ama bu son oyun hepsinin en iyisi kanımcı.
Çünkü bu defa uydurma olduğu aşırı bellili yollarda
kamyon karıştırmaca gibi çabuk bayan
bir işlem mevzu bahis değil. Programcılar biraz
kastırıp kamyon simülasyonuna bir de “busi-
ness” boyutu eklemişler, üzerine de ABD’nin
yol haritasını dökmüşler. Yıllar yılı ona buna
“şöferlik” etiketten sonra “yetti gayri” deyip
kendi taşıma şirketini kurmuş bir adamsınız bu
oyunda, ve aslında bu deli danalar gibi o şehr
benim, bu benzin istasyonu senin dolaşabilmek
için iyi de bir sebep. Kim sevmez ki çil çil yesil
dolarların “trink!” sesiyle beraber hesabında
birlikteğini görmeyi, kim istemez bunlarla gidip
daha hızlı bir kamyon edinmeye? Kim istemez ki
yanında bir sürü eleman gelişsin, onlar eşek gibi
yük taşıyıp para kazandırırken, kendisi Las
Vegas yakınılarında kamyonun kabininde yan
gelip kahvesini yudumlasın, tavana vuran yağ-
murun sesini dinlesin?

Aldım Ford, oldum Lord!

Tabii kazın ayağı bayağı perdeli, bir başka de-
yişle sırtı terlemeye ekmek yok! Nasıl ola-
cak? Nası var mı, eşek gibi bir kamyonuz,
bir cep telefonunuz ve bir de portatif bilgisayar-
ınız var ya, daha ne? Geriye kalan biraz kafayı
kullanıp kamyon geçici ofis gibi kullanmak.
Şehirler arasında “ADHOC” tabir edilen bir de-
faya mahsus taşıma işleri iyi para getirir ve size
ün kazdırır, ama böyle tek tabanca şirket mi
işletilmiş? Haliyle daha çok sürücü ve kamyon
lazım. Sürücülere çeşitli yük depolarında rast-
layıp listenize ekliyorsunuz, kamyonları almak
için ise onlara para vermeniz lazım. Peki ne
olacak bu adamlar, boş mu oturacak? İş yine
size düşüyor, öncelikle ikinci türden “RECUR-
RING” tabir edilen işlerden almanız lazım ki
bunları yerine ulaştırınca o iki şehir arasında
taşımacılık sertifikası alabilesiniz. Bundan son-
ra bilgisayardaki çizgilerden elemanlarınıza
ış ayarlayacaksınız, onlar da boyuna direksiyon
sallayacak. İşin özü bu yanı.

Ozansan vur saza, şöförsen baz gaza!

Tabii HT 3 bir kamyonun hayatı zor veçe-
kilmez kılan sorunları pek ekrana getirmiyor,
mesela kar fırtinasında lastik değiştirmek ya da
benzeri çileleri çekmiyor insan. Ve sonuçta yap-
tığınız iş kamyonculuk, eh o kadar maceralı bir
meslek olsa herkes delirirdi yapmak için. Ama
HT 3 birseyi iyi yapıyor, insana “yolda olma”
hissini, o koca direksiyon arkasında bir başı-
na evinden uzakta olduğu duygusunu iyi veriyor.
Bunda seslerin ve kocaman yol haritalarının ro-
lu büyük şüphesiz. Ve fakat oyunun bazı yönleri
insana kafayı direğecek denli kötü, mesela yol-
daki tüm diğer araçların sürücü zekası yio gibi
birsey, ayrıca sizin kamyonu etkileyen fizik ku-
ralları sanki onlar için için pek geçerli değil. Grafik-
ler çevre tasarımları açısından fena sayılmaz, an-
cak diğer araçların modellenmesi çok kötü, ay-
rıca oyunda araç hasarı sadece süs işin konmuş
gibi görünüyor. Buna ek olarak polis peşinize
takıldıında tüm otoyol trafiğinin durması ya
da ne kadar ağır kaza yaparsınız yapın kimse-
nin sizi arayıp sormaması gibi aşırı absürdük-
ler de mevcut. Ama sonuçta biraz yol yapıp
stres atmak için iyi bir oyun, yapım bütçesine
göre hiç fena değil bile denenebilir. ☺

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

Sıfır İnceleme • <http://www.valusoft.com/>

Yapım • Sunstorm Interactive

Bağlantı • Valusoft

Minimum Sistem • P3-800, 128 MB RAM, 16 MB grafik kartı,
250 MB sabit disk alanı.

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

Multiplay • Yok

Tır • Simülasyon

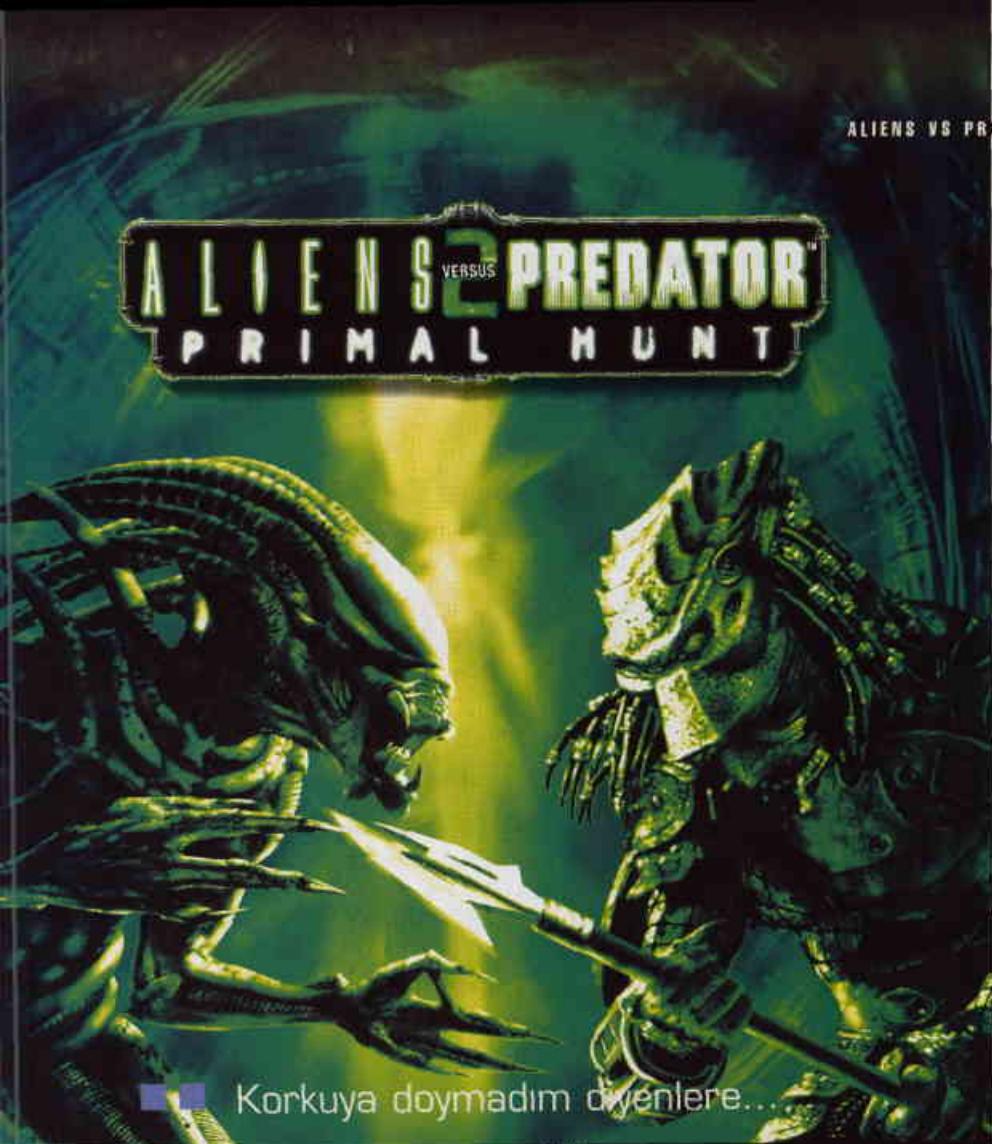
Altılar • Süreç modellemesi lütfen değil, oyun atmosferi idare-
ediyor, oyunun iş yeri de hoş bir ek.

Eğerler • Graflıklar daha iyi olmamayı, yapay zeka rezeler,
bazi inanılmaz tasarımlar hataları var, multiplay yok.

Son Karar • Biraz kamyon kullanmanın kimseye zarar olmaz, en
azından trafik olayına alıştırıniz.

Alternatif • Hard Truck 2, King of The Road.

LEVEL NOTU **865**



Korkuya doymadım divenlere...



Aliens vs Predator serisi bugüne dek Aliens konulu filmlerin o ürkütücü atmosferini bilgisayar oyunlarına taşımayı en iyi başaran yapımcı oldu. Belki serinin iki oyunu da tamamen mükemmel değildi, hele ilk oyunındaki Save seçenekinin olmayışı affedilmez bir tasarım hatası bile sayılabilir. Ancak yine de bu oyunların ikisi de üç farklı yaratık türünün benzer bir durumda nasıl farklı hislerle dolup taşabildiğini anlamamızı bol bol yardımcı olabilecek denli güçlündüler. Alien hayatı kahabilmek için gereken hergeye sahip sinsi ve acımasız bir yırtıcı, Predator üstün teknolojiyi savasçı bir kanlı birlestiren bir avcı, İnsan ise bu cehennemden sañ çıkmaya çalışan gariban bir ölümlü olmanın ne demek olduğunu bu oyunlarda iyice hissettiyor. Eh, daha da fazlasını isteyen için AvP 2'ye özel bir ek görev pakedinin çıkması da kaçınılmazdı.

Hadley's Hope

Primal Hunt ırk başına üç görevden toplam dokuz yeni bölüm içeren, bir anlamda hayal-kırıklığı yaratacak kadar kısa olduğunu söyleyebileceğimiz bir ek görev pakedi. Bunu kur-

mak ve oynamak için AvP 2 diskine ihtiyacınız olacağını hatırlatıymak ve sonra da konuya geçiyim. Oylar AvP 2'de işlenen ve Hadley's Hope kolonisindeki büyük karmaşanın anlatılmasından yaklaşık 500 yıl kadar önce başlıyor. Her zamanki gibi kafatası koleksiyonunu genişletmeyi planlayan bir Predator birkaç Alien avlamak için bu ölü gezegene iniyor. Ancak av esnasında daha sonra insanların da keşfedeceği antik uygarlık kalıntılarına giriyor ve orada hiç ummadığı bir şey buluyor. Bulduğu şey antik uygarlığın sahipleri tarafından tasarlanmış olan ve Alien türünü tamamen kontrol etmeye çalışan bir aygit. Ancak Bu eski hurda kalıntılarındaki tek çalışan aygit değil ve Predator farkında olmaan aygitı koruyan bir tuzağı harekete geçiriyor. Sonuçta bir güç alana sığışık kalan Predator kalıntılarının içinde hayli uzun bir uykuya dalmış oluyor. Taa ki kalıntıları kurcalayan insanlar gelip onu hapsedildiği yerden kurtarana dek.

Nostromo

Oyundaki Marine görevleri sizin o eski aygıti patronlarınız için bulup kurtarmanızı gerektir-



riyor. Predator ise buradan kurtulmak ve mümkünse aygıtı da beraberinde götürmek niyetinde. Kraliçe tarafından gönderilen Alien savaşçısı ise tür için mutlak bir tehlile olan bu eski geyin tamamen yokolduğunu görmeye şartlanmış durumda. Tabii sonucun ne olacağını tahmin edersiniz. Her taraf için bazı yeni oyuncaklar var tabii, ama bunları yazmayacağım, oynamanın tadı kaçmasın. Fakat şu kadarını belirtiyim ki bu "oyuncaklar" beklediğim kadar tatmin edici değildi. Öte yandan tüm yenilik Single Player kısmı ile sınırlı değil, oyuncun Multiplayer hayranları için de bazı gelişmeler var. Herşeyden önce Multiplayer oyunları ile ilgili pek çok sorunu düzeltten yama var. Bunun haricinde oyuna yeni haritalar ve oyun modları da eklenmiş. Ayrıca Alien için yeni yaratık sınıfları da mevcut.

Ripley?

Grafikler ve ses efektlerinde çok fazla bir değişiklik yok, LithTech grafik motorunun eski versiyonu artık gelişiminin son noktasına ulaşlığını kanıtlıyor. Umarım üçüncü oyun yapılırkem Unreal 2 ya da benzeri sağlam bir grafik motoru tercih edilir. Oyunun en zayıf noktası daha önce de dejindigim gibi aşırı kışa olması. Buna ek olarak neredeyse tüm görevler orijinal oyuna oranla hayatı sıkıcı denebilir. Özellikle Marine görevleri aşırı dolu bir atış poligonundanız hissi vermekten öteye gidemiyor, oysa bu oyuncun en temel kozu "gerilim" yaratmasıydı. Sanırım ek görev paketini yapan elemanlar bunun farkına pek varamamış. Sonuç olarak üzerinde pek fazla durulacak bir ek görev paketi değil, oynansa da olur, oynanaması da. Ama umarım üçüncü oyunu da bu ek görev paketini yapanlar yapmaz. ☺

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

İlgili Link • <http://www.sierra.com/>

Yapın • Third Law Interactive

Algıtın • Sierra

Minimum Sistem • P3-450, 128 MB RAM, 16 MB grafik kartı, 600 MB sabit disk alanı.

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

Multıplay • Internet ve LAN.

Tür • FPS

Artılar • AvP 2 tatkunları için biraz daha fazla macera, yani Multiplayer modları ve berilleri.

Eksiler • Single Player senaryoları sıkıcı, oyun genel olarak hayatı sıkıcı, grafikler artık lütfen esitdir.

Son Karar • Her çıkış FPS'ye ve ek görev paketine salıverirseniz bunu da oynayacağınız demektir. Akel halede uzak durun.

Alternatif • Alien vs Predator 2

LEVEL NOTU

KISA KISA

Kısa Kısa'da incelenen oynlara elle veya kafayla temas etmeyiniz. Temas halinde zaman kaybetmeden doktorunuza başvurunuz. Bu oyuları çocukların erişemeyeceği yerlerde tutunuz.

12 O'clock High: Bombing The Reich

Olamaz! Bu bir strateji oyunu! Hem de tabanı sır! Olamaz! 'Normal şartlar altında bir Firt'ın strateji oyunu yazma ihtimali iki milyon puçukta ikidir' demiş miydim? Değiş miydim mi? Demişim. Fekat 12 O'Clock High: Bombing the Reich'le beraber bu astronomik sayı beşçe çıkmış olabilir! Ne yapayım! Yazı yazıyorum. Yazıyorum. Sevgili Level tutacağı (okur), TalonSoft'un geliştirmiş olduğu Bombing the Reich, sıra tabanlı bir savaş strateji oyunudur. Battle of Brain'in devamı

olan Bombing the Reich'te iki farklı taraftan istediğiniz birini segeren oyuna başlayabilmeniz için mouse'u sağa veya sağa oynatmanıza olanak tanınmış. Oyunda 30'dan fazla campaign bulunuyor ve her campaign'ın başında yapmanız gerekenler 900 ile 1200 karakter uzunluğundaki yazılar kanalıyla anlatılıyor. Tabii (kaynaştırma yeri) ki Bombing the Reich'in asıl konusu savaş uçakları. Oyunda farklı farklı modellerdeki savaş uçaklarını kullanarak sıralı ve de mirali olarak taarruz yap-

Yapım • TalonSoft

Dağıtım • Take-Two Interactive

Minimum Sistem • P 188, 8 MB RAM, 2 MB E. kartı

LEVEL NOTU 40

maya çalışıyorsunuz. Lâkin oyunun amipler için tasarlanan arabirimini ve haritası sayesinde bu taarruzları gerçekleştirirken bir adet sınırlı olmuş oluyor. Birimler o kadar ufak ki, o kadar ufak ki, nasıl desem, kendinizi 23566 fit'te uçuyormuş gibi hissediyorsunuz. Hiçbir şey anlaşılmıyor nitekim. Hem bu oyunda grafik de yok. Sanki birisi oyunu yaparken grafikleri oyunun karnında unutmuş. Sonradan bu elzem hata farkedilmiş, fakat artık her şey için çok geçmiş. Pekiyyi sevgili Level çekeceği, grafiklerin ve arabirimin dışında 12 O'Clock High: Bombing the Reich ne menem bir oyundur? Aslında sıra tabanlı ve çok ağır strateji oyularını sevenler bu oyunu da sevebilir, ama bu ebatlardaki oyuncuların çok daha iyi alternatifleri de yok değil, var. ☺



Kayak Extreme

Ufakken parmaklarım buruşuna kadar banyodan çıkmazdım. Daha sonraları burunlarım da buruşmaya başlayınca (kaç burnum vardı benim ya? Dur bakayı; bir, ikili... Neyse...) banyodan daha çabuk çıkmaya başladım. Dolayısıyla, bu şekilde, buna istinaden, bununla beraber, eee, Kayak Extreme'i yazmaya başladım. Toparlayamadım ama olsun! Neyse, yazımı yazıyorum. Kayak Extreme adlı bu su tabanlı kayak oyununda bir adet suya sahipsiniz ve bu

suyla bir Purak Adam (hımm) edasıyla rafting yapıyorsunuz. Oyunda Championship ve Free Race adında iki adet tosun-varı mod bulunuyor. Bu mod'lardan Championship'te yarışları başarıyla tamamladığınız vakit yeni bir yol açılıyor. Free Race'de ise yol kayığı olmaksızın cup cup efektleriyle rafting yapıyorsunuz. Championship mod'unda yapmanız gereken şeyse, yollardaki bayrakları toparlamak ve zamanında bitiş çizgisinden kafanızı geçirmek, ancak kafanızın ta-

Yapım • Small Rockets

Dağıtım • Global Star Software

Minimum Sistem • PII-350, 84 MB RAM, 18 MB E. kartı

LEVEL NOTU 33

mamının çizgisi geçmesi gerek, aksi halde yarışınız geçerli sayılmıyor (sen top mu sandın — okurcunun kafasını be). Oyunda bunun dışında yapmanız gereken başka bir şey yok. Her şey kendi kendine oluyor. Yapmanız gereken sadece sağ ve sol ok tuşlarına basmak. Bunu yaptığınız zaman adamınız fit fit diye rafting yapmış oluyor. Sonra sol ok tuşuna basınca adamınız sola gidiyor, sağ ok tuşuna basınca da sağa gidiyor. Ee, sıkıldım. Bu oyunda bir şey yok. Ha tamam, bir kanonuz var, ama kanonun boyu iki cm kare olduğu için adamınızın bacakları yok, aşınmış. Oyunun en iyi yanısı su efektleri. Fakat bir oyunun sadece su efekti olarak tasarlanması da ne kadar ilginç, dimi kedi? ☺



Mythical Warriors: Battle For Eastland

Yeniye bir RTS oyunuyla daha karşı karşıya... Haa! Ne RTS'si ya! Oynamıyorum ben! Yazmam! Veya vazgeçtim yazarımlı! (vey dengesiz!) Dur bakayım neymiş bu RTS oyunu, Mythical Warriors'muş, klasik bir strateji oyunumüş. Tamam, oyunda Draco ve Phoenix adlarında iki farklı krallık seçebiliyorsunuz. Mythical Warriors'da topu topuna 24 campaign ve 16 single-multiplayer harita

bulunuyor. Bu epey klasik RTS oyunu ayrıca; Viking, Ninja, Golem ve Savaş Askerleri gibi 30 farklı sınıf içeriyor. Mythical Warriors, safkan (Johny Guitar gibi) bir RTS oyunu olmakla kalmayıp, aynı zamanda RPG elementleri de içermektedir. Mesela adamlarınız pata çota ve de çat diye savastıkları zaman yetenekleri gelişiyor. Sonra da gelişmiş oluyorlar. Hmmm, bunun dışında, oyunun strateji kısmi-

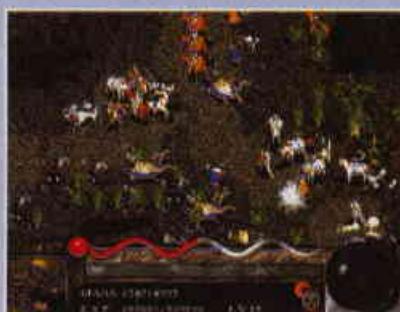
Yapım • OuterBond

Dağıtım • Infogrames

Minimum Sistem • PII-300, 64 MB RAM, 16 MB E.kart

LEVEL NOTU % 30

nin diğer RTS'lerden farkı yok. Her şey bildiğiniz gibi ilerliyor. Yani her normal RTS yaraticı gibi birim kuruyorsunuz, kaynak arıyorsunuz ve yapılanıp yapı yapı olup savaşa gidiyorsunuz. Oyunun RPG kısmında da kafanızı karıştıracak bir şey yok. Yalnız, oyunun; grafikleri, karakter animasyonları ve benzeri şeyler çok başarısız tasarlanmış. Bir defa hiçbir Viking'lı kollarını kıpırdatmadan koşmaz. Bunu boşvereyim. Oyun grafik olarak çok başarısız olabilir, ancak canınızı sıkmayın, oynanış olarak da çok başarısız ve sıkıcı (olmadı, canınızı sıkıtmı). Birim kuruyorsunuz, adam yetiştiryorsunuz ve onları savaşa yolluyorsunuz. Campaign'lerde ilginizi çekecek pek bir şey yok. Yani sıkıcı. Oyunu oynarken stres sebebiyle kendimi Cola'ya ve de meyva suyuna verdim. Vermediysem ne olayım. ☺



■ Ski Park Manager

Fırkk, mırkk. Çok hastayım, burnum akıyor, ama hâlâ Kısa Kısa yazıyorum. Çok iyi çocuğum. Hem de Ski Park Manager yazıyorum. Lay lay loğm... Ooo, çok dinamigim... Ski Park Manager, kayak merkezi konulu bir Tycoon oyunudur. Bu oyunda yapmanız gereken şeysse, kayak merkezi kurup kayak kaymaya gelen kayakçıları kurduğunuz merkezde ağırlamak (aynı satırda 321 adet 'ka-yak' yazabilme kapasitesine sahibim). Merkezinize otel gibi nice birimler kurabiliyorsunuz. Sonra, ziyaretçileriniz bu birimlerin kapısından ve yahut olmadı suyundan yararlanıyorlar.

Bunun sonucunda ise merkezinizden memnun kalıyorlar veya merkeze kusuyorlar. Oyunun başındaysa yapmanız gereken objective'lerin bir listesi veriliyor. Burada ne yapmanız gerektiği ayrıntılı olarak anlatılıyor. Her şey çok anlaşılır. Grafikler konusundaysa bu kadar mesut konuşamayacağım. Nitekim birimlerde ve çevredekilerde beş-altı poligonun gelmemesi esas alınmış. Ski Park Manager'in arabirimiyse aslen çok sakin bir yapıya sahip. Her seye hızlıca erişebiliyorsunuz. Bunun yanı sıra objective'lerin çok zor olmadığını da belirtmeliyim. Aslında, bu tarz oyunları seviyor-

sanız, bir de canınız sıkılıyorsa, ayrıca kayak merkezi kurmak istiyorsanız, şunu yapın bunu da yapmışsanız, bu oyunu alın (ciddi miyim?). ☺

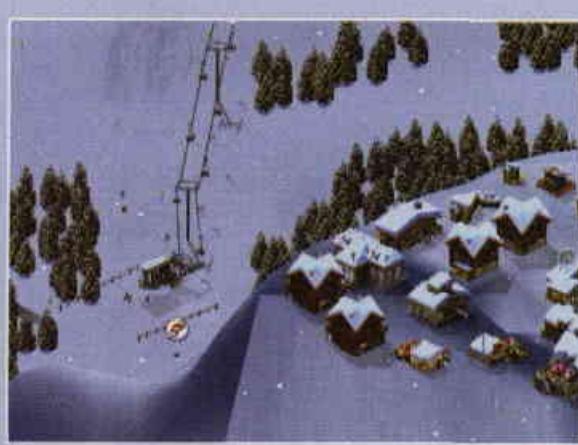
Fırat Akyıldız | fırat@level.com.tr

Yapım • Val d'Isère

Dağıtım • Microids

Minimum Sistem • PII-350, 64 MB RAM, 16 MB E.kart

LEVEL NOTU % 50





online gaming

kablolar daki fisiltular

Yüzüklerin Efendisi

En azından online olarak bir şeyler oynaması fırsatımız var. Worlds Apart isimli bir firma Decipher's Lord of The Rings isimli kart oyununu online olarak geliştiriyor. Daha önce The Eternal City ve Grendel's Revenge isimli MUD'ları geliştirmiş olan firma öğrenme süresi kısa olan ve kolayca oynanabilecek oyunlarını 2003 sonlarına doğru piyasaya sürecek.

Bölgeleri çalıs

Everquest artık dünya çapında ürünler üretmenin yanında pazarlamadan en güzel ilkesini ön plana çıkartıyor. Bölgeleri ürünler çıkartıyor. İlk örnek ise İngiltere, Almanya ve Fransa için yapılıyor. Bu üç ülke için yalnızca ülkelere yönelik genişleme paketleri hazırlanıyor. Everquest MMORPG konusunda iyice kendini aşmaya başladı.

Shadowbane biraz ertelendi

Ubisoft ve Wolfpack Studios bu ay çıkarmayı planladıkları oyunlarını yıldızından sonra ertelediler. Beta test dönemi ni biraz daha uzatarak son kullanıcılarına daha mükemmel bir oyun sunmayı düşünen Wolfpack, test aşamasında oyuna bir çok yeniliğin eklenmesini ve bu yüzden testerlerin gözlerini açmasını öneriyor. Eğer test için başvurmadısanız Shadowbane'in sitesine bir bakmanız öneririz. Halen başvuru yapabilirsiniz. Ben testerim da beraber oynayacak okuyucular arıyorum :)

20.000 hesap ceza yedi

Battle.net'ten Warcraft III oynayan 20.000 hesap iki haftalık ceza yedi. İki hafta boyunca oyuna giremeyecek olan oyuncuların ceza yeme nedenleri bir harita hack programı kullan-

maları. Oyun oynarken Fog of War yani savaş sisini ortadan kaldırarak oyuncuya büyük bir avantaj veren programcı kulanan oyuncuların yalnızca hesapları dondurulmadı. Battle.net'te aynı CD anahtarı ile birden çok hesap açılıblığı için CD anahtarlarına ceza kesildi. Böylece 20.000 hesabin yanında kullanıcılarla başka bir hesap açmama cezası verilmiş oldu. Dürüst çalışan server sahipleri işte böyle olur.

Ultima Online serveri

Geçen ay yeni açıldığını duyurduğum limbscomp serverinin internet sitesi artık kesin olarak belli. Servera girmek için limbscomp.gen.tr.tc adresini kullanabilirsiniz. Ayrıca Full Role Playing serveri açmayı planlayan ve tamamen 3th edition D&D kurallarını uygulayacak olan bir başka UO meraklısının ise email adresi yo5un@kolaymail.com. Kendisine ICQ yoluyla ulaşmak isterseniz 131706896'yi kullanabilirsiniz.

UT Serverları Sanane'de !

Epic Games'in Unreal Tournament serisinin devam oyunu olan Unreal Tournament 2003'un çok oyunculu demo sürümünü oynayabileceğiniz Sanane.com Unreal Tournament 2003 Demo sunucusu sizleri bekliyor. Tamamen ücretsiz olan Unreal Tournament 2003 çok oyunculu demo sürümü ve yamasını Sanane.com'dan bilgisayarınıza çekip sırasıyla kurduktan sonra bu oyun için açılan sunucuya bağlanarak diğer oyun severlerle kozunuzu paylaşabilirsiniz. Bu etkileyici oyunu oynayabilmek için gerekli tüm dosyalar ayrıntılı bilgi ve bağlantı ayarları Sanane.com web sitesinde <http://www.sanane.com>

HABERLER

68 Kablolardaki fisiltular

LAN & INTERNET

69 Warcraft 3

..... Battle.net rehberi

MASSIVELY

70 Shining Lore

71 Dark Age of Camelot

AYIN SİTELERİ

70 Favorites



WarCraft 3: Reign of Chaos

Battle.net Rehberi

Bu ay takım oyunu ve en çok oynanan üç Bnet haritasının püfleriyle karşınızdayız...

Sıra en baştan beri en üstte yanyana gördüğünüz dört altın logoda:

Buralarda;

- 1 En çok exp.'nizi alacağınız "Battle.net Standart" oyunlarına girebilir,
- 2 Arkadaşlarınızla bir takım oluşturabilir; yeni ladder sistemi sayesinde arkadaşlarınızla aldığınız puanlara ve seviyeye göre otomatik olarak kendi gücünüzde rakip takımlar bulabilir,
- 3 Açıığınız oyunda kendi seçeneklerinizi kişilerle oynayabilir veya diğer açılmış oyunlara girebilir,
- 4 O anki ladder sıralamaları hakkında bilgi sahibi olabileceğiniz sayfaya gelebilirisiniz.

"Rakipleri tanık, muhabbet ettik; izin ver de biraz oynamalı" nidalarını duyar gibiyim.

Dört altın logodan birinciye tıkladığımızda Battle.net Standart Oyun Bölümü'ne geçiyoruz. Burada;

- 1 Irkımızı,
- 2 Oyun tarzımızı (2V2 vs.)
- 3 Haritamızı seçiyor 3* ve harita bilgilerini görüyor,
- 4 Ve istediğimiz seçeneklere uygun bir oyun isteyen oyuncuları arıyor ya da önceki menüye geri dönüyoruz.
- 5 Birilerce oyun ve oyuncu içinden isteğinize uyanlar ve seviyenize en yakın olanlar kısa sürede bulunuyor.

Oyun ve oyuncular bulunduktan sonra oyundan önce konuşup anlaşıabileceğiniz odaya geçiyor ve oyuna başlıyoruz.

"Ladder'la işim olmaz, kendi arkadaşlarımla kendi oyunu oynamayı isterim" diyorsanız sizi dört altın logodan üçüncüsüne alıyoruz.

Burada hazır oyunları ve özelliklerini (harita ve oyunu açan kişiyi) görebilir ve özelliklerini seçebilirisiniz. Oyununuza seçtiğiniz ismin yanından oyuncunun başkalarına açık mı yoksa sadece size özel mi olduğunu, altından ise oyuncu temposunu ayarlayabiliirisiniz. Bu oyunlara girmeden önce bir oyuncunun nick'inin yanında çıkan rakam oynanacak haritanın o oyuncuda olmadığı ve yüklediğini gösterir; rakamın yüze tamamlanmasıyla oyuna geçilir.

İlkayset dağıt "Takım Becerisi"

Sıra Türkiye'de birçok kişinin W3'ü orijinal almasının sebebinde: Takım oyunu (2. altın logo).

Buraya tıkladığınızda bulunduğu sohbet odasındaki (muhtemelen klan) arkadaşlarınızın isimlerinin bulunduğu bir pencere gelecek. İstedığınız oyuncuların yanına tık atarak oyuna davet edebilirisiniz. Tabii öncelikle bu arkadaşlarınızı sağıdaki seçenekten "Friends" listenize aldığınızı varsayıyorum. Girdiğiniz odada:

- 1 Irkınızı seçer,
- 2 Takımınızın seviyesini görür
- 3 Oyun tarzını seçer,
- 4 Haritayı seçer ve oyuna girersiniz.

Sonuç takım uyumuna, kişisel yeteneğe, anlık kararlara ve birazda şansa göre belli olur.



Gelece gelece hangi harita gelece?

Oyun, her ne kadar oyunlardan önce harita seçsek te Bnet'in rasgele seçtiği haritalarda oynanır. Seçmek ancak istenilenin gelme ihtimalini artırır; karşı tarafa aynısını seçtiye ihtimal iyice artar. Her halükarda haritaları tanıtmak çok önemli. En çok tercih edilen haritalara birkaç püf nokta için söyle buyurun:

Lost Temple:

Starcraft veya Warcraft farketmiyor, Lost Tempel her zaman Lost Tempel.

Bu haritanın kilit noktası ilk bakışta görüleceği gibi Tempel-Areal. Hero'nuzu ve altı adanızı elinizden geldiğince çabuk buraya yollamalısınız. Önce tapınağın etrafındaki güçsüz gnollarla exp. toplayarak sonra da orta temizleyerek ortadaki çeşme etrafına yerleşmelisiniz. Hero'nuzu yollayacağınız desteklerle hızla level atlayacak ve burada "heal" problemi de yaşamayacaktır. Acil bir durumda birliginizin üssünüze işinlayarak üs koruma riskini atabilecek olmanıza rağmen girişlerinize koyacağınız savunma kuleleri davranışsız misafirlere karşı size gereken zamanı kazandıracaktır.

Tranquill Paths:

Soru: Bir sürü maden arasında nasıl bir yol izlemeliyim?

Cevap: Goblin-laboratuarından alacağınız bir zipline ulaşacağınız maden başlarında gözle batmayarak güvenli bir kaynak olacaktır. Az ötenizde, gnollerle korunan madene de yerleşerek oyuncunun ön sahalarında altın problemi çekmezsiniz.

Soru: Karşı tarafı erkenden yipratmak için ne önerirsınız?

Cevap: Erkenden akan bol altınla goblin-laboratuarından aldığıñiz güçlü askerleri ve hero'nuzu zipline bindirerek rakibin işçilerini Warcraft cennetine yollayabilir, yardım geldiğinde merkezinize işinlayabilirisiniz. Benzer bir girişime karşı madeninizi etrafına koyacağınız birkaç kule zipline yaklaştırmayıcaktır.

Swamp of Sorrows: Takım oyununun birçok haritadan daha önde geldiği son derece zevkli bir harita. İlk hero'lar geldikten sonra en yakındaki creeps'lerden başlayarak exp. toplamalısınız. Her hero'nun yanında en az altı adami bulunmalı. İleriki sahhalara kadar ortadaki ejderhalara pek yanaşmayın. Oyunun başlarında ikinci madene yerleşmek ve kısa süre sonra ikinci hero'yu almakta avantaj olacaktır.

Aynı önerisi: Senaryo seçeneğinin altındaki Warchasers (Alm=Krieger)sjäger) Diablo türü bir senaryo olup multiplayer oynaması korkunç zevklidir.

Bu ayki sayfa da hızla suyunu çekti. Gelecek ay W3 Bnet rehberimiz son bölümümle sizlerle olacağım. Akılınız takılan herhangi bir soruda size bir email kadar uzaktayım.

Şimdilik Bye from Sky.. ☺

Göker Nurbeyle | skyman_lvi@yahoo.com



Shining Lore

Shining Lore

Pek bir cicili bici!

Oldum ola Japon karakterli oyunlardan ve herhangi bir anime karakterinden çok hoşlanmamışım. Tamam bu karakterlerin küçük ağızları, büyük gözleri gibi kendilerine has özellikleri olabilir. Görünüşleri farklı manalara gelebilir ama ben onları hiç sevemedim tamam mı? Shining Lore'da sitesine girdiğim zaman da (www.shininglore.com) oyun desteklediği diller açısan kendini açıkça gösterdi; Korece, Çince, Japonca ve nihayet İngilizce! Gene de bu ay Sinan'ın isteğiyle sizlere Shining Lore'u yazıyorum. Oyunun videosunu da bu ay verdığımız CD'de bulabilirsiniz. Shining Lore oynamış ve sistem bakımından Diablo'yu andırıyor. Oyunun yapımları hazırlanırken orijinal fikirler kullanılmaya çalışıklarını söylüyorlar. Yine de grafikleri dışında pek orijinal şeyler bulduklarını söyleyemeyeceğim.

Benim farklı kahramanım

Tabiki kendi karakterinizi yaratmakla işe bağıyorsunuz. Gördüğüm kadanya burada skill dağıtmaktan başka bir şey yapmıyoruz. Oyun level atlamaya dayalı olduğundan level atladiğka yeter neklerimiz de gelişiyor. Ortaçağın karanlık havasından çok bir çizgi film atmosferinde geçen oyuncuk bir cicili bici. Hatta savästığınız karakterler bile o kadar şirin ki size zarar vereceğini dahi düşünmüyorsunuz. Aman ne sevinli bir domuzcuk, aman da aman hanımı derken domuzcuk gelip size vurmaya başlıyor da ise bir anda uyanıveriyorsunuz. Bence bu oyunun tüm heyecanını alıp götürüse pek bir eğlenceli kaldırı tattırmaz. Çünkü her seferinde şeker kavanozundan çırpmış başka bir düymenla karşılaşmak ve onları kırdırmak insanda bir tatlı yeme hissi bırakıyor. Pufuduk yaratıkların başında tabiki şirme yanaklı ve büyük gözlü diğer oyuncularla da iletişimde giriyorsunuz. Bu nün içi oyunda sır karakterler birbiriley iletişim kurulmuş olan kafelere gidip oturmanız yeterli. Fakat kim etrafı koşturmak dururken, oyun içi guild toplantıları dışında, bu tip sanal oyun içi sanal kafelere takılı o da başka bir soru. Oyunda kendi nize ekipman alıda tabiki dış görünüşünüz de değişiyor. Ayrıca level atladiğka yaptığınız hareketler de farklılaşıyor. Eğer karakterinizi yeten kadar geliştirilebilirseniz ve para biriktirebilirseniz kendi evinizi alıp doğayebiliyorsunuz. Şimdiye kadar saydıklarım dan gördüğünüz kadanya oyunda hala orijinal bir fikir yok.

Daha da farklılaşmak mı?

Oyunda beş farklı kota ve her kota da en az beş adet şehir mevcut olacak. Her kotonun kendine has yerşekilleri bulunacak, ilk bağlayacağınız kota, Enterole ateşlede sarılmış toprak parçalarından ve çölden oluşuyor. Diğer kotalar şu anda yapım aşamasında. Tabiki her kota da kendine has yaratıklar bulunacak. Karakterler geliştirilirken ilâkade savaşçı ya da büyüğü olmak zorunda değiliniz. İsterseniz oyunun içindeki ufak "farklı oyuncular" a gerek ahçı ya da oduncu gibi mesleklerde uğraşabilirsiniz. Bur-

Ayın Siteleri

www.zone.com



Eğer online oyun oynamak istiyorsanız tüm servisleriyle Gaming Zone sizin tüm ihtiyaçlarınıza karşılayacaktır. Şu anda en büyük oyuncu kitlesına sahip servis ağlarından biri.

www.oynfestivali.cjb.net



Cok amatör bir site olmasına karşın bir ruh taşıdığı kesin. Araklılarla oyun tanıtımlarının ve incelemelarının yapıldığı site bence eğlenceli. Vallahi siteyi burada tanıtımının sitede benden bahsetmeleriyle bırakıyo...)

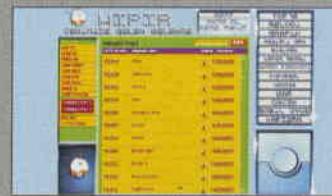


da gelişerek ürettiklerinizi satmanız mümkün. Fakat ne gibi malzemeler gerektiği ve bu oyunların nasıl olacağı hakkında şu anda bir ipucum yok. Shining Lore bana ufak çaplı bir Güney Doğu Asya Ultima Online'ı gibi geldi. Tamamen o pazara yönelik fikirleriyle bize pek hitap edeceğini sanıyorum. Fakat gene de tercih sizin. Son haber olarak şunu da ekleyeyim; yapımcılar oyunu konsollar için de tasarlamayı düşünüyorlar ki bence yapısı itibarıyle çok doğru bir karar. ■

Burak Akmenek | burak@level.com.tr



www.hipir.com



www.ebportal.com



Açıldığı zamandan bu yana Earth & Beyond oyuncularının buluşma noktası. Yakında tanıtımına başlayacağımız oyunla ilgili bilgi edinmek isterseniz hemen girin hiç beklemeyin.



Dark Age of Camelot

Bu sayfada artık her ay farklı bir devasa online oyun göreceksiniz.

Dergimizde daha önce de bir kaç kez bahsettiğim DaC ile ilgili artık devamlı olarak yazacağım. Bu her ay burada DaC göreciksiz demek değil. Belki gelecek aya Anarchy Online ile ilgili bir şeyler karalarım ya da Dragon Court'tan bahsederim. Yeni çıkacak olan Everquest paketleri de olabilir bu. Ama önemli olan online dünyasında nelерin olup bittiğini ve hangi oyunun diğerlerine göre ne kadar önde ya da geride olduğunu birebir inceleyerek size verebilmek. Bu yüzden yalnızca tek sayfayı yazmak için ayda en az iki gece sabahlamam gerekecek ama ne yapalım sayfanın değerini artıran ona harcadığınız emektir ne de olsa.

Shrouded Isles

DaC dünyasını başta grafik olmak üzere bir çok açıdan değiştirecek olan genişleme paketi yepyeni mekanlarla geliyor. Her ülke için ayrı bir senaryo ile birlikte yeni bir ırk, iki yeni sınıf bir sürü zindan, hazine ve yaratıklar mevcut. Yenilenecek olan grafik motoru Geforce 3 ve 4 için optimize edilmiş (Sinan burada bir yorumda bulunarak "ne yapıyormuş mantımlı açığormuş" dedi). Bu da Geforce 2 ve altı grafik kartları kullananların bir çok yeniliği göremeyeceği manasına geliyor. Daha yumuşak hareketler, ayrıntılı çevre ve yer kaplamaları yanında dahada gelişmiş karakter animasyonları gibi bir çok ayrıntı mevcut. Her ülke için gelen ırklar kendi sınıflarını getiriyor. Senaryo olarak bizi bol bol yeraltına sürükleyecek olan pakette Albion için Necromancer ve Reaver, Hibernia için Animist ve Valewalker, Midgard için Bonedancer ve Savage sınıflarını kullanabileceğiz. İlk yaratılan ülke olduğu için diğerlerine göre büyüler açısından biraz daha gücsüz kalan Albion'u desteklemek adına paket dengeleri oturtabilir. Albion için gelen yeni bölgelerde undeadler dışında draconian ırkı ile de karşılaşacağız. Oyunda bu ırkı Dragonlance kitaplarındaki ırka ne kadar benzettiklerini çok merak ediyorum.

Kaynaklar

Eğer oyuna başlamak istiyorsanız ya da merak ediyorsanız işte size bir kaç kaynak internet sitesi. Liste bir kaç ay önce verdiğimde göre biraz daha gelişti ve değişti. Bu yüzden bunu daha önce vermiştin dermeyin.

<http://daoc.warcry.com> Bu sitenin en büyük özelliği quest bölümü. Buraya karakterinizin özelliklerini giriyorsunuz ve yapmanız gereken

questlerin bir listesi 나오고. Buradan questleri nasıl yapacağınızı, izlemeniz gereken yolu okuyarak hızlı bir şekilde bir karakter geliştirme planı yapabilirsiniz. Zaten questlerin yanında task alarak ta hızlı bir şekilde level atlamaz mümkün. Bunun yanında warcry daha başka bir çok devasa online oyun için çok sağlam bir kaynak.

<http://www.camelotherald.com> Mythic'in resmi ilan gazetesi diyebiliriz. Oyunla ilgili olan herşey buradan ilan edilir.

<http://daoc.catacombs.com> Bilirsiniz ki bir online RPG haritasız asla oynanmaz. Site oyunun haritaları için inanılmaz bir kaynak. Ayrıca forumları okuyarak bir çok şey öğrenebilirsiniz. Oyundaki son haberleri de buradan edinebilirsiniz.

<http://gamebandshee.com/darkageofcamelot> Yukarıdaki sitede bulmadığınız questleri burada bulabilirsiniz. Ayrıca oyunla ilgili yalnızca temel bilgiler arıyorsanız buradan edinebilirsiniz. Gamebandshee bir çok RPG oyunu içinde ayrı ayrı siteler içermekte.

<http://camelot.allakhazam.com> Oyundaki eşyalarla ilgili dehşet bir kaynak sitesi. Devamlı güncellenmektedir.

<http://www.pepelek.com/daoc> Türkçe tek kaynak.

<http://camelot.statics.com> Devasa online oyular için en büyük kaynak olan statics'i saymasaydı olmazdı. Özellikle karakter geliştirmek için verdigini rehberler ile çok faydalı bir site.

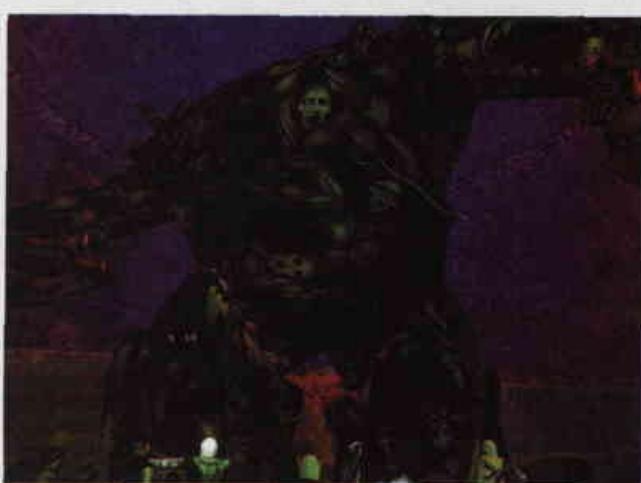
<http://daoc.warppoint.net> Dark Age of Camelot için kapsamlı bir site daha. Özellikle de questler için.

Böylelikle size elimdeki en önemli sitelerin linklerini verdim.

Ayrıca <http://www.the-huns.com> şu anda Türkiye'de bulunan iki DaC guildinden birinin internet sitesidir. The Huns Amerikan Kay serverinde oynarken öteki guild Sultans ise Avrupa serveri Excalibur'da oynamaktadır.

Arkadaşlar bu linkleri iyi saklayın çünkü bir daha vermeyeceğim :) Diğerim linkler oyuna başlamayı düşünen oyuncular kadar halen oynamakta olanlar içinde faydalı olur. Bu arada bu ayki ön incelemesinde de okuyacağınız Shadowbane'ı gördükten sonra ciddi ciddi oraya transfer olmayı düşünüyorum. Bu sıralar biraz fazla ayran gönüllü oldum galiba ama SB oynanış olarak DaC'den daha iyi göründü bana. ☺

Burak Akmenek | burak@level.com.tr



CONSOLE MASTER

Yaz gelse de denize girsek artık...



Nerdeyim ben? İmdak, burası da neresi? Hmm, sanırım Level konsol sayfalarının girişindeyim. Yine sizlerle buluşabildim demek ki eyo. Fakat bir terslik var gibi, yahu burası... nedem böyle daraldı, daha genişçi geçen ay... Anlaşılan geçen ayki dizayn değişikliğinden bir tek burası beğenilmediğinden haberler artmış. Neysse, iyi olmuş zaten, dev fotoğrafını gösteren ofis tayıfası "kaset ne zaman çöküyor" diye dalga geçiyordu. Ha bu arada geçen ay başladığım CM Extra'ının her ay olmayacağı söylememi unutmuşum, enterasan konular bulduğum zaman, arada bir yapıcım. Mesela önümüzdeki ayda yine orijinal bir fikrim var. Peki bu ay ne yaptı? Dövüşmek isteyenlere kocaman dört sayı Tekken 4 şekli yaptırmış olczemim. Ayrıca topçulara ISS 2, dansçılarla Space Channel 5, ve sörfçülerde Sunny Garcia

hazırladık. Bu arada inanmazsanız gitti gidiyor dedik ama PS One oyunları da hortladı, acayıp güzel şeyler çıktı, ama bu ay sadece CAPCOM vs. SNK MF 2000 Pro'ya yer verebildik. Önümüzdeki ay PS One döktürücem, görürsunuz. Bu aynı güzel olabilmek için Space Channel 5'ün ve Ulala ile Tekken 4'ün Christie kapıldı, kazanan malumuz. Bir möhüm mevzu daha, bu Fırat insanların inası nedir anlamadım ki ben arkadaş, üç maçın ikisini kazanıp geçen aydan kalan 5-0'lık eziyatını temizledi, ama adam ben yokken ofiste bir ay çalışmış intikam için. Takdir ettim elmesine de bir de maçtan kaçmasa... Off, sıkıldım ya, okullar kapansa da denize girsek artık. Efendim, geç mi? Nası? Ne için geç?

haberler

Kara Şimşek geri döndü!!!

Yıllar önce genişçe bir kitleyi kendine hayran bırakan Kara Şimşek isimli dizinin oyunu yapılmıyor! Havada uçan ve karada karan KITT'ın adının bile anması hala salınlarını aksıtğından, habere ilk elden ben bir sevdim.

PC ve PlayStation 2 platformları için tasarlanan oyunda teknoloji harikası KITT ve Michael Knight'ın düzeni sağlanma maceşalarına ortak olacağız. Aliciların "Knight Rider" isimli oyunum Davilex Software tarafından yapıldığını söylüyor Michael. Anlaşıldı KITT, o zaman Turbo Boost'unu aç da havalandır 8 Kasım 2002'ye yetişelim.

Bill' cımlı, nasıl olacak bu işler?

X - Box için bi iyi, bi de kötü haberim var. Sadık Japon'lar Sony'lerine sahip çıktı-



lar. Microsoft'un yeni konsolu Japonya'da hiç prim verilmiyor. X-Box satıcıları, üreminden kalkan Sega DreamCast'ın, hatta hatta yedi yaşındaki PS One'ın bile daha düşük. İşler Bill amca için biraz daha zorlaşacak sanırmı. İyi haber ise Microsoft'un, Acer bilgisayarları da direnen Wistron Corp. ile bir anlaşmaya varması. Büyüylelikle hem Çin'de X - Box üretilicek, hem de promosyon ve dağıtımda daha fazla güçlenmiş olacak. Wistron, bu yıl bitmeden Çin'in Zhongshan bölgesinde çalışmalarına başlayacak. Konsol üretiminin yanı sıra yedek parça da yinelenecek.

Kirpi Sonic'ın Nintendo çıkarması

Kirpi Sonic, 27 milyon oyun satan dünyamın en popüler platform oyun kahramanı. Sony henüz bu piyasada yokken Sega'nın en büyük kozu Sonic The Hedgehog, Nintendo'nunki ise Mario Brothers iddi.

Aynı Güzeli: Christie Monteiro - Tekken 4



Benim de bir Sonic Fan olduğum o zamanlarda, Sonic Team'ınNintendo için bir oyun yapacağı düşüncesi sadece gülerdi. Ve sonunda gün geldi, şakalar gerçek oldu. Sega, Nintendo GameCube için Sonic Adventure ve Sonic Mega Collection, GameBoy Advance için Sonic Advance 2'yi piyasaya sürdüğünü açıkladı. Sonic Mega Collection' da bugüne kadar yapılan çoğu Sonic oyunu mevcut. 11. yaşına basan Sonic'ın Nintendo'da bile olsa hala ayakta durması, benim gibi Sonic severler için sevinirdi.

Spyro da GameCube'de

PlayStation'da popüler olan Spyro, GameCube'e gelir. Vivendi Universal firması, GBA için tasarlanan Spyro: Season Of Ice'ın sürpriz başı nedeniyle, PS2 ile beraber GameCube için Spyro: Enter The Dragonfly isimli oyunu tasarladıklarını duyurdu.



PlayMail

DAĞLIHSIZ

Selam Mega, derginin yeni sayısını aldım, sayfa dizaynı çok güzel olmuş ama içerik aynı. Haberler ve mektuplar hala azızik, neye ki CM Extra çok iyi olmuş. Onimusha incelemesi de büyük talihsizlik, bu oyunun ikincisi dörf aydır piyasadaydı zaten. Bunlar senin suçun değilse bile neden Sinan'a iletmediğin?

Rampage - Toronto

ME - Yawrucum şu adınızı ve mekanınızı yazmaktan çekinmeyin. Walla dizayn değişimi için Sinan Bey' imle beraber pek uğraştık doğrusu, sağolsun. Ben ortada bir suç göremiyorum, sadece konsol sayfalarını daha iyi yaptıktı, mükemmel ulaşacağımızı iddia etmemiştik. Biz sadece CM'yi beğenmedik, bu yüzden haberlere ayrılan yer artırmaya yola gittik. Onimusha 2' nin de kopyası dört aydır vardı, orijinali daha yeni çıktı, bizi orijinal bağlar. Ayrıca geçen ay incelenen oyun, uygun fiyatlı olan yeni Platinum serisi idi.



*Console Master dertlerinizi dinliyor, itina ile çözüm buluyor.
(E oyunuzu bana verirsiniz artık :)*

LIBERTY DONDURMACISI

GTA3 Portland'da bizden yirmi araba çalıp Timanda ki garağı getirmemizi istiyorlar. Hepsi bulduk da bir tek Mr. Whooper'yi bulamadım, nerede bu?

Mert - Neverland

ME - Bu çoğu insanın ortak sorunu. Dediğin araci bulmak için Saint Mark's civarlarında çok dolasman fazla.

RESIDENT İTİRAF

Selam Mega, Resident Evil' a gittiğini söylüyorsun da başka bir ülkede mi yaşıyorsun yoksa Türkiye' ye geldi de bizim mi haberimiz yok?

Bahar Kaya - Çirne

ME - Dört ay önce filmi izledim demek yerine filme gittim yazmak gibi bir galette bulundum, haliyle bir sürü soru geldi. Artık film ülkemizde gösterime girdiğine göre filmin Div-X versiyonunu izlediğimi iftira edebilirim. Artık gazeteli açıp sinema begenebilirsiniz.



ABÜ KALDIK BURADA

Merhaba, biz iki arkadaş Alone In The Dark: TNN' de ikinci diskin başında kaldık. Kilise duvarındaki şirkiş şifre nedir? Hörmeter.

Etsane İlhami ve Yavuz - İabet

ME - O nasıl bir takma isim öle? Hangi gece kulübünde çıkyorsunuz? Aradığınız şifre üst sağ, orta ve alt sağ. Geçmiş olsun.

SİDI LAZIM MI ABI SİDİSİSİ...?

İncelediğiniz PS2 oyunlarının CD veya DVD olduğunu da yazar misiniz? Bir de DVD ve CD oyunların ne gibi farkları var, oyun içi grafikleri mi daha güzel, yoksa sadece demoları mı?

Ela Ünner - Uganda

ME - Yazmayız, gereksiz detay çünkü. DVD veya CD'ler arasında kapasite ve disk renginden başka fark yok. Yani tek CD'yi aşacak oyuncular DVD yapıyorlar, olay bu.



haberler

Sci. Dünya Ralli Şampiyonu Richard Burns ile anlaşma imzalandı

Avrupa'ının önde gelen video oyunu yayıncılarından birisi olan SCI Entertainment Group, Richard Burns ile uzun vadeli bir anlaşma imzaladı. 31 yaşındaki Richard, İngiltere'nin son üç sene içindeki en iyi ralli pilotuydu ve 2001'de de dünya şampiyonu oldu. "Richard Burns Rally" serisinin ilk oyunu 2003' de yeni nesil konsollarda olacak. Richard Burns ve ko-pilotu Robert Reid, şu aralar oyunum yapımı ve promosyonu ile uğraşıyor. Artık Colin McRae'ye bu alanda ciddi bir rakip olmasına zamanı gelmişti de geçtiğinden bili. Gerçek vakti zamanında Tommi Mäkinen de nemis ama çuvallamıştı.

Pro Evolution Soccer 2

Level ofisi yıldızı salayıp silkeleyen Konami' nin başarılı futbol oyunu Pro Evolution Soccer'ın ikincisi, Kasım'da çıkıyor. Başta Fırat ve Gökhün olmak üzere tüm rakiplerme duyurulur.)



CMR Web site

Colin McRae Rally 3 çıktı piaçak, bir ay kaldı. Artık bekleyeniz, daha fazla detay verin diyenlere duyurulur. CMR 3 web sitesi açıldı: www.codemasters.com/colinmcrae3. Sitede sağlanmış detaylı bilgilerin ve download'ların yanı sıra 3D Car viewer özelliğinde oyunlarındaki sezik araba modelinin istediğiniz yerine zoom yapabilir, istediğiniz şekilde çevirebilirsiniz. Nefesinizi tutmaya başlayın.

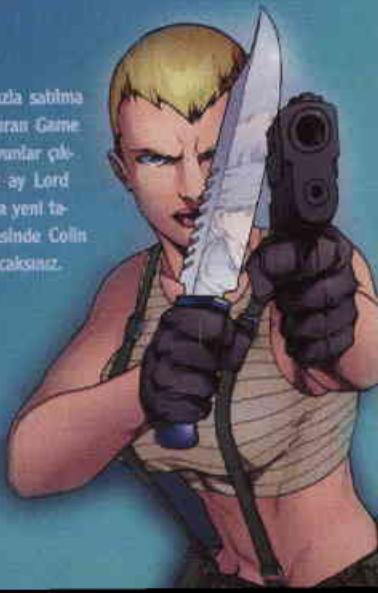


Millet birer türk mil attırmıyor nedir?

Sony Computer Entertainment Europe bürosundan 19 Eylül 2002 tarihinde yapılan açıklamaya göre PlayStation 2 satıcıları 40 milyonu aşmıştır. Satışlar yaklaşık olarak söyle: Avrupa 12.06 milyon, Amerika 17.01 milyon, Japonya ise 10.97 milyon untitle. Ayrıca Sony hala piyasa ve okuryolu olan oyunları bakımından en kuşaklı lisabe sahibi olduları iddia ediyor.

GBA aldı gidiyor

Hala tüm dünyada en fazla satılmış rekorunu elinde bulunduran Game Boy'a, şimdiki yaşlı oyuncular oynamaya devam ediyor. Bu ay Lord Of The Rings' in yanı sıra yeni tasarlanan 3D motor sayesinde Colin McRae Rally 2 ile tanışacaktır.



International Superstar Soccer 2

Ünlü ISS serisi, Mega Drive, PS One ve Nintendo 64' den sonra şimdi de PlayStation 2' de

Ah, şu Konami' nin futbol oyunları da olmasa ne yapardık? 1994' ten beri her yıl Fifa oyunlarını oynamaktan beynin foteri geçiriyoruz. Tabi çok da haksızlık etmemek lazım, bir dönem Fifa da büyük bir boşluğu doldurmadı değil. Aslında International Superstar Soccer' da oyle yeni bir seri değil. Hiç unutmadım, 1990' lu yıllarda Sega' nin 16 bitlik konsolu Mega Drive' da International Superstar Soccer Deluxe oynar idik. Ama ne oyundu, o konsolda kaliteli demosu olan nadir oyunlardan biriydi. Hatta demonun sonunda oyuncun adını bir adam sesi söylemiyor muydu, ne güclü makineydi be, neler yapıyordu walla. Ha bir de BattleTech isimli bir oyunda, bir hattın sesi konuşuyordu, ona da hasta oluyorduk ama konuya alakası yok tabii. ISS daha sonra Nintendo 64' de de çıktı ve çok da tutuldu. PS One versiyonu için de Adana' daki ev halkı telefon olup gitmişti, öyle anlatmış olayım.

Ben de firdayım!!! Evet, MegaEmin TM bu kez İzmir' de bir internet kafeden bildiriyor. Burada hava son derece güzel, etrafa hoş kokular var, trafik yok, bol bol yeşillik falan, İstanbul' dan sonra ilaç gibi geliyor adama. Ah bir de kızları yok mu, insanı ya öldürür ya yaşatır. Durun şu yazım bitsin de kendimi piyasaya atıcam hemen. Fazlaca iş ci-



karsa sizleri de düşünebilirim canım okurlarım.) Kısa aradan sonra oyuna dönem...

Konami Rocks!

Kafadan söylüyorum bakın, daha önceki hallerini çok sevdigim ISS' i PlayStation 2' de sevemedim. Oyun fazlaca arcade tarzında kalmış, Pro Evolution Soccer gibi bir ağrılıkla kalmamış. Teknike dayalı, oturaklı bir oyun olmanın ötesinde sanki biraz danışman olmuş denenebilir. Her ne kadar PES' in eline su dökeme de baya süslendi. Açılıstaki intro teknik olarak çok iyi ama konu babında pek bir anlam çıkaramadım. Bir çeşit masal futbol oyunu temasıyla başlıyor, normal futbolda dönüyor ve yine başka bir masal futbol oyunu ile bitiyor. Oyuna başladığımız zaman

grafiklerin sağlamlığını hemen fark ediyor sunuz. Açılış seremonisi çok süslü, daha önce SNK' nin Super Sidekicks 4' ünde gördüğüm yazı tura atma ve saha seçme olmasına da girilmiş (e ne de olsa atarı salonu cocuguym dememiş). Ara menüler tek kelimeyle sahane, tipki Namco' nun Ace Combat 3: Electrosphere' i gibi içiçe animasyonlu geçişler yapıyor. Değişik oyun modları ve yaklaşık olarak 50 uluslararası takım bulundurdu ISS 2' de. Butatista, Del Pairo, Roberto Larcos gibi isimler yerine gerçek isimler kullanılıyor. Çünkü bu oyunun FIFPro lisansı var. Hatta Türklerin isimlerinin okunması konusunda da gelişme var. Mesela hep Hasan Sas diye okunan ismi bu kez Hasan Şas diye okuyorlar. Yani tam değil ama, gelişme var, tek "ş"





kalmış. Ha unutmadan şu çok sık sorulan soruyu yanıtlayayım. Hayır, Winning Eleven 6, Pro Evolution Soccer ve ISS 2 aynı firma'dan geliyor olmalarına rağmen kesintikle aynı oyular değil. Sadece benzer yönler var.

Konami Rolls!

Ayar seçenekleri çok kısıtlı olan oyunun eğitim bölümünü pek de başarılı değil. Oynamabilir modlar ise dostluk maçı, bir kupa ve iki ligden oluşuyor. Bunlardan birisinde ise toplam dört takım kapıyor. Açık konuşmak gerekirse yapıcılar tembellik etmek yerine bir kaç aylarını daha bu oyuna vermemişler.

ISS 2'nin güzel tarafı arcade olduğu için eLINE pad'ı alanların kolaylıkla oynayabiliyor olması. Çok karışık hareket yok. Fakat ilk oy-

nayısta kamera ayarı biraz yüksek mi kalıyor nedir, adamlar bit gibi gözükmektedir. Oynaması da biraz mesakkatli. Daha gormeden ileriye topu atmak yerine, biraz çevirip plan yapmalısınız yoksa pek ciddi pozisyon şansınız olmuyor. PS One'daki veri kaç olayı buraya da gelmiş ve oyunu çözen nihai hareket olmuş. Bu oyundaki toplar PES'e göre daha hızlı ama yaptığınız özel hareketler şov amacıyla ötesine geçemiyor. Attığınız paslar genelde sahibine kitlendiğinden top kaybetme riskiniz düşük, ama boş alanlara top atarken dikkatli olmalısınız. Bu oyunda üçgenle koşu yolu pas da çok sık kullanılıyor. Bir de yeni olu top sistemi var. Bu yeni bar ilk bakışta ürkütücü gelse de, ögrendikçe çok daha kulaklı olduğunu anlıyorsunuz.

Konami Rules!

Aslında ISS 2, görsel olarak bir PS2 futbol oyununda görüleceğiniz en iyi grafikleri sunuyor. Oyuncu modellemeleri ve animasyonlar yeterlenen detaylı, kalabalık vasat ama stadum çizimleri özenli yapılmış. Bayraklar, alevler ve balonlar sıcak atmosferi tamamılıyor. Bir diğer güzel olay da golü atan futbolcuların adının hoparlörlerden anons edilmesi. Bence bunu yapana kadar futbolcuların formalarına doğru isimleri yazmışlardır, bize bütün takımda TUR yazıyor.

Yani ISS 2 için demem o ki, PES olmasa konsolun en iyi oyunlarından birisi olabilir. Ama iyi ki PES var:) Bye&Smile... ☺

Mega Emin | megaemin@level.com.tr





Virtua
Fighter 4'ün
dövüş
oyunlarındaki
kısa süreli
liderliği yeniden
gerçek
sahibe mi
geçiyor?

TEKKEN 4





Ilk defa hiçbir konsola çıkacağı haberini bile olmayan bir oyunu oncelemeye almışım 2001 Ağustos'unda. Şimdi zaman geldi, dünya çapında 25 milyon adet satılan, çoğu insana PS One ve PS2 makinelerini satın alıran oyunun yeni soluğu Tekken 4' PlayStation 2'lerimizde. Hemen oyunun hikayesine geçelim.

Heihachi, iki sene önceki turnuvada Ogre'yi yakalamayı başaramamıştı. Yine de vazgeçmeye niyeti olmayan keçi dede, araştırmacılarına Ogre'yi geride bıraktığı kan örneklerini ve deri dokularını toplayıp inceleme emri verdi. Heihachi'nin amacı, Ogre'yi genleriyle kendisininkileri birleştirmek, yeni bir yaşam formu oluşturmaktı. Bu araştırmalar başarıya ulaşamadı.

Heihachi'nın biyo mühendisleri, uzun ve kapsamlı deneylerden sonra, Ogre'yi genetik şifresini diğer bir organizmaya entegre edecek için ek bir gene ihtiyaç olduğu sonucunda bireştiler; seytan geni. Heihachi, kendi gen yapısının bu özellikten yoksun olduğunu öğrendiğinde hayal kırıklığı yaşadı ama en azından nerede bulabileceğini biliyordu: Jin Kazama.

The King Of Iron Fist Tournament 3'de Ogre'yi all etmemi basaran Jin, Heihachi tarafından vurulmuştu. Hayatını kaybeden Jin, bir seytan dönüşmüştü. Turnuvadan sonra Jin kayplara karıştı. Heihachi her yerde onu arattı ama sonuç alamadı. Fakat aramaların sonucunda bulduğu bir fotoğraf çok ilgisini çekti. Yirmi yıllık bu fotoğrafta darbe izleri ve yankılarla kaplı, yanmış bir ceset vardı. Heihachi cesedin arkasına dikkatli baktığında, deform olmuş kanata benzer uzuvları fark etti.

Heihachi, resimdeki cesedin 20 yıl önce bir volkanın içine fırlattığı öz oğlu Kazuya olduğunu anladıkten sonra, bütün adamlarına cesedi bulma emri verdi. Bu araştırma, Heihachi'yi doğruca biyo genetik alanında çok başarılı çalışmalar yapan G işimli bir firmaya götürdü. Firmmanın cesedi daha önceden bulunduğu ve genetik bilgili analiz ettiği ortaya çıktı. Gerçekte bu firma da, Kazuya'ndan kalanın kullanarak yaşama döndürme ile ilgili deneyler yapıyordu. Heihachi, Kazuya'nın cesedinin ve araştırma sonuçlarının aynı şirkete ait Nebraska ve Nepal'deki araştırma laboratuvarlarında saklandığını öğrendi. 25 Aralık Cuma günü, The Tekken Force, Nepal'deki yüksek güvenli laboratuvarı ele geçirdi. Binanın alt katları kullanılmaz hale getirildi. Önemli dosyaların bulunduğu üst katları servisler helikopterlerle taşıdı. Bu sırada Heihachi yönetimindeki diğer bir grup, Nebraska'daki yer altı laboratuvarına girip Kazuya'ndan geriye kalanları toplamaya çalışıyordu. Helikopterinden operasyonu takip eden Heihachi, işlerin Nepal'deki kadar yolunda gitmediğini fark etti. İlk giden grup cesedin bulunduğu düşündükler odaya ulaşmadan püşkürüldü. Az sonra bir yaratık silueti göründü. Görüş alanına girdiğinde, Heihachi yaratığın Kazuya olduğunu anladı.

Kazuya, fmanın deneyleri sonucu tekrar hayatı döndürülmüştu. Tekrar carplanmasının ardından, içindeki seytanın kaynağının bulunması için vücudunu bilimsel araştırmaların hizmetine sunan Kazuya'nın asıl amacı,

içindeki seytanın hükmenebilir hale gelmekti. Böylece seytanın da bütün özelliklerinden faydalanailecek, bu şekilde hem Heihachi, hem de Mishima Zaibatsu' dan intikamını alabilecekti (Financial Empire). Heihachi'nın laboratuvar bombalayıp planlarını bozmasına sınırlenen Kazuya, ağır silahlara donatılmış Tekken Force Troop'u yok etti ve laboratuvarın alevli enkazında gözden kayboldu. Heihachi, Kazuya'nın kaçması yüzünden ılgına döndü ve hincini kaçış rapor eden adamlarından çıktı.

'Abel, Heihachi'nın baş bilimsel danışmanı, Heihachi'yi gaza getirerek bir an evvel Kazuya'yi yakalamaya ikna etti. Heihachi, sahneleştikten sonra bu fikri düşünüp bir plan kurmaya başladı. Yüzünde bir gülümseme belirdi: "Turnuva"

Bir önceki turnuvadan iki sene geçmesinden ardından dördüncü turnuva da ilan edildi. Büyük ödül ise güçlü Financial Empire olacaktı. Kazuya, turnuvanın ortaya çıkması için bir tuzak niteliği taşıdığını bildiği halde, düşmanlarından intikam alabilecegi sansını göz önünde bulundurarak katılım karar aldı.

Hikayeyi anladık da peki yeni Tekken' imiz nasıl? Bir kere Tekken Tag Tournament' dan çok daha gelişmiş ve hızlı olan bu oyunda, çevre gerçek uç boyutlu ve tamamen etkileşimli. Gerçekten özgür hareket edebilme hissi vermesinin yanı sıra dövüşünüzü de direk etki ediyor. Mesela rakibinize bi korsunuz, duvara yapışır, jiletle kazılar. Tam maçı kaybettiğinizde düşündüğünüz anda rakibinizi köşeye çekip yer misin yemez misin yapabilirsiniz: Yumruğu patlatıp telefon kulübelerine uçurup parçalayabilirsiniz. Görünümüleri kadar boyutları da farklı olan mekanlarda duvardan seki rakibinize vurabilir, onunla yer değişebilir, yana adımlarla 360 derece donebilirsiniz. Oyun daha hızlı, grafikler çok çok iyi, insanlar nerdede gerçek gibi. Tekken sensi gerçekçi hareketleri ve göz kamaştırıcı kombolarıyla ünlu. Artık bu komboların memory carda kaydetmeniz için tek yapmanız gereken oyunu bir kez bitirmek. Oyunu yeni eklenen karakterler renk katıyor, özellikle de Steve ve Craig, daha önceki Tekken oyularında görülmemiş ilginç hareketlere sahipler. Bunun yanında Jin'in de hareketleri tamamen değişmiş. Tabi eklenenlerin yanında挈tilen özellikler de var. Mesela joypad'da hiçbir şeye basmadığınız zaman yapılan otomatik gard özelliği kaldırılmış, şimdi çatır çatır yivorsunuz darbeleri. Yana adımlar yine etkili ama eskisi gibi değil, bu kez basılı tutarak istedığınız kadar yana gidebiliyorsunuz. Tabi bu durumda sadece aşağı geri yaparak aşağı seviye saldırılardan korunabiliyorsunuz:

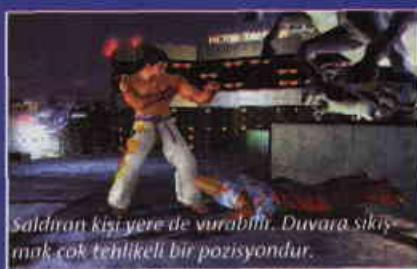
Çok fazla modu olan oyunun oynaması süresi ciddi uzuuuuuuun. Aslında bu muhtemel oyunun tüm hareketlerini de yazmak istedim ama çok uzun tutacağımından yalnız亚马k olusun istemedim. İlgiilenenler hareketleri www.tekkenzaibatsu.com dan alabilirler.

Duvarlar ve köşeler

Rakibinizi bir köşeye çekin. Ters zıplamıyla kontr atak yapın ve rakibe yer misin yemez misin. Duvarların kullanımı, dövüş oyunları için gerçekten çok mükemmel bir fikir. Sınırsız uzaklığa sahip bölüm yerine, köşeye si-



Duvarı çarpıp yere düşüyor



Saldırı kışkırtma de vurabili. Duvara sıkışmak çok tehlikeli bir pozisyondur.

kışlabilen daha gerçekçi mekanlar olması büyük gelişime. Oyunda duvarları iyi kontrol edebilen, maçı da kontrol edebiliyor. Maça başladığınızda yapmanız gereken ilk iş tam olarak nerede olduğunuzu anlayabilmek. Bu çok önemli çünkü duvara yakın olan dayağı yiyor.

Yan vuruşlar...

Tahmin edin, yana kaçın ve rakibinize zayıf noktasından saldırın. Dövüş mekanının deirligini hissetmek, bu konuda başarının



Avantaj olabilecek bir mesafe ve pozisyon kolları.



Hızlıca rakibinize hamle yapın

anahtarı olacaktır. Uzak mesafede ileri geri hareketler ne kadar önemliyse, yakın mesafede de yan vuruşlar o denli önemlidir. Tekken 4'de yan vuruşlar, tam yuvarlak hareket imkanı sağlayacak kadar geliştirildi. Ne de olsa, bu özellik gerçek dövüş sanatlarının en temel prensiplerinden birisi. Tekken, artık dövüşçilerin bir çizgiye birbirlerine yurduktan darbeleri olmaktan çok uzaklaşmış. Şimdi olay rakibin aklını okumaktan ve akılçıl hareketler yapmaktan geçiyor.



**Pozisyon****değişimleri**

Bir kosedede yerlerinizi değiştir mek & rakibinizi zin avan-

tajini bir den tersine çevirmek. Bu yeni özellik sayesinde de köşeye sıkışmışlığın eziğini yaşamak yerine, rakibinizi tutup kendi yeminize atabileceksiniz. Sadece zaferlerinin sarhoşluguunu yaşayın böbürlenen dikkatsiz oyuncular kendi lerini birden bire kosedede dayak yerken bulacaklardır. Bu şekilde, do-

vüş oyunlarındaki vazgeçilmez unsurları olan sürekli tansiyon ve heyecan sağlanmış.

KARAKTERLER**Heihachi Mishima**

Ülke: Japonya (Japan hukümeti red ediyor)

Dövüş Stili: Mishima Stili Karate

Yaş: 75

Ogre' in dokularıyla vücutunu birllestirek çok daha güçlü bir yaşam formuna dönüştürmek isteyen Heihachi dede, başarılı olamadı, fakat başarılı olmak için şeytanının gerekliliğini öğrendi. Bunun için geçen turnuvada şeytan'a dönüşen Jin' i arattı, bulamadı. Bu arama esnasında, 20 yıl önce volkanları aşağı saldırdığı oğlunun cesedinin G Corporation isimli bir firmada olduğunu öğrendi. Tekken Force' unu kullanarak firmannı laboratuvarını bastı. İşler yolunda gitti, ta ki Kazuya ortaya çıktı koca orduyu dağıtan kadar. Okfelenen Heihachi için çözüm yakındı: The King of Iron Fist Tournament 4.

**Kazuya Mishima**

Ülke: Japonya (milliyetini red ediyor)

Dövüş Stili: Mishima Stili Karate

Yaş: 49

20 yıl önce babası tarafından volkanı atlama Kazuya, G Corporation tarafından hayatı döndürüldü. Laboratuvarlarda, kendindeki şeytan genini inceleyerek Heihachi' ye karşı kullanmaya karar verdi. The King Of Iron Fist Tournament 4' ün bir tuzak olduğunu bilmesine rağmen, sadece Heihachi' den intikam almak uğruna turnuvaya katıldı.

**Jin Kazama**

Ülke: Japonya

Dövüş Stili: Klasik Kara te

Yaş: 21

Üçüncü turnuvanın ardından kayiplara karışan Jin, kendisihe ihanet eden babası Kazuya ve dedesi Heihachi' yi tamamen ortadan kaldırılmak için turnuvaya katılmaya karar verdi. Bu an için Avustralya'da iki sene klasik karate çalıştı. Karım inkar eden Jin, Mishima stili karateyi de bıraktı ve Mishima ismini yok edeceğini yemin etti.

**Marshall Law**

Ülke: A.B.D.

Dövüş Stili: Martial Arts

Yaş: 48

Marshall Law, dojosu ve fast food zinciri olan başarılı bir iş adamydı. Geçen sene rakipleri yüzünden iflas etti. Marshall bu yeniliği

hazmedemeyerek depresyona girdi ve kendisi içkiye verdi. Turnuvanın haberini aldığı zaman da gözleri parladı. Yeniden başarılı olmak için bir ay çok sıkı çalıştı ve en üst düzey formuna döndü. Turnuva onun için yeni bir başlangıçtı.

**King**

Ülke: Meksika

Dövüş Stili: Güreş

Yaş: 30

King, babası ve öğretmeni olan Armor King'in mezarında, onun ölümüne neden olan kişiden intikam alacağına yemin etti. Ardından güvenlik kazandığı bütün parayı kulanarak katili hapisten çıkartıp ona bir uçak bileti gönderdi. Bundan sonra King için turnuvaya katılıp rakibini beklemekten başka yol kalmamıştı; Vale Tudo dövüşçüsünü.

**Craig Marduk Resim:**

"ch006"

Ülke: A.B.D.

Dövüş Stili: Vale Tudo

Yaş: 28

Profesyonel alanda dört yıldır yemilmenen Craig, bir zamanlar saygı duyan bir dövüşçüydü. Bir skandalın karışmasıının ardından profesyonelliğinden atıldı ve bir bar kavgasında rakibini öldürdü. İkinci derece cinayetten on yıl mahkum oldu. İki yıl sonra bilinmeyen bir şekilde(?) hapisten salıverildi ve eline bir zarf tutuşturuldu. Zarfın içinden bir uçak bileti ve bir de turnuva formu çıktı.

**Bryan Fury**

Ülke: A.B.D.

Dövüş Stili: Kick-Boxing

Yaş: 31

İki yıl önce Mishima Zaibatsu, Bryan' i ureten

adımı bilim danışmanı yapmıştı. Bryan, ömrünün çok azadığını bildiği için Dr. Abel'i bulmamıştı. Turnuva bu iş için iyi bir fırsatı. Ölümünün yakın olmasına rağmen bir şekilde gücü artırdı. İçindeki artan öfke, haretlerini kadar dış görünüşüne de yansıdı. Turnuva kazandığı takdirde Abel' e vücutunu modifiye ettirecek ve dünyadaki en güçlü yaratık olacak.

**Christie Monteiro**

Ülke: Brezilya

Dövüş Stili: Capoeira

Yaş: 19

Christie, Eddy Gordo' ya hapishanede Capoeira sanatını öğretti. Adamın torunu, Eddy, hapishanede verdiği

sözü tutmak için Christie' yi buldu ve ona stili öğretti. İki yıl sonra Christie mükemmel bir dövüşçüdü, fakat Eddy arkasında su sözleri bırakarak kayboldumuştu: "babamın ölümünden sorumlu kişi bilup intikamını almalıym." Bunun ardından o da Eddy' nin arkasından gitti ve turnuvaya katıldı.

**Steve Fox**

Ülke: Birleşik Krallık

Dövüş Stili: Boks

Yaş: 21

Orta sıklet Dünya Boks Şampiyonu olan İngiliz boksör Steve' kariyerinin zirvesinde idi. İstediği her seye sahip olan Steve' in tek eksigi geçmişiydı. Biyolojik olarak kimin çocuğu olduğunu ve kolundaki yara izinin akibetini bulmamıştı. Bir gün mafyanın emriyle bir dövüşü kaybetmesi istendi. Steve reddedip maçı kazanınca, kellesine ödül kondu. Amerika' ya kaçmasına rağmen mafyadan kurtulamayan Steve, mutlaka bir yerde öldürüleceğini bildiğinden, turnuvaya katılıp güc elde etmeye ve geçmini öğrenmeye düşündü.

**Nina Williams**

Ülke: İrlanda

Dövüş Stili: Bone Dövüş

Stiline dayalı suikast teknikleri ve Aikido

Yaş: 24

İkinci turnuvanın ardından Mishima Zaibatsu,

Nina' yi genetik araştırmalar için kullanmaya başladı. 15 yıl sonraki üçüncü turnuvaya katılan Nina, testlerin verdiği hasardan dolayı çok acı çekti. Daha sonra Mishima' dan kacip suikastçı olarak çalışmaya başladı. Hala Anna ve diğer kişisel hatırlarını hatırlayamıyor. Bir gün mafyadan yeni bir iş teklifi geldi, öldürülecek kişi Steve Fox idi. Küçük bir araştırmaının ardından kurbanının turnuvaya katılacağını öğrendi.

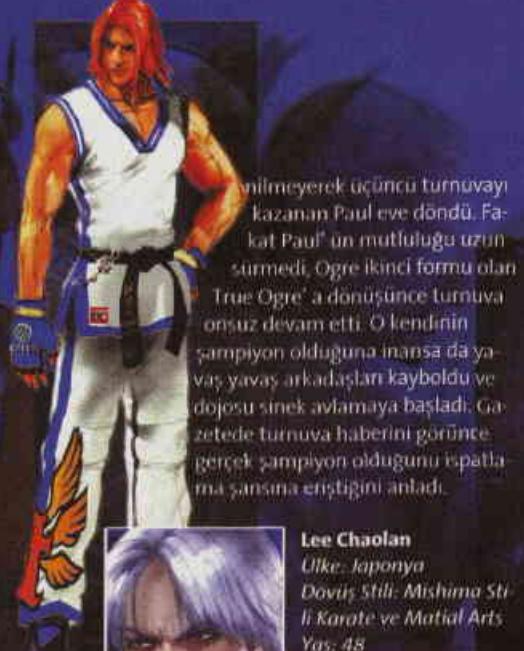
**Paul Phoenix**

Ülke: A.B.D.

Dövüş Stili: Judo tabanlı birebirleşmiş dövüş sanatları

Yaş: 48

Ogre dahil kimseye ye-



anılmeyerek üçüncü turnuvayı kazanan Paul eve döndü. Fakat Paul'ın mutluluğu uzun sürmedi. Ogre ikinci formu olan 'True Ogre' a dönüşünce turnuvaya onszu devam etti. O kendinin şampiyon olduğunu inansa da yavaş yavaş arkadaşları kayboldu ve dojoso sinek avlamaya başladı. Gazetede turnuvaya haberini göründe gerçek şampiyon olduğunu ispatla ma şansını eristiğini anladı.



Lee Chaolan
Ülke: Japonya
Dövüş Stili: Mishima Stili Karate ve Martial Arts

Yaş: 48
İkinci turnuvanın ardından Heihachi'ye ihanet edip Kazuya'nın tora-

na geçen Lee, Mishima Zaibatsu' dan oynadı. Zaten birkaç senesi kalmış yaşı bir adamı öldürüp intikam almanın mantıkla olduğunu düşünmen Lee, sakın bir hayat için Bahama'lar'a taşınarak kendisini dövüş sanatlarına verdi. Bir gün G Corporation'a saldırdığı haberini aldı ve bilgisayarları hackettreyerek Zaibatsu'nun yeni bir yaşam formu arayışında olduğunu öğrendi. Onemli bir parçanın gerekliliğini bilen Lee zaten dövüşmeye hazır olduğundan Zaibatsu'nun başarılı olmaması için kılık ve içim değiştirdiğinde turnuvaya katılma karar aldı.



Violet
Ülke: Bahamalar
Dövüş Stili: Mishima Stili Karate ve Martial Arts

Yaş: 45
Violet, insancıl robotlar yapan bir firmannı sahibi ve eski bir dövüşçü.

Hayatından sıkıldığı için turnuvaya katılma karar aldı. Ayrıca gelişirdiği robotların insanlardan daha iyi dövüşeceğini kanıtlamak istiyor. Fakat mekanik robotlarının bu işi kolaylaştırmaması Zaibatsu'nun biyoteknolojilerini engellemesi gerekiyor.



Ling Xiaoyu
Ülke: Çin
Dövüş Stili: Hake Ken, Hake Ken ve Değişik Çin Teknikleri



LEVEL HIT

Bilgi İçin: www.tekken-4.com

Yapım: Namco

Dağıtım: Namco

Tür: Dövüş

Destekelementler: Dual Analog Controller, Memory Card

Arıtlar: Baraja sırası,

Eksiler: Yıkılırlı.

Son Karar: Şüyle bir düşündürmen de, bu ayuru satmamak için hiçbirinden yok, vereceğiniz parayı fazlaıyla bek ediyor.

LEVEL NOTU 8/88

Yaş: 18

Ling, Mishima High School'da okuyan bir öğrenci. Surekli Zaibatsu ile ilgili dersler okumaktan sıkılan Ling, isimsiz bir e-mail aldı ve Heihachi'nın şeytanlıklarını öğrendi. Mesajı Jin'in gönderdiğini düşünen Ling, gerçek oğrenmek için turnuvaya katıldı.



Lei Wulong
Ülke: Çin
Dövüş Stili: Bei de Geçik Çin Stili

Yaş: 47
İsine çok bağlı bir polis olan Lei'nin kansı, sıkılıp onu asistanıyla alda-

timca ortalık karıştı. Aynı sırada polisin iki yıldır gizlice uğraştığı bir suçluyu elinden kaçıran Lei'nin kanseri, rakip dedektifler tarafından zedelendi. İşine özel sebeplerini karıştırmakla suçlanan Lei, bir ay içinde uzaklaşmıştır. Karizmayı toplamak için mafyanın Steve'i öldürmek için tuttuğu kıraklı katili takibe yoldu. Katılı yakalayıp mafiyayı çökertmek için turnuvaya katılır.



Julia Chang
Ülke: A.B.D.
Dövüş Stili: Değişik Çin teknikleri

Yaş: 20
Julia, arkeoloji çalışan bir öğrenciydi. Kendi topraklarının tehlike altında olduğunu öğrenen Julia, ekosistem düzeltme üzerine çalışmalarına başladı. Bu işlerde uzman olan G Corporation'ın bilgisayarlarında yeterli bilgiyi bulabileceğini öğrendi. Uzun süre çalışmalar yaptı ve çözümü ulaşmasına az kaldı. Heihachi şirketi başı bilgisayarları calıncı, Julia'nın caanım araştırması da üçüncü tabi. Onun için de tek yol turnuva idi.



Kuma
Ülke: Heihachi'nın hayvanı
Dövüş Stili: Gelişmiş Ayı Dövüşü

Yaş: 10
Son turnuvada Paul Phoenix'e kaybeden

Kuma, hayvanlarla ilişkisini kestigi için başarısız olduğunu fark etti. Doğal güdülenin gen kazanmak için Hokkaido doğalarına çıkan Kuma, kendine stiller geliştirmek Paul'ı yemeye hazırladı. Kurtulmadığı tek alışkanlığı televizyon seyretmektı. Sık sık kente inip insanların pencereleştinden televizyon seyrediyordu. Yine böyle bir günde turnuva haberini izledi, ve Paul'e ulaşma şansını yakaladı.



Panda
Ülke: Çin
Dövüş Stili: Gelişmiş Ayı Dövüşü

Yaş: 9
Xiaoyu ile beraber okula gitip gelen Panda, Kuma'nın turnuvadan sonra nereye kaybolduğunu merak etmeye başladı. Bu arada Ling'in turnuvaya katılacağını öğrenen Panda, kişisel koruma onun peşinden gitti.



Hwoarang
Ülke: Kore
Dövüş Stili:
Tae Kwon Do

Yaş: 21
Hwoarang, Kore'ye dönüşünde özel birliklere katıldı. Çok başarılı ol-

masına rağmen genelde emir dinlememesi baş ağırlıyordu. Askerlik hayatından sıkılıp, boşluğa başladığında Jin'e inip patakla arazisini yatan Hwoarang, turnuvayı duyunca çok heyecanlandı. Ama acaba Jin orada olacak mıydı?



Yoshimitsu
Ülke: Yok
Dövüş Stili: Manji Ninja Sanatları

Yaş: Bilinmiyor
Manji partisinin lideri olarak dinyadaki müteciere yardımına çalışan

Yoshi, parasızlık neddenyle çok zorluk çekiyor. Organizasyonunun geleceğini kurtarmak için turnuvaya katılmayı ve ödül almayı lütfen.



Combot
Ülke: Bilinmiyor
Dövüş Stili: Mimik
Yaş: Bilinmiyor
Combot genel amacı bir insancıl robot. Lee Chaolan onu turnuvaya soktu. Combot'un gelişmiş ozelligi, hareketleri hemen algılayıp ayınen uygulayamamasını sağlıyor. Yine de aceleden yapımı bitiremedi, ve turnuva esnasında bitirilmesi düşünülüdü. Bitirilemeyeince birden fazla kişinin hareketlerini aynı anda kullanması mümkün olmadı.

Mega Emin | megaejin@level.com.tr





Kızgın kumlardan serin sulara...

sunny garcia surfing



Sıra adı dek pek çok deniz temali spor oyunu yapılmamış olabilir, ama olsun, kendiniz koyvermeyin (fakat bu yazım şekli sebebiyle boynun altında kalmasın), Sunny Garcia Surfing bu alandaki açığı kapatıyor. Hem de nasıl kapatıyor. Soru işaretleri.

Kızgın kumlardan serin şeftali suyuna...
Sunny Garcia Surfing'de oyuna ismini kazaya vermiş bulunan Sunny Garcia'nın yanında; Shane Beschen, Cory Lopez, Shea Lopez, Jason Collins, Timmy Reyes, Nathon Carroll ve de Rochelle Ballard'ı seçebiliyorsunuz. Oyuna başlamadan evvel sörfçünüzün sörf tahtasını veyahut ne bileyim, kişisel kafasını kendiniz belirleyebiliyorsunuz (kişisel kafa demiyorum, çok ayıp, hem parantezleri mutlak suretle kapatırım, hiç açık unutmadım, yaparım ederim... Sunny Garcia Surfing'de tek kişilik oyunlar için; Freesurf, Arcade, Time Attack, Challenge ve Championship modları bulunuyor, Freesurf oyununun pratik kısmı. Bu mod'da aynı zamanda bir

Beach School bulunuyor. Burada da oyunda ki hareketlerin nasıl yapıldığı şekillerle adım adım anlatılıyor, ancak uygulamalı olarak pratik yapamıyorsunuz. Yani sadece hareketleri ezberleyip daha sonra Freesurf'de bu hareketleri unutuyorsunuz. Arcade mod'undaysa sectığınız zorluk derecesine bağlı olarak belirli bir puan yapmanız gerekiyor. Mevcut bu puanı, Beginner'da 8000, Amateur'da 12000 ve Professional'da 18000.

Championship modunda ise turnuvaya katılıyorsunuz ve kurada karşınıza gelen oyuncuya yarışıyorsunuz. Eğer kazanırsanız, tur atlıyorsunuz:

Sunny Garcia Surfing'in geri kalan iki mod'u Rumble ve King of the Waves. Bunlar aynı zamanda oyunun özel multiplayer modları. Rumble'ı aynı ekran'da iki kişiyle oynuyorsunuz. Burada puan almak için herhangi bir hareket yapmayıorsunuz. Yapmanız gereken şey, karşınıza gelen engellerden kaçmak ve bomba gibi power-up'ları toplamak. Bu power up'ları daha sonra sevmediğiniz arkadaşınızı engellemek için kullanıyorsunuz. King of the Waves ise biraz daha farklı. Bu mod'da ekran ikiye ayrıyor ve belirli zaman içinde rakibinizden daha fazla puan yapmaya çalışıyorsunuz.

Arcade ve Championship'de başarılı olduğunuz zaman yeni plajlar ve yeni sörfçüler açılıyor.

Şeftali suyundan taze sıkılmış portakal suyuna...

Sunny Garcia Surfing'in oynanış kısmı ve kontrolleri ise hizasız karışık. Hareketleri yapmak için çok fazla zaman harcamamız gerekiyor. Aslında kullanılan tuş sisteminde pek sorun yok. Daire tuşuya hızlanıyorsunuz. Tam dalgalar üzerinde gelirken X tuşıyla ayaga kalkıyorsunuz. İşte ne oluyorsa bundan sonra oluyor. Dalgaların üzerinde tuş kombinasyonları yaparak veya çevrenizde

birkaç tur atarak puan toplamaya çalışıyorsunuz, ama dedim ya, bunu yapmak o kadar kolay değil.

Oyunun grafikleri için en fazla 'vasat' tanımamasını kullanabilirim. Dalga efekti fena değil, ancak sörfçülerin kaplamaları ve fizik modellermeleri gerçekçi değil. Sonuçta, grafikler biraz daha detaylı olabilir. Sesler konusunda da değişen bir şey yok. Daha gerçekçi olabilir.

Taze sıkılmış portakal suyundan sonuca...

Sonuç olarak, Sunny Garcia Surfing çok fazla alternatif olmayan, vasat, ama eğlenceli sayılabilecek bir oyun. Dolayısıyla PS2 kanalıyla denizde kafa kırmak istiyorsanız bu oyunu alabilersiniz (kafanız kocamanşa yanınızda yetişkin biri olmadan kafanız kırmayı!).

Firat Akyıldız | firat@level.com.tr



Bilgi İçin • www.kronostudies.com

Yapım • Kronos Studies

Dağıtım • Ubisoft / Türkiye dağıtım: Alsan

Telefon: 0216 327 79 51

Tür • Spor

Desteklenenler • Dual Shock, 2. sunucu.

Altılar • Yapılabilirliğinizin kontrol sayı çok fazla.

Multplayer mod'ları ejlençeli.

Eksiler • Kontroller zor. Gravitasyon çok kötü değil. Sessiz iletişimde bulunma.

Son Karar • Sunny Garcia Racing'in hediye alındıktan pek alternatif olmadiği kesin. Kontrollerde alırsanız eğlencemem için çok fazla sebep yok. Yine de oyun teknik açıdan daha iyi yapılmıştır.

Alternatif • Tony Hawk's Pro Skater 3, SSX Tricky

LEVEL NOTU 8/68



Space Channel 5

"-Hopbidi hopbidi, sağ, sol, şu şu şu" kelimeleri ilginizi çekmiyorsa bile "Michael Jackson" çekecektir.

Ula isimli haber spikerimizle beraber dünyayı kurtarmaya ne dersiniz? Hayır mı? Olsun, biz de şöyle bir bakış olsun o zaman. Minni etekli kızımız Ulaia için dünyayı kurtarmak ek iş midir nedir, edepsiz uzaylıları dansla terbiye etmeye çalışıyor. Böylelikle hem dünya kurtuluyor, hem de uzaylılar yola getiriliyor vatanı millete hayırlı yaratıklara dönüştürülmeye. Oyunda müzik esliğinde gösterilen sağ, sol ve ateş gibi tuşlara ritmi yakalayarak doğru zamanda basmaktan başka işiniz yok. Öyle hep dans ederek o uzay gemisi senin, bu inis platformu benim, şu şu şu diye diye ilerliyorsunuz hep.

Michael Jackson is a True Legend...

Evet, oyunun en ilginç tarafı ve incelemeye alınmasının sebebi, gerçek dansçı, yaşayan efsane (hahahah – Emin haricindeki tüm Level) Michael Jackson'ın oyunda görünmesi. Michael Jackson, oyundan ilerlerinde hipnotize olmuş "Space Michael" olarak karşımıza çıkıyor. Kuttardığımız zaman da bizim için dans ediyor. Aslında Space Channel Part 2 isimli diğer oyunda Space Michael'ın daha fazla rolü var, neredeyse oyuncunun yarısını Michael ile oynuyor ve bütün gerçek dans figürlerini uygulayabiliyorsunuz; bu seferki tadımlık.

Esasında Michael Jackson da bir video oyunları delisi. Çocukluğumda aldığım ve sadece dört sayı çıkarabilen Sega dergisinde, Michael Jackson'ın Japonya'daki Giga Center'da Mega Drive'ı tam başında Sonic The Hedgehog oyuncaklarıyla verdiği pozları hala hatırlıyorum (ah bir bulabilmem yayınaLAYACAKTIM da zaten). Hatta MoonWalker filminin ardından aynı isimle bir oyun bile çıkartılmış üç. www.megadrive.com/michaeljacksonreadytorumble.htm neden? www.megadrive.com/michaeljacksoninvincible.htm neden? www.megadrive.com/michaeljacksoninvincible.htm Rumble 2' de karşımıza çıkan Michael'ın son durğu da Space Channel 5 oldu. Space Channel'daki ortamın ayrı bir güzelliği vardı, çünkü Michael'ın kıyasıları ve mekan Scream klibindeki kilerle birebir uyusuyordu. Oyunlara

Bilgi İçin • www.sega.com

Yorum • Sega

Dağıtım • AMS

Tür • Akaryon

Desteğimeler • Dual Analog Controller, Memory Card,

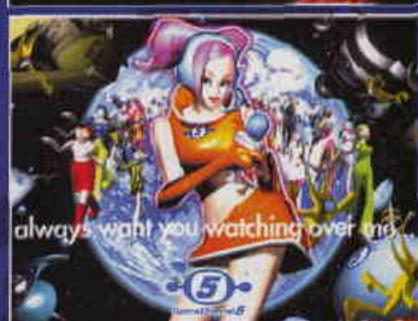
Dance pad

Altılar • Michael Jackson

Eksiler • Baş oğrusu

Son Karar • Vatih: Ben Michael Jackson var Ilyo sevdim ama siz neden bu oyunu seversziz bilenizyorum. Üç bölüm sonra insannı başı dönüyör.

LEVEL NOTU %67



İlgili bunları anlatabilmirim. Peki ne oldu bu po-pun kralına, silinip gitti mi?

And the Invincible King Of Pop!

Hayır, Michael bir yere kaybolmadı. Hatta geçen sene Invincible (yenilmez) albümünü piyasaya çıkarttı. Fakat Michael'ın bu gününne getirdiği Sony Music ihanet edip bazı parasal çıkışlar yüzünden albümünün promosyonunu kesince, ilk hafta satış rekorları kırın albüm başarısı düştü. Klipleri de sık yayınlanmamaya başlayan Michael'a bir darbe de onunla ilgili kötü haberler yazmaktan hoşlanan basından geldi. Dünya çapındaki milyonlarca hayranın birleşip protesto gösterileri düzenlemelerinin ardından Michael Jackson, Sony Music'ı mahkemeye verdi. Şimdi sonuç ve Michael'ın yapacağı sürpriz bir patlama bekleniyor.

Her şeye rağmen müzik, dans ve eğlence dünyasına bu kadar faydası olan bir insana Türkiye'de neden Blue Jean veya bazı başka medya kuruluşlarının karalaması yaptığına anlamak mümkün değil. İnsanlara gerçekleri veremeyenlerin ya lütfen araştırma yapmadan yazmamaları, ya da hiç kalemi ellerine almanın gerekir. Ben bu sayfa ile en azından oyun severlerin doğruları görmelerine ya-



dimci olmak istedim. Michael'ın reglini Vtligo hastalığı yüzünden mecburen değil de Irkına ihanet etmek için değiştirdiğini, albümün kalitesiz ve başarısız olduğunu, yaşadığını ve artık dans edemediğini, onun insan değil de android veya uzaylı olduğunu söyleyenler, bazı konularda araştırmadan yargılama yapmamaları. Hala dünyanın en fazla satılan albümü rekornu kimsenin kırmadığını ve Michael'ın aldığı ödüllerin, en küçük fontta bile bu sayfaya sığdırılmayacağını unutmasınlar lütfen. Herkese kucak dolusu sevgiler & saygılar.

Mega Emir | megamir@tele.com.tr

Michael'ın bu güne kadar görüldüğü üç oyun da Sega' dan geliyor. İşte bundan önceki iki oyun, Michael Jackson's MoonWalker ve Ready To Rumble 2.





Dedikodular gerçek oldu, dünyanın en iyi dövüşçüleri PlayStation' da buluştu!!!

Ortakul zamanlarında ben de o sürekli kaçip soluğu atan salonunda alan çocuklardan birisiydim. Gerçek ben okuldan kaçmıyorum ama okuldan sonra eve beş saat kadar geç gidiyordum. O yüzünden ki özellikle Street Fighter oyunlarında uzmanlığım var. Böyle girersen tatil gitgidiğin herhangi bir yerdeki salona; jetonu atarsın sıkı görünüşlü birisinin karşısına, adamı seersen ve hareketlere bakarsın. Bütün gözler sana çevrilmiştir, çünkü sen yabancı sindir ve mekanın yerileri olacakları izlemek ister. İki oyunu kazandıktan sonra sıkılan rakip, yerini mekanın en iyilerine bırakır. Hepsini sıradan geçirdikten sonra karşınıza kimse girmemeye başladığı anda alemin kralı sizsinizdir, dayak yeme riskiniz yoksa kasım kasım kastılabilirsiniz. Ertesi gün aynı yere tekrar gidip birisinin başına girdiğinizde aldigınız tepki sizi mutluluğun Nirvana'sına çıkarır: "olamaz, yine mi sen?"

Mart 1999'da Level" a örnek olarak gönderdiğim ve yine ilk yayınlanan incelemem

de Street Fighter Zero 3 oldu. SF oyunlarının bendeki yeri daima daha farklı olmuştur. İnsan her yeni oyunda Ken görmekten sıkılmaz mı yahu? Sıkılmıyorum işte. SNK ve Capcom gibi iki boyutlu dövüş oyunlarının ustaları, benim gibi birçok insanın olduğunun bilincindeğer. Konsol ve PC'lerin kapasitelerini zorlayan modern dövüş oyunlarının yanı sıra, 2D oyunları üretmelerine devam etme sebepleri de bu zaten. Sadece SF da değil, tanadığım birçok King Of Fighters hastası da var. Ben pek KOF oynamam ama haftada en az bir kez Art Of Fighting bitiririm, kralını tanımam.

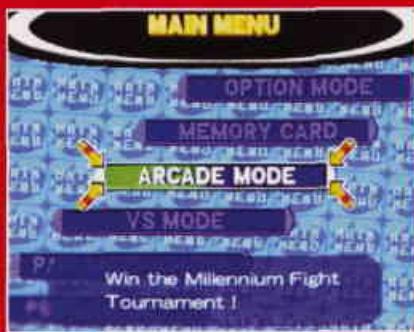
Milenyumin kâşıması

PlayStation oldu dendi, gerçekte de dandık oyunlar yapılmaya başlandı. Fakat arada bir çıkan kaliteli oyunlar ve üretimin asla ayda beş oyuncu altına inmemesi hep bir acaba dedirtti. Ortada dolanın dedikodularından bir tanesi de DreamCast' deki CAPCOM vs. SNK Pro'nun PS One için çıkacağıydı. Bunun doğru olduğu geçen ay ortaya çıktı ve şimdi oyun gri kutumuzun içinde dönüyor.

Kendi alanlarının en iyi iki şirket, ikisi de dünyanın en iyi dövüşçülerine sahip olduğunu savunuyor. Çözüm ise milenyum dövüşü organizasyonu. Capcom ve SNK'nın Street Fighter Zero 3 ve King Of Fighters' 98 oyunlarından alınan 35 dövüşçüsü turnuvaya katılıyor. Bakalım kim en iyi?

Oyunumuzda arcade, versus, training, editor gibi altı mod var. Sinirlarınızı zorlayabileceğiniz bir survival modun olmaması üzü-





cü tabi, Oyun DreamCast' den çeviri olduğundan olsa gerek ki yükleme süreleri sınırlıyor. Ya da belki de artık PS One' a sabredemediğimden böyle düşünüyorum, her neye. Bu oyunda da eskilerinde olduğu gibi özel hareketler (halk tabiriyle ölüm vuruşları) mevcut ve bunları yapabilmek için özel bir enerji barınız var. Oyuna başladığınızda bu barları doldurmak için hangi sistemi kullanacağınızı seçmeliiniz. CapCom Groove' da, bu bar sizin defansif ve ofansif hareketlerinize göre yavaş yavaş doluyor, SNK Groove' da ise boş an yakaladığınız zaman düğmeleri basık tutmak suretiyle siz dolduruyorsunuz.



Neredeyse veri tabanımızdaki...

Groove seçimini yaptıktan sonra alıştığınız Street Fighter' a ulaşıyorsunuz. Artık güç mü atarsınız, el mi sallarsınız, aparkata mı kalkarsınız siz bilirsiniz. Oyun klasik havasını korumuş, ama zaten bu oyunlar özlerine hep bağlı kalmalı, çok değişirlerse insanlar daha modern oyunları tercih eder. En azından bütün hareketleri değil, sadice yeni birkaçını öğrenmek durumunda kalıyorsunuz. Bir de yumuşak joypad' iniz varsa keyif sizin. Peki yenilik yok mu? Var. Bi kere karakterler dengelenmiş, dövüş daha adil olmuş. Mesela Blanka daha hızlı olmuş ama verdiği hasar azaltılmış. Yani yine eskisi gibi ard arda top yapıp rakibinizi şaşırtıbilirsiniz. Bir de bu oyunda her karakterin bir güç seviyesi var. Buna dayalı bir değişkenlik takım sistemi kurulmuş. 1-4 arası güç seviyeleri bulunan dövüşçüler bir araya getirerek dört puanlı takımlar oluşturuyorsu-

nuz. Yani 4 level bir dövüşçü veya 1 level dört oyuncu seçme şansına sahipsiniz.

Grafik konusuna geldiğimizde PS One' in limitleri devreye giriyor. DreamCast' de çok iyi olan renk paleti, PS One' da daha bulanık ve karanlık gözüküyor. Fondaki interaktif öğelerden de makaslama yapılmış, mesela hareketli çoğu karakter çıkartılmış. Dövüşlerin kinetiği ve haliyle de oyunun atmosferi azalmış. Buna rağmen oyunumuz PS One' daki çoğu benzerinden çok daha iyi, yani Geese ve Bison' i Nakoruru' nun başında izlemek PS One' da bile güzel. Müzikler de fena değil ama sanki bana mono gibi geldi. Oynanma süresinin çok uzun olduğunu söylememeye gerek yoktur herhalde.

...en uzun oyun ismi

Sizin de anladığınız gibi oyun kesinlikle mükemmel değil. Street Fighter motoru üzerine oturtulan bu oyun için PS One' daki Zero 3' den sonra en iyi 2D dövüş oyunu denebilir. Tabi PS2 sahipleri bu oyun dan uzak durmalar; zaten onlann CapCom & SNK' ları vardı. Bye&Smile...

MegaEmin™ | megaeimin@level.com.tr



LEVEL HIT

Büyük İğne • www.capcom.com

Yapım • Capcom

Değerlendirme • Capcom

Tür • Dövüş

Desteklenecekler • Dual Shock, Memory Card 1 Blok

Artılar • Rüya gibi bir kırkam

Eksikler • Renk paleti ve yükleme süreleri

San Karar • Bir PlayStation sahibi ise bu oyunu almanız önerilir, çünkü daha iyi bir stüdyo oyunu bilmiyoruz.

LEVEL NOTU %89



Mafia

Ailenizin tam çözümü burada başlıyor.



Sonunda mafaya da girdik ya, artık kimse tutamaz bizi. Tabi arkamızın güclü olması için bizim de bu camiada başarılı olmamız gerekiyor. Başarılı olmak için ise gittikçe zorlaşan 20 bölümüm teker teker bitirmek lazımdır. Hiç merak etmeyein, bu iş tereyağından kıl çeker gibi kolay olacak.

Bölüm 1 : An Offer You Can't Refuse

İlk bölüm peşinizdekilerden kurtulma görevi. İçinde bulunduğumuz taksi hızlanma konusunda büyük sorunlar yaşıyor, o yüzden dümdüz giderek kurtulabileceğini sanmayın sakın. Eğer bir süre ilerlediyse-

niz arkanzakilerin sürekli sol taraftan çarpmaya çalıştığını fark etmişsinizdir. Bu yüzden yolun sağından değil, solundan gidin. Böylece sizin solunuza girmeye çalışırken karşınız gelen bir araca veya trafik lambasına çarpmalarını sağlayabilirsiniz. Mümkün olduğunda farklı yollara, hatta yol olmayan yerlere girmeye çalışırsanız kısa sürede onları atlatabıksınız. Artık haritada Salieri'nin barına nasıl gitmenizi görebilirsiniz.

Bölüm 2 : Running Man

Unuttunuz mu? Biz aslında sıradan bir taksiyiz ve işimiz insanları istedikleri

yere götürmek. Bu bölümde de ard arda 5 tane taksi görevi yapacağız. Taksinize binenler nereye gitmek istediklerini söylüyorlar, haritaya bakarak onları istedikleri yerlere götüremelisiniz. Yalnız 3. ve 5. görevlerde sizden Giuliano köprüsünü kullanmanız istenecek. Başka yoldan giderseniz kabul edilmeyeceğinden buna dikkat edin. Tüm görevleri tamamladığınızda iki kişi taksiye saldıracak ve sizi öldürmeye çalışacak. Yapmanız gereken sürekli olarak sağ sol yapıp koşmak ve ekranда ok işaretleriyle gösterilen ara sokakları kullanmak. En sonunda Salieri'nin barına ulaşacaksınız.

Bölüm 3 : Molotov Party

İntikam zamanı. İlk olarak Morello'nun barına doğru gidin. Yolun karşısına park ettikten sonra garaja gireceksiniz. Ancak bunun için arka sokaktaki kapıyı kullanmalısınız. Ön kapıdaki bekçinin arkasından yaklaşın ve kafasına beyzbol sopasını indirip üzerindeki silahı alın. Şimdi üç aracı da zarar göstergeleri sona gelinceye kadar sopayla haşat edin. Geldiğiniz kapıya doğru gidin ve molotof kokteyllerini arabalara doğru sallayın. Hemen arabaya dönün çünkü her an peşinize düşebilirler. Arabaya atlayın ve Salieri'nin barına geri dönen.

Garaja Eklenen Araçlar: Bolt Ace Fordor Green, Bolt Model B Fordor Brown

Bölüm 4 : Ordinary Routine

İlk olarak Vincenzo'nun yanına gidip silah almalıyız. Barın arka sokağındaki merdivenlerden çıkışında Vincenzo'yu bulacaksınız. Silahı aldıktan sonra Ralph ile konuşun ve size gösterdiği arabaya atlayın. Yalnız bu sırada silahı kaldırılmış olmaya dikkat edin. Size söylenen yerlere gidin ve haraçları toplayın. Üçüncü yer şehir dışında. Şehir dışına çıktıığınızda haritanın ilerlemedinizi fark edecekleriniz. Bunun sebebi burada gidebileceğiniz yalnızca tek bir yol olması. Şehir dışındaki yere ulaştığınızda içeriden silah sesleri duyacaksınız. Binanın arkasına dolanın ve köpekle uğraşmadan sağ taraftaki kutulara tırmalın. İçeri girince ilk olarak sağ taraftaki tuvaleti açın ve içeriideki elemeni öldürüp silahını alın. Şimdi merdivenlerden üç kişi çıkaracak. Kendinize uygun bir yer bulun ve çıkan üç adamı da öldürün. Giriş katında da üç kişi var ve burlardan barın arkasında olan otomatik tüfeye sahip. Üçünü de vurduktan sonra silahsız, atletli bir adam görecekleriniz. Onu da vurun ve arka odada Sam ile konuşun. Konuşmanız bitince az önceki atleti adamın silahlandığını göreceksiniz. Şimdi onu öldürmeniz gerek. Onu da öldürdükten sonra eğer sağlığınız 30'un altındaysa bence tekrar oynayın. Sam ile konuşuktan sonra bir haraç parasını çalmaya kalıksak. Onu yakalamak için hemen arabaya atlayın ve onun arabasının önünü kesmeye çalışın. Bunun için sağ tarafında refüj olan yerleri seçin, böylece önüne kirdığınızda sizi geçmek için yol bulamayacak. Hemen arabadan inin ve adamı vurarak üzerinden parayı alın.

Bölüm 5 : Fairplay

Burada zamana karşı bir yarış söz konusu. İlk olarak haritanın bu sefer sol alt köşesinden şehir dışına çıkmamız gerekiyor. Buradaki yarış pistine giden tümelin önünde durun ve arabadan inin. Bobby size kapıyı açacak ve beraber garaja gideceksiniz. Şimdi önenüzdeki spor arabayı zaman dolmadan Bertone'ye götürmeniz

gerekiyor. Dikkat etmeniz gereken bunu oldukça hızlı biçimde yapmak, yani hızınızı kullanmayacaksınız. Polis konusunda bir endişeniz olmasın çünkü zaten 60'la gitse de kalıntı araba yüzünden polisten kaçmanız gerekecek. Belki akşam saatlerinde polisler uykuluyorlardır, çünkü ben ne giderken, ne de dönerken polise rastlamadım. Son sürat Bertone'ye gideceksiniz ama bunun için köprülerden birini kullanmanız gerekecek. Kesinlikle üst taraftaki tüneli kullanın. Alt kışimdaki köprü tam siz geçerken açılmaya başlayabilir ve zaman kaybedip bölümün baştan oynamak zorunda kalabiliyorsınız. Bertone araçla ilgilendikten sonra yine geldiğiniz yoldan (tüneli kullanarak) geri dönün. Bu sırada arabayı çok fazla çarpmanın geceğini de biliyorsunuzdur herhalde.

Garaja Eklenen Araç: Schubert Six Red

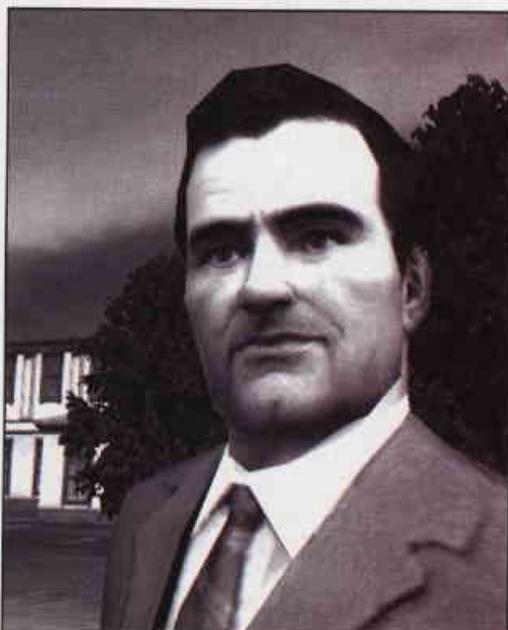
Bölüm henüz bitmedi. Şimdi de başka isimiz yokmuş gibi yarış katılmamız gereklidir. İlk olarak herhangi bir arabaya yarış pistine gidin. Piste ulaştığınızda siz de spor arabalardan birine bineceksiniz. Bu yarış herhalde oyunun en zor bölümü ve bence oldukça gereksiz. Beş tur boyunca bırakın onde gitmeyi, arabayı yolda tutmak için bile acayıp ter dökeceksiniz. Sanırım burada kullanabileceğiniz en iyi takтик yarışın başında liderliği alan kırmızı ve beyaz arabaya arkadan bir şekilde çarparak yarış dışı bırakılmaya çalışmak. Zaman kaybetmeleri bile sizin için oldukça büyük bir avantaj sağlayabilir. Tabi virajlarda hız kesmemeniz neler olacağını anlatmama gerek yok. Herhalde şansınız yaver giderse 1-2 saat uğraştıktan sonra burayı geçebilirsiniz :) (Ne kadar zor olduğunu vurgulamak ıindi bu). Yarışı kazandıktan sonra Bertone'ye uğrayın. Size Lassiter marka arabanın nasıl çalınacağını anlatacak ve öğrendiğiniz bilgiyi kullanabileceğiniz yeri tarif edecek. Haritada gösterilen yere gidin ve aracı çalıp Salieri'ye dönün.

Garaja Eklenen Araç: Lassiter V16 Phaeton Yellow

Bölüm 6 : Sarah

Yarıştan sonra şeker gibi bir bölüm. Yapmanız gereken Sarah'ı rahatsız eden elemaları pataklamak. Sarah'la beraber yürümeye başladığınızda her ihtimale karşı elinize muşayı alın. İlk olarak üç kişiyi döveceksiniz. Bu sırada Sarah'ı uzun süre gözden kaybetmemeye dikkat edin. Onları dövdükten sonra sol taraftaki aralıktan ilerleyin ve onu rahatsız eden ikinci grubu da halledin. Sarah size olan minnettarlığını oldukça comert biçimde gösterecek. Bu güzel gecenin ardından sıra insanları rahatsız eden çeteye iyi bir ders vermeye geldi. Vincenzo'dan silahları aldıktan sonra arabaya binin ve Paulie ile birlikte China Town'daki Biff'in yanına gidin. Ondan çetenin nerede saklandığını

öğrenin ve elinize beyzbol sopasını alıp karşınıza gikanları dövün. Bu sırada Paulie'yi de kollamanız gerekiyor, eğer başına çok fazla kişiUSHURSE onu öldürübiliyorlar. Biraz ilerlediğinizde size silahlı karşılık vermeye başladıklarını göreceksiniz. Siz de silahınızı çekin ve yine Paulie'ye dikkat ederek karşılaşığınız herkesi öldürün. Çetenin son iki üyesi arabaya kaçmaya çalışacaklar. Burada 4. bölümde olduğu gibi onları engellemek mümkün değil. Yapmanız gereken onları gözden kaçırırsanız görev başarısız olacak. En sonunda kaza yapacaklar ve belalarını bulacaklar.



Bölüm 8 : The Whore

Corleone oteline geldiğinizde arabayı kenara çekin ve içeri girin. Resepsiyondaki görevliyle konuşunca size müdürün sol taraftaki restoranda yemek yediğini söyleyecek. Restorana gidin ve beyaz giysili müdürü bulun. Müdürün yanına gidin ama onu değil de karşı taraftaki koltuklarda oturan siyah giysili adamı ateş ederek öldürün. Çünkü müdüre silah çektiğiniz anda zaten bu adam size saldıracak, müdür odasında rahatça öldürülürüz. Şimdi masanın yanına çömelin ve restoran kapısından giren diğer siyah giysili adamları öldürün. Bu noktada cephaneniz bitmiş olabilir, öldürdüklerinizin üstlerini boşaltın. Bir oda geri dönün ve buradaki denizci giysili elemayı da öldürün çünkü o da siz ilerleyince arkanızdan ateş ediyor. Resepsiyon arkasına geçin ve önce anahtarları alın, sonra da duvardaki ilk yardım kutusunu kullanın. Şimdi yavaşça merdivenlerden çıkışma başlayın. Merdivenlerde de son birkaç kişi siz öldürmeye çalışacak. En üst katın bir altındaki katta tüm odaların kapılarını zorlayın, bunlardan bi-

strateji ustası

rinde öldürmeye geldiğimiz hayat kadını bulacaksınız. Tanıdık olduğu için onu affettikten sonra en üst kata gitsin. Kapısında Director yazan kapıyı açın ve içerdeki görevliyi de vurduktan sonra müdürü öldürün. Şimdi masadaki belgeleri alın ve bombayı yerleştirip dışarı gitsin.

Oda havaya uçtuğunda polisler de bizim peşimize düşmüş oluyorlar. Şimdi yapmanız gereken önce binanın yan kısındaki pervaza çıkmak, oradan da binaların çatıları arasında ilerlemek. Bir noktada yolunuzu polisler kesecek. Gördüğünüz tüm polisleri öldürmeliiniz. Buralarada biraz zorlanabilirsiniz, mümkün olduğunca duvarları siper olarak kullanın ve sürekli gömelin. Polisleri geçiktiken sonra ahşap bir merdivene ulaşacaksınız ve bölmün ilk kısmı bitecek.

İkinci kısma bir kılısenin üst katında

şin çünkü mümkün olduğunda bulundığınız yerden hareket etmemek isteyeceksiniz. Sağlığınız kötüleşirse üst kattaki kütüy kullanın. Herkesi öldürdüğünüzde dışarı çıkip arabanızı bineceksiniz ama yaptığıınız katliamdan dolayı tüm ekiplerce aranıyor durumda olacaksınız. Polisleri radarınızda görür olmalısınız, onları atlatmak için bolca hız yapmalı ve ara sokakları kullanmalısınız. Peşinizde bunca polisle Salieri'ye gitmeniz zor olduğundan öncelikle Bertone'ye gidin. Garaja girin ve araçtan inerek gelen tüm polisleri öldürün. Zaten gelse gelse 2 araba polis gelir herhalde. Bunları öldürünce Wanted seviyeniz yavaş yavaş azalacak. Bittiğinde Bertone'den gitsin ve yavaş yavaş Salieri'ye gidin.

Garaja Eklenen Araçlar: Falconer Blue, Lassiter V16 Charon Black

Dikkatli biçimde Paulie'nin yanına dönen. Beraberce az önce temizlediğiniz büyük ahıra gidin ve üst katındaki levveyi alın. Karşındaki kırmızı ahıra gelince Paulie kapayı açacak ve içeridekiler size saldıracak. Paulie'ye ateş etmekle meşgul olanları rahatça temizleyebilirsiniz. Eğer elinde pompalı olan düşmanlar sizden uzaktaysalar, Colt ile onları kolayca vurabilirsiniz. Pompalının menzili çok uzun olmadığından size zarar veremeden öleceklerdir. Üst katta Sam'i bulduğunuzda Paulie dışarı çıkacak ve bu sırada polis baskın yapacak. Elinizde pompalı ile merdivenle doğrudan ve yukarı gikan iki polisi öldürün. Alt kata inin ve buradaki polisi de öldürüp dışarı gitsin. Şimdi kamyonun arkasından sizi takip eden araçlara ateş açacaksınız. Merminiz sınırlı olduğundan dikkatli olun. Yoldan çikarmamız gereken araç sayısı yalnızca üç. Size iyice yaklaştıklarında önce şoförü, sonra da silahlı adamı vurmaya çalışın. Şehre döndüğünüzde bölümün bu kısmı tamamlanacak. Eğer bir alt görev yapmak isterseniz Bertone'ye, bölüm bitirmek isterseniz Salieri'ye gitmelisiniz. Yolumuzun üstü olduğundan Bertone'ye uğrayalım.

Bu alt görevde Bertone'nin bir arkadaşını uyarmamız gerekiyor. Polislere yakalanmamaya özen göstererek arkadaşının evine gidin ve onunla konuşun. Tekrar Bertone'ye döndüğünüzde size yeni bir aracı çalmayı öğretecek ve bu aracı nerede bulabileceğinizi söyleyecek. Gidip aracı çalın ve Salieri'ye gidin.

Bölüm 10 : Omerta

Yine sırala Vincenzo ve Ralphy'e uğrayıp silah ve araç ihtiyacınızı karşılayın. Gerekli bilgileri almak için önce Biff'e, sonra Tony'e, son olarak da Joe'ya gideceğiz. Joe ile birkaç kez konuşmaya çalışınca zor kullanmadan bilgi almamızın mümkün olmadığını görüyoruz. Ona bir el ateş ederseniz kuş gibi ölecektir. Joe'nun söylediği yere gittiğimizde Frank'in arabaya götürüldüğünü görüyoruz. Bu aracı gözden kaçırmadan takip etmeniz gerekiyor. Şehir dışına çıktıığınızda biraz daha ilerleyip havaalanına ulaşacaksınız. Üzeriniye gelen arabadan kaçmak için hemen sağa doğru çekillin. Ana binaya girmeden önce kapıdan sağ taraftaki iki adamı öldürün. Sol taraftaki iki taneyi de öldürdüğünde Frank ve onu koruyanlar dışarı çıkacaklar. Bu binadaki silahları toplayın ve gerekliye ilk yardım kutusunu kullanın. Şimdi dışarı çıkip birinci hangara doğru gidin. Bu sırada bir kamyonet gelip hangarin önünde duracak ve kamyonetten inen eleman diğer adamlara saldırılacak. Burada amacımız Frank'ı koruyan herkeşi öldürmek ama yaya olarak bunun pek mümkün olmadığını göreceksiniz. Hemen kamyonete atlayın ve önüne gikan herkesi ezin. Merak etmeyin silahları size pek fazla zarar veremiyor. Herkesi bu şe-



başlıyoruz. Aşağı inerken eğer sağlığınız kötü durumdaysa ilk yardım kutusunu kullanın, eğer 50'nin üzerindeyse kullanmak için acele etmeyin. Birazdan çok ihtiyacımız olacak çünkü. Alt kata indiğinizde şansınıza şansıracaksınız. İki bölüm önce kaza yapmasına sebep olduğunuz adamin cenazesine düştünüz ve karşınızda öfkeli ve tam teçhizatlı bir kalabalık var. Hemen merdivenlere doğrudan ve birkaç kat yukarı gitsin. Sizi takip etmeye bir veya iki kişi gelebilir. Bunları merdivenleri siper olarak kullanarak rahatça vurabilirsiniz. Şimdi en alta inin ve kapının yanında durun. Burada kendinizi çok az göstermeniz ve gördüğünüz adami vurmanız gerekiyor. Cephaneierinizi dikkatli harcamaya gal-

Bölüm 9 : A Trip To The Country

İşler kızışmaya başladı. Ralphy ile konuşurken size yeni arabayı tanıtabilir. Garajınız dolmaya başladığsa Ralphy ile konuşarak birkaç araçtan kurtulabilirsiniz. Arabaya binin ve Paulie ile buluşun. Kamyon durduğunda inin ve ahırların arasında ilerlemeye başlayın. Yolun sonundaki kamyonun yanına gelince kısa bir demonaşından saldırya uğrayacaksınız. Hemen soldaki ahıra girin ve kapının yanında durun. İçeri giren iki adamı pompalı ile öldürün. Dışarıdakini de vurup yavaş yavaş geriye dönmemeye başlayın. Kırmızı ahırın karşısındaki büyük ahırdan da artık düşmanlar var. Bunları da öldürüp duvardaki ilk yardım kutusunu kullanın.

kilde ezerek öldürdüğünüzde Frank'le konuşacaksınız. Sol taraftaki Air School binasının önündeki iki adamı da öldürüp içeri girin ve telefonun yanındaki kadınla konuşun. Frank'ın yanına gidin ve onu ailesinin yanına götürün. Buraya geldiğinizde girdiğiniz ilk binaya dönün ve tezgahın üzerinden biletleri alıp Frank'ın yanına dönün. Anahtarları aldıktan sonra yine ilk binanın arkasındaki garaja girin ve arabalardan birini çalıp şehrə dönün. Bankaya gidip kitapları aldıktan sonra yine bir alt görev yapabilirsiniz. Bunu istemiyorsanız doğrudan Salieri'ye gidin. Aksi halde önce Bertone'ye uğrayın ve dövülecek adamin adresini öğrenin. Barın kapısındaki adamı yumruklarınızı kullanarak pataklayınca Bertone size lüks bir arabanın yerini söyleyecek. Arabanın olduğu evin önüne gelince öncelikle kendi arabanızı yolun ters yönünde bırakın.

Böylece trafik kilitlenerek ve polislerin gelmesi zorlaşacak. Arabanın yanında dolanşan koruma arkasını döndüğünde kapayı açmaya başlayın ve hemen araca atlayıp gazlayın. Eğer peşinize polis düşerse atlatmanız gerekecektir. Salieri'ye döndüğüne göre bölüm bitecek.

Garaja Eklenen Araçlar:
Schubert Extra Six Fordor White, Thor 810 Sedan FWD Orange

Bölüm 11 : Visiting Rich People

Vincenzo'ya olağan ziyareti-nizi yaptıktan sonra arabaya atlayıp Salvatore'nin yanına gidin. Onu da arabaya alıp hedefinize doğru yola çıkin. Kapının önünde park edin ve Salvatore'ye kapayı açmasını söyleyin. Şimdi o sizi kapının önünde beklerken biraz ilerleyip sola dönün ve buradaki bekçiye arkadan yaklaşarak kafasına beyzbol sopasını indirin. Sağ tarafa dönün ve sundurmada bekleyen bekçiye de aynı şekilde saf dışı bırakın. Evin sağ tarafına doğru gidin ve kapının önünde devriye gezen bekçiye de arkasını dönmekteden bekleyerek indirin. Salvatore'yle konuşup beraber evin önüne gelin. Eve ön kapıdan girerseniz hizmetçi bir süre sonra alarm veriyor. Sorun değil uğraşırım diyorsanız ön kapıdan dalın. Aksi halde evin sol tarafındaki arka kapayı kullanabilirsiniz. Aradığınız oda birinci katta. Odanın sol arka köşesinde kocaman bir kasa göreceksiniz zaten. Bu sırada ev sahibi geri geleceğinden dışarı çıkmaya çalışırken bir iki görevliyi öldürmek zorunda kalabilirsiniz. Dışarı çıkip arabaya atlayın ve Salvatore'yi evine bırakıp Salieri'ye dönün.

Bölüm 12 : A Great Deal!

Bol çatışmalı, zevkli bir bölüm. Kamyon dan indiğinizde otoparkın en üst katına çıkin ve oradaki elemanlarla konuşun. Demonun ardından kendinizi kurşun yağmur altına bulacaksınız. Sol taraftaki sütunu siper alarak gördüğünüz düşmanlara ateş edin. Eğer varilleri veya araçları havaya uçurabilirseniz çögünü toplu olarak öldürübilirsiniz. Alt kata indiğinizde burada da benzer bir durumla karşılaşacaksınız. Thompson tüfeği ile burada oldukça rahat iş çıkarabilirsiniz. Dikkat etmeniz gereken kat inmeden önce dikkatli olmak ve ağır ağır hareket edip gördüğünüz düşmanları yanında öldürmek. En alt kata ulaştığınızda otoparkın girişindeki kulübede bulunan ilk yardım kutusunu kullanabilirsiniz. Herkes temizlendiğine göre üst kata çıktıktan sonra viski kamyonetini alabilirsiniz.

lari vurmaya çalışabilirsiniz ama bunun daha kolay bir yolu var. Geldiğiniz arkaya kapıdan çıkışın ve sol taraftaki ara sokaktan geçin. Şimdi caddeye ulaşmış olmanız lazımlı, binanın köşesini döndüğünüzde kendinizi restoranın ön kısmına bakar halde bulacaksınız. Tüm düşmanlar karşınızda olduğundan daha rahat nişan alıp, köşeyi kendinize siper olarak kullanabilirsiniz. Hepsini öldürdüğünüzde Salieri ile arabaya binip Carlo'ya ihanetinin bedelini ödetmeniz lazımdır. Carlo'nun evine gelin ve üst kata çıkin. Kapıyi kırıldığından Carlo'nun camdan kaçtığını göreceksiniz. Hemen peşinden yanın merdivenini kullanarak gidin ve onu öldürün. Bu sırada kadınların bağırları yüzünden üç kişi daha peşinize düşüyor. Yalnızca birinde tabanca var, o yüzden bunları da kolayca öldürübilirsiniz.

Garaja Eklenen Araç: Lassiter V16 Roadster Green

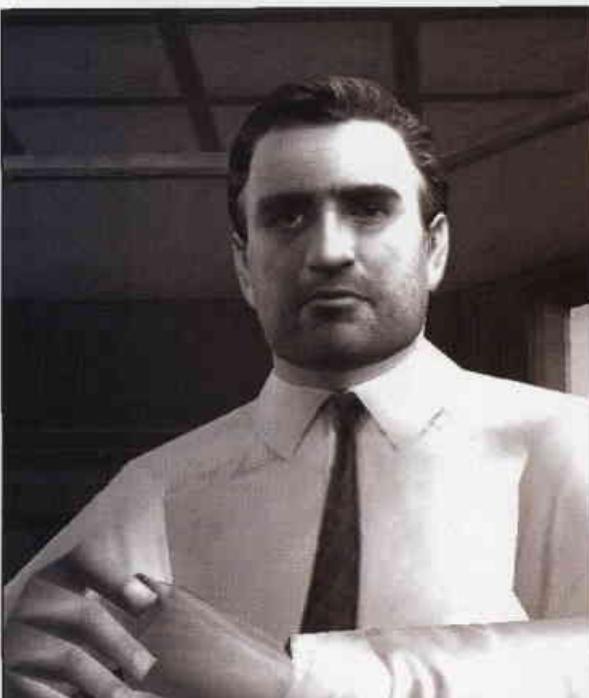
Bölüm 14 : Happy Birthday!

Ralph ile konuşun ve arabaya binin. Haritada gösterilen limana gidip arabayı park edin ve geminin yanına inin. Gemiye girmenize görevli izin vermeyecek günkü davetiymez yok. Hemen karşı taraftaki binanın solundaki açık kapıdan içeri girin ve alt kattaki denizci kıyafetlerini giyin. Artık rahatça gemiye binebilirsiniz. Bir üst kata çıkışın ve geminin kış tarafına gidin. Geminin en ucuna ulaştığınızda sol tarafta tuvaleti bulacaksınız ancak kapısında kilitli olduğu yazıyor. Alt kata inin ve sağ tarafa doğru giderek çizgili kıyafet giymiş görevliyi bulun. Onunla birkaç kez konuşarak anahtarını alın, tuvalete girin ve dolabin altındaki tabancayı alın. En üst güverteye çıkışın ve beklemeye başlayın. Kısa süre sonra meclis üyesi odasından çıkacak ve konuşma yapmaya başlayacak. Hemen silahını çırçırp onu öldürün ve en alt kata kaçmaya başlayın. Geminin sağ tarafına yanaşmış olan botu göreceksize, onun yanına gidinice bölüm bitecek.

Garaja Eklenen Araç: Crusader Chromium Fordor Blue

Bölüm 15 : You Lucky Bastard

Vincenzo ve Ralph ziyaretlerinden sonra söylenen lokantaya gidiyoruz. Telefonu kullanıp demoyu seyrettikten sonra peşimdeki arabadan kurtulmamız gerekiyor. Bunun en kolay yolu tam size yandan vurma hazırlandıkları sırada onları direklere vurdurmaktır. Arabanın içinde üç kişi olduğundan direğe tosladıklarında en az biri ölmüş oluyor. Onları durduğunuza göre arabadan inip hepsini öldürübilirsiniz. Salieri'ye döndüğünüzde bölümün ikinci



niz. Kamyonetle çıkışa geldiğinizde adamlarınız da kamyonete binecektir ama bu sırada arkanız yine düşmanlar takılacak. Kamyonet fazla hızlı gitmediğinden yolda sıkça size çarpacıklar ama depoya kadar pek zorlanmadan ulaşacağınızı sanıyorum. Depoya geldiğinizde kamyonetten inin ve takip eden araçtaki üç kişiyi de öldürün. Eğer isterseniz bu işi daha erken yapıp rahat rahat depoya gidebilirsiniz.

Bölüm 13 : Bon Appetit!

Salieri'yi Pepe'nin restoranına götürdükten sonra eğlence başlıyor. Salieri'yi orada bırakın ve hemen arka kapıdan çıkışın. Buradaki ilk yardım kutusunu gerekirse kullanmak için denebilirsiniz. Yändaki binaya girin ve üst kata çıkararak buradaki elemanı öldürün Thompson'ı alın. Aşağı inince aslında ön kapıdan da diğer adam-

strateji ustası

görevi başlayacak. Vincenzo'nun masasının üzerindeki bombayı alın ve yine belirtilen yere gidin. Burada kapının önünde bekçinin sigarasını bitirip içeri girmesini bekleyin. İçeri girdiğinde arabaya yaklaşın ve bombayı yerleştirin. Aksilikler yine peşimizi bırakmayacak ve üçüncü görev başlayacak. Paulie'nin silahının tutukluk yapmasıyla yine bir takip kısmı başlayacak. Aynı taktik burada da geçerli. Dördüncü ve son görevde ise artık Sergio'yu bizzat öldürmemiz gerekiyor. İlk başta Sergio'nun arabasını gözden kaçırmadan takip etmeniz gereklidir. Polisleri falan umursamayın, zaten bir süre sonra iman kışmasına ulaşacağınız ve kısa bir yüklenmeden sonra kendinizi oyunun en zorlu çatışmalarından birinde bulacaksınız. Hemen arabanın yanına gömelyn ve ilk dört kişiyi öldürün. Bunlar biraz da silah toplamanız için kulmuşlar sanki. Tavsiyem bölgüde sürekli Thompson kullanmanız. Şimdi arabanza veya herhangi bir kamyonete atlayın ve dündüz ilerleyin. Bu sırada önlüğünze iki kamyonet dolusu adam çıkacak. Bu kısımda ileri geri birkaç tur atarak bunları ezebilirsiniz. Eğer aracınız çok fazla kurşun aldıysa başka bir kamyonete gebebilirsiniz çünkü bir zaman sonra havaya uçma ihtiyatınız var. Buradaki adamları da temizledikten sonra düz ilerlemeye devam edin ve deniz kıyısına kadar ulaşın (en sol taraftan). Sol kısmındaki kulübenin içinde çok uzun menzilli tüfek olan bir adam ve içerisinde ilk yardım kutusu var. O tüfek kullanarak gemi vinçlerinde bulunan keskin nişancıları çok uzaktan vurabilirsiniz. Şimdi burada biraz bulmacamı bir kısım var. Tüfek aldiğiniz külübeye yüzünüzdü dönerken sol tarafta iki büyük hangar göreceksiniz. Kapılarının üzerinde 1908 yazısı olan bu hangarlardan soldakinin önünde sık bir araba var, işte bu hangar Sergio'nun saklandığı hangar. Ve yine dikkat ederseniz bu hangarın kapısına doğru giden bir ray var. Rayi geriye doğru takip ettiğinizde iki tane makas ve iki tane vagonla karşılaşacaksınız. Vagonların hemen önündeki makası değiştirin ve vagonun önündeki takozu oynatın. Vagon hareketlenecek ve değiştirdiğiniz makas sayesinde Sergio'nun bulunduğu hangara çarpacak. Eğer yanlış yaparsanız şansınızı ikinci vagonla da deneyebilirsiniz. Kısa bir süre sonra Sergio'nun sesini duyacaksınız ve bir patlamayla hangar açılacak. Burada oldukça iyi siper alıp yavaş ilerlemeniz gerekiyor. Yaklaşık 5-6 kişi öldürdükten sonra Sergio'yu harcayın. Artık görev bittiğine göre ister Bertone'ye uğrayıp bir alt görev yapabilir, veya doğrudan Sal-

eri'ye dönebilirsiniz.

Bertone sizden yaralı bir arkadaşını doktora götürmenizi isteyecək. Söylediği yere gidin ve yaralı elemanın başında adamla konuşun. Yaralı eleman arabaya binince zaman kaybetmeden doktora götürmeniz gerekiyor. Bunu başardığınızda Bertone size çok hızlı bir spor arabanın yerini söyleyecek. Arabanın karşısındaki korumadan kurtulup calın. Artık Salieri'ye gidebilirsiniz.

Garaja Eklenen Araçlar: Guardian Terraplane Fordor Black, Bruno Speedster 851 Silver

Bölüm 16 : Creme De La Creme

Morello'yu yakalamak için tiyatroya gitmişizde ayrılmak üzere oldukları görü-

ğı anda tekrar doluyor. Arabıyla haritada gösterilen yamacada gelin ve en uça park edin. Eğer peşinizde hala polisler varsa arabadan inin, biraz koşturun, sonra da polis arabalarından birine binerek dışarıdaki polisleri ezin. Zor gelirse onları vurun :) Burada yapacağımız şey polis arabası olmasa da yoldan herhangi bir arabaya binmek ve yamacın ucunda bıraklığımız arabaya arkadan vurarak aşağı düşürmek. Bertone'ye döndüğünüzde size süper bir Alman arabasının yerini söyleyecek. Arabayı çalışmaya çalışırken sahibi durumu fark edecek. Hem onu, hem de ses gelen polisi vurun ve arabaya atlayıp Salieri'ye dönün.

Garaja Eklenen Araçlar: Celeste Marque 500 White

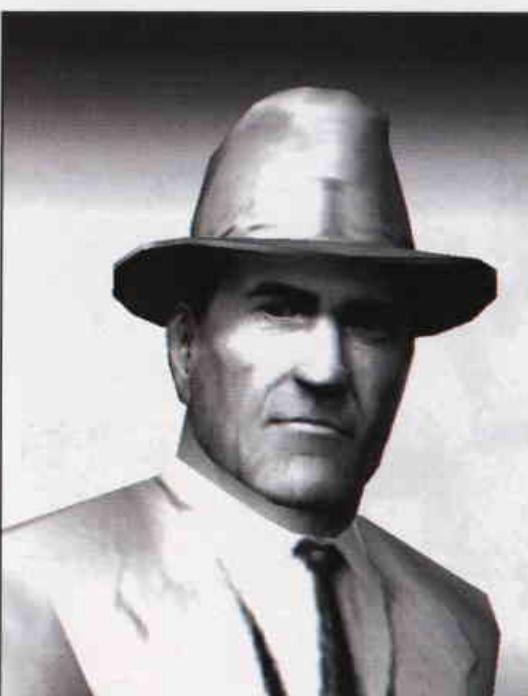
Bölüm 17 : Election Campaign

Vincenzo'dan tüfek alındıktan sonra yola çıksın. Hapishaneye girmek için sol tarafaki kanalizasyon deliliğini kullanacağınız. Burası terk edilmiş bir yer, ama yine de içerisinde sahiplenmiş silahlı adamlar var. Gidebileceğiniz tek bir yön olduğundan yolu bulmakta zorlanıracaksınız. Amacınız en üst kata ulaşmak. Her katta sizi öldürmeye çalışan adamlar var ama çögünde ateşli silahlar değil de bıçak, sopa gibi şeyler var. Pek zorlanmazsınız. Yine de pompalı ile saldırganların silahlarını her ihtarlaşın. En üst kata ulaşığınızda tüfek alın ve sniper moduna geçin. Konuşma yapmakta olan politikacıyı vurduktan sonra dışarı çıkmamız gerekecek. Bunun için en başa kadar dönmemeciz. Buraya gelirken çıktıığınız karanlık merdivenlerin alt katta da gittiğini göreksiniz. Dışarı çıkarken köpekleri de vurmamız gerekecek. Dışarıda ise delikten girerken yan tarafta bulunan işçi bizi ispiyonluyor. Onları da vurmak lazımlı. Artık ister Salieri'ye, ister alt görev için Bertone'ye gidebiliriz.

Bertone'nin görevi için söylediğiniz yere zamanında gitmek ve orada bekleyen adamlı alıp Bertone'ye geri getirmek lazımlı. Hiç zorlanmayağınızda eminim. Karşılığında yerini öğrendiğiniz arabayı çalmak için ise etrafı devriye dolaşan polis arabasının uzaklaşmasını beklemeniz lazımlı. Yoksa polise bağıp tutulanlarınızı sağlıyorlar. Arabayı çalıp Salieri'ye dönün. **Garaja Eklenen Araçlar:** Wright Coupe Red, Lassiter V16 Appolyon White

Bölüm 18 : Just For Relaxation

Vincenzo'dan silahları alıp Sam'i bırakmanız gereken yere gidin. Ardından Paulie'yle beraber deponun otoparkına gidin ve sandık dolu kamyonetin çıkışmasını bekleyin. Anayola çıkar gitmez kamyonetin önünü kesin, şoförü dışarı çıkartın ve üz-



yorum. Yine Sergio'da olduğu gibi gözden fazla uzaklaşmasına izin vermeden takip etmelisiniz. Haritanın kuzeysinden şehir dışına, oradan da havaaalanına geleceğiniz. Burada araba bozulduğundan sizin yaya olarak Morello'yu bulmanız lazımlı. Biraz ilerlediğinizde onun arabasının da durmuş olduğunu ve uçağa binmek için koştuklarını görebilirsiniz. Burada yolunuzu çıkacak iki kişiyi vurun. Paulie arabaya yanınız gelecek. Hemen binin ve uçağın peşine düşün. Burada Thompson'ı kulianarak uçağın arkadaki iki pervanesini vurmanız gerekiyor. Yukarıda uçağın enerjisini görebilirsiniz, bu sona geldiğinde uçak havalandacak ama bir süre sonra yere çakılacak. Adamlarınızı Salieri'nin barına bırakıp alt görev için Bertone'ye gidin.

Burada aldığınız araç polis tarafından aranıyor, o yüzden peşinize takılanları allatmanız lazımlı. Wanted seviyem zamanla azalıyor diye sevinmeyin, çünkü sıfırlandı-

rindeki belgeler düşene kadar sopayla dövün. Kamyonete binin ve tekrar otoparka girin. Tek tek kamyonetin arkasındaki kütuları alıp yere bırakın çünkü içeri dolu bir kamyonetle girmeye kalkışırsanız görev başarısız oluyor. Şimdi içeri girin ve dümduz ilerleyin. Sol tarafta kutuların bulunduğu ambarı göreceksiniz. Kamyonetin arkasını buradaki merdivenlere bitişek şekilde park edin. İçerideki eleman tuvalete kadar gitmeyeceğini, bu sırada kutuları taşımamız söyleyecek. Ambardan ayrılmaz hemen kutuları tek tek alarak kamyonete yüklemeye başlayın. Burada eğer yerinice hızlı davranışlarınız (ki ben davranışmadım) adam gelmeden tüm kutuları yükleyebilir ve kamyonete atlayıp son sırat dışarı çıkabilirsiniz. Ben son iki kutuyu koyarken adam geri geldi, öyle olunca da kendimi ufak bir çatışmanın içinde buldum. Ambarın içindeki kutular çok güzel siper görevi görüyorlar. Yaklaşık 5-6 adam öldürdükten sonra rahatça kamyonete atlayıp dışarı çıkabiliyorsunuz.

Şimdi arkamızda bizi takip edenlerden kurtulmamız ve tekrar Paulie ve Sam ile buluşmamız lazım. Arkadakileri hiç takmadan Paulie'nin yanına gidin. Kamyonetten hemen inip yandaşı sokağa saklanın. Peşinizekiler arabalarından indiklerinde Paulie ve Sam onların kurşun yağmuruna tutacak. Hepsini öldürdükten kamyonete binin ve Paulie'nin de bindiğinden emin olun. Salieri'nin deposuna gittiğinizde bölüm bitecek.

Garaja Eklene Araç: Lassiter V16 Fordor Green

Bölüm 19 : Moonlighting

Paulie'yi takip edin ve birlikte trene binin. Yolda onunla konuşun ve anıtlıklarını dinleyin.

Downtown istasyonuna geldiğinizde tren den ineceksiniz. Bankaya girin ve Paulie'nin planını dinleyin. Şimdi silah alımıya gitmeniz gerekiyor. Araba için Bertone'ye gitmenize gerek yok, yolda güzel ve hızlı bir arabayı gözünüzü kestirip alın. Yellow Pete'e gittiğinizde silah olarak bir Thompson, bir de Colt 1911 almanız yeterli. Paulie'nin evine gidip korna çaldığınızda Paulie arabaya binecek ve bankaya doğru yola çıkacaksınız.

Bankaya girer girmez ana kapıları kapatın, böylece buradan Paulie'ye saldırılmasını önleyeceksiniz. Hemen ilerdeki kapayı tekme atarak kırın ve soldaki kapının açılmasını bekleyin. Buradan gelen bekçiyi öldürün ve sol tarafta asılı duran anahtarları alın. Hemen merdivenlerden çıkışın ve köşeyi dönüp bekçiyi öldürün. Yine sol tarafta dönün ve müdürün odasına girip dolapta anahtarları alın. Geldiğiniz

yerden dönün ve aşağıya inen merdivenlerden kasa kısmına gidin. Buradaki büyük kapayı açıp birkaç bekçi daha öldürdükten sonra kasaya ulaşacaksınız. Soygunu tamamladığınızda hemen yukarı çıkmak ve dışarıda siz beklemekte olan aracınıza atlayın. Dikkat ettiyseniz haritada banka ile Hoboken arasında yolları olmayan geniş bir yer var. Burası bir inşaat alanı. Hemen buraya girin ve uygun bir yere park ederek Wanted seviyenizin bitmesini bekleyin. Bundan sonra rahat rahat haritada gösterilen yere giderek bölüm bitirebilirsiniz.

Bölüm 20 : Art of Death

Çok zor bir bölüm. İlk olarak Yellow Pete'ye gidin ve kendinize güzel bir Thomp-

yu göreceksiniz ama hemen atlamanın. Yine merdivenlerden el bombaları gelecek, kutuya görünce acele ederseniz yine yazık olur :) Bombaların ardından 50 sağlığınıza geri kazanın ve yola devam edin.

Bu bölümde sürekli olarak Thompson tüfeğini kullanmaya çalışın ama çok fazla kurşun harcamayın. Arada bir karşılaşacağınız aynı silahlı adamların üzerinden mutlaka cephanelerini alın. Bu bölümde başka bir silahlı hayatı kalmanız gerçekten çok zor. Bölümde ilerlerken bir ara demo girecek. Bunda sonra ise herkesi öldürdüğünüzde girdiğiniz odalardan birinde Sam diye bağlıracaksınız. İşte bu yeni bir kapının açıldığı işaret. Daha önce ilk yardım kutusunu kullandığınız yere gidip merdivenlerden çıkışınca burada daha önce kapalı olan kapıların açık olduğunu göreceksiniz. Bu kısımda en çok dikkat etmeniz gerekenler koltukların arkasına saklanmış pompalı taşıyan elemanlar. Yakın mesafeden ateş ederlerse hiç şansınız olmaz. Bunun için odaya doğru bir el ateş edip, içeriidekileri gaza getirmelisiniz. Kim nerede gördükten sonra fazla sorun yaşamağacısınız zaten.

Bölümdeki herkesi harcadığınızda bu bölümdeki ilk ve son kaydınız yapılacak (daha önce ölürseniz müze kısmını baştan oynamak zorundasınız) ve Sam ile başa baş kalaçacaksınız. Sam karşı taraf taki balkonlarda bulunuyor ve sizin gördüğünüz anda elindeki Thompson'la kurşun yağıdırma başlıyor. Burada da bire bir dövüş gibi

bir şansınız yok, hemen ölüveriyorsunuz. Dikkat etmeniz gereken Sam'e kendinizi gösterip geri çekilmek, böylece onun kurşunlarını harcamasını sağlamak. Bir süre sonra sarjörü bitecek ve değiştirmek için size saldırmaya ara verecek. İşte tam bu anlarda seri bir şekilde üzerine kurşun yağıdırmanız gerekiyor. Bunu bir süre tekrarladığınızda Sam artık dayanamayıp kaçacak. Yerdeki kan izlerinden nereye gittiğini öğreneceksiniz ve takip edeceksiniz. Onu gördüğünüz anda da ondan daha hızlı davranışın kurşun yağmuruna tutmanız gerekiyor. Bu şekilde oyunu tamamen bitirmiş olacaksınız.

Eğer benim gibi bu oyuna doyamadıysanız, yeni açılan Free Ride Extreme veya daha önceden de açık olan Free Ride kısımlarındaki görevleri oynayarak sizin de gangster ruhunu besleyebilirsiniz. ☺

Eser Güven | eser@level.com.tr



strateji ustası

ICEWIND DALE II

Elder Scrolls'un son efsanesi hakkında o kadar çok soru geldi ki bir rehber daha hazırlamaya karar verdik.

Gördüğünüz gibi bu ay çok hızlıyız. İncelemesini okuduğunuz oyunların strateji yazılarını da aynı dergide bulabiliyorsunuz. Aslında bunun en büyük sebebi daha oyun çıktıktan iki gün sonra göndermeye başladığınız sorular oldu. E bu kadar ilgi gösteren bir oyunun açıklamasını da bir an önce yapmak gerekiyor tabii. Yine size kısaca bu yazında bulacıklarınızdan, en azından bulmanızı planladıklarımızdan bahsedeyim. Öncelikle grup yaratımı ve dikkat edilmesi gerekenler hakkında ayrıntılı bir kısım okuyacaksınız, ardından oyunun tam çözümü gelecek. Eğer yerim kalırsa yapılabilecek büyülerin tablolarını da vermek istiyorum. Kısacası her zaman olduğu gibi doyurucu bir Black Isle oyunu yazısıyla beraberiz.

Hep beraber içimize sinecek bir grup yaratalım

İncelemede de okuduğunuz gibi oyundaki 3rd Edition kuralları, karakter yaratırken önmüze oldukça fazla seçenek çıkmamasına neden olmuş. Düşünsenize BG2'deki tek bir karakteri yaratırken bile ne kadar zaman harcamıştık, şimdi bunlardan 6 tane yatacağız. Elbette 6 karakterle oynama zorluluğunu yok, ister sen 4 karakterle bile oynayabilirsiniz. Ama karakter sayısı azaldıkça gruptaki dengesizlik artacak ve oyun zorlaşacaktır.

Size ilk tavsiyem grubunuzu bilgisayar ekranında değil de kağıt üzerinde tasarlamamanız olacaktır. Dengeli bir grupta yakın savaşı yönetecek üç tane savaşçı karakter (Fighter, Barbarian, Paladin, Ranger,

Monk), zarar verici büyüler yapabilen bir karakter (Sorcerer, Wizard), iyileştireci büyüler yapabilen bir karakter (Druid, Cleric), bir tane de destek karakteri (Rogue, Bard) bulunmalıdır. Önümüzde 11 seçenek olmasına rağmen bunlardan altısını seçmemiz gerekiyor. Yaptığımız seçim bizi oyunda yarı yolda bırakmaması veya 'keşke başka bir sınıf seçseydim' dedirtmemesi gereklidir.

Karakterlerimizi kağıt üzerinde hazırlayalım dememekti amaç, bu şekilde eğer yapacaksak Multi Class olacak karakterleri daha iyi belirlemek ve yetenek puanlarını buna göre dağıtmak. Grupta bir Cleric bulunması gereksiz de, bu karakterin başka işlere de yaraması için Multi Class olası çok yararlı olacaktır. 3rd Edition kurallarına göre en baştan iki veya üç sınıfı karakter yaratma imkanı olmadığından ve bunun için en az bir level atlamamız gerekiğinden yanlış dağıtılan yetenek puanları siz çok pişman edebilir.

Sınıflarımıza belirledikten sonra bu sınıflara uygun olanırkları belirlememiz gerekecektir. Burada mutlaka ama mutlaka ırk-sınıf ilişkisi olan karakterleri tercih edin. Tablo 1'de hangi ırkın, hangi sınıfı tercih ettiğini görebiliyorsunuz.

Karakterlerimiz yavaşça şekillenmeye başladı. İrk-sınıf ilişkisi olan karakterler seçmemizin sebebi, bu karakterleri Multi Class yaptığımızda hiç bir experience kesintisi olmayacağı. Daha doğrusu eğer bir ırkın Multi Class'ta tercih ettiği sınıflardan birisi tercihli sınıfıysa exp kesintisi olmaz. Ama biz bunu en baştan garantiye almak

istedik. Sınıf seçiminde dikkat edilmesi gereken bir nokta daha var. Cleric, Monk, Paladin ve Wizard sınıflarında birçok alt sınıf olduğunu göreceksiniz. Dikkat edilmesi gerekenler şunlar:

Cleric alt sınıflarının her birinde farklı bonus özellikler göreceklerdir. Cleric'inizi en çok hangi konuda kullanmak istiyorsanız ona uygun alt sınıf seçmelisiniz. Örneğin savaşmak için de kullanıacsanız Battleguard of Tempus iyi bir seçim olacaktır. Wizard alt sınıfları ise biraz daha karışık. Her bir Wizard alt sınıfı, karşıt büyülü okullarından birinin (bazen ikisinin) büyülerini yapamaz. Örneğin Conjuror sınıfını seçerseniz Evocation okuluna ait Magic Missile, Fireball gibi büyülerini öğrenemezsiniz. Ama bu alt sınıflardan birini seçtiğinizde her level için fazladan bir büyülü okul seçebilirsiniz. Size tavsiyem alt sınıf olarak Wizard seçmeniz. Böylece her okulun büyüsü ezberleyebilirsiniz, tek kaybınız ise level başına bir büyülür.

Paladin ve Monk'ta ise durum biraz farklı. Bu iki özel sınıfı Multi Class yaptığınızda bir daha Monk veya Paladin levelini artırıtmazsınız. Tabii birer istisna dışında. İşte önceden plan yapmanız yararı. Her bir Paladin ve Monk alt sınıfının tercih ettiği bir Multi Class sınıfı vardır. Bu sınıfı Multi Class yaptığınızda Paladin ve Monk levelerini de artırılabilirsiniz. Bu alt sınıfların hayat görüşlerini ve tercih ettikleri sınıfları bilmek, özellikle de bir karaktere sonradan Paladin veya Monk sınıfını ekleyecekseniz çok önemli. Mesela karakteriniz Lawful Good değilse kesinlikle Paladin yapamazsınız. Tablo 2'de de bu bilgileri bulacaksınız.

Yetenek puanlarını da karakterlerimize uygun olarak dağıttıktan sonra (bu kısmda bir değişiklik olmadığından kısa geçiyorum, klasik kurallar Fighter-Strength, Wizard-Intelligence hala geçerli) sıra becerileri seçmeye geliyor. Sınıfiniza uygun beceriler için bir puan gerekiyor, biraz daha az uygun olanlar için iki puan harcamanız lazımdır. Bazı beceriler ise belki sınıflara özgü. Dikkat etmeniz gereken şey oyunda konuşmaları yapacak olan (ana karakter diyebiliriz) karakterin Bluff, Diplomacy ve Intimidate becerilerine önem vermesi. Böylece daha fazla diyalog seçeneğine sahip olacaksınız. Büyücü karakterler için Concentration (büyük sırasında çevreden etkilenmemenizi sağlar) en önemlidisi. Ayrıca



Alchemy, Knowledge, Spellcraft da tercih etmeniz gerekenler arasında. Rogue'lar özellikle Hide, Move Silently ve Open Lock becerilerini tercih etmeli. Diğer karakterler de bunlara ağırlık verip Rogue gibi davranışlarılar. Use Magic Device yalnızca Bard veya Rogue sınıflarına özgü ve bu sınıfların Wand vs. gibi büyülü eşyaları kullanmanızı sağlıyor ama pek işe yaradığını söyleyemem. Wilderness Lore da gereksiz olanlardan.

Son olarak Feat adı verilen, Fallout'tan tanıdığımız Perk sisteme benzer özellikleri seçmeliyiz. Bunları ayrıntılı olarak açıklamama gerek yok, oyun içinde yeteneklerin açıklaşılmamasını bekleyeceğiz. Ama burada da karakterinize planladığınız şekilde geliştirmeye çalışın. Örneğin eğer ana karakterinizi kılıç ustası olarak düşündürseniz, kılıç kullanma özelliğini yüklenin. Zaten bir iki level atlaklığa bu özelliklerini tekrar seçebileceksiniz.

Tüm bu ince ayarlarla falan pek fazla uğraşmak istemeyenler, oyunun başında hazır bir gruptan birisini seçebilirler. Eğer orada işe yarar bir şeyler bulamadıysanız altıncı hazır grup olan Eser grubunu tavsiye ederim :) Tablo 3'te benim grubumun ayrıntılarını bulabilirsiniz.

Her şey hazır olduğuna göre artık oyuna başlayabiliyoruz. Bölüm başlarının yanındaki zamanlar benim o bölümü oyun zamanına göre bitiş sürem, kendi sürelerinizle karşılaştırılabilirsiniz (bu süreleri günlükteki her bir bölümün sonunda bulabilirsiniz).

PROLOGUE (Biliş: Day 2, Hour 7)

Docks

Targos'a ulaşınca etrafta bir goblin saldırısı olduğunu göreceksiniz. İlk olarak iskeletin karşısındaki Reig ile konuşun. Sizden kolu için kuzeydeki depolarдан birinden iksir isteyecik. Burada gördüğünüz cesetlerin üzerindeki tüm malları toplayın çünkü karakterlerinizi biraz güçlendirmeniz gerekiyor. Kuzeybatıdaki depoya girdip Magdar ile konuştuğunuzda etrafı karıştırmakta serbest olduğunuzu öğreneceksiniz. Her yeri karıştırın, tüm figlaları parçalayın ve işinize yarar her şeyi alın. Özellikle bazı karakterleriniz için menzilli silahlar ve cephane toplamayı unutmayın. İksir deponun sağ üst köşesinde, alın ve Reig'e götürün.

Sağ taraftaki deponun önündeki Brogan ile konuştuğunuzda depoda goblin istilası olduğunu ve Salty Dog Tavern'den yardım çağırmanızı söyleyecek. Depoyu sizin temizleyeceğini söyleyin ve deponun kapısını kırın (veya Rogue ile açın). İçeride ilk başta az sayıda goblinle karşılaşacaksınız. Yine etrafa işinize yarar şeyleri aldıktan sonra kapığı kullanarak alt kata inin. Goblins bu mağaralardan Targos'a girmişler. İçerdeki tüm goblinleri öldürdükten sonra Scroll'u almayı unutmayın ve dışarı çıpıp Brogan ile konuşun. Size Town bölgesindeki Ulbrec ile konuşmanızı söyleyecek.

Ulbrec ile konuşmaya gitmeden önce

Docks bölgesindeki her yeri gezin ve girebildiğiniz tüm evlere girerek bütün goblinleri öldürün. Hepsinin öldüğünü günlüğüne güncellemlenmesinden anlıyorsunuz. Durumu Reig'e bildirin.

Jorun Tamewater size evinde tuzaklı bir sandık olduğunu, eğer açabilirseniz içindeleri alabileceğinizi söyleyecek. Tuzak pek fazla zarar vermediğinden Disarm yapmanıza bile gerek yok.

Salty Dog Tavern'de ilk olarak Guthe-wife ile konuşun. Topladığınız malların ihtiyaç fazlası olanını satarak biraz para kazanın. Guthewife ile boyundaki muska (x3 Summon Wolf) hakkında konuşun. Eğer konuşmayı Con>16 olan bir karakterle yaparsanız onu içki içme yarışmasına davet edeceksiniz ve kazanıp muskayı alacaksınız. Iron Collar Band ile konuşmuşnuzda bir sonuç alamayacaksınız ama onlardan Koluhm ve Phae'nın hakkında bir şeyler öğrenmeye özen gösterin.

Bu bölümde bulacağınız ölü kediyi Firtha'ya götürüp onunla konuşursanız geleceğin görebildiğini fark edeceksiniz. Size başınıza gelecekler hakkında bir iki ipucu verecek. Artık Town bölgesinde gidebilirsiniz.

TOWN

Hemen kuzeydeki eve girip Koluhm ile konuşun. Size Weeping Widow Inn'den neden ayrıldığını anlatacak. Inn'e girin ve hançila konuşun. Koluhm'un para yerine gariplik bir iksir verdigini öğreneceksiniz. İksir şubesini isteyince Ulbrec'in esinin bu konuda bir şeyler bulabileceğini öğreneceksiniz. Sağ taraftaki Ulbrec'in evine girin ve onunla konuşun. Size Pallisade bölgesindeki Shawford Crane'e rapor vermenizi söyleyecek. Sağdaki odada eşi Elytharra ile konuşun. Oncelikle Scroll, sonra da hancının verdiği şise hakkında bilgi alın. Scroll'un kullanılmış bir teleportation büyüsü olduğunu ögrenince bunun hakkında sorular sorun ve haini bulacağınızı söyleyin. Şise hakkında konuşunca onun büyülü bir şise olduğunu ve içinde bir hayaletin gözyaşlarını saklayabileceğini öğreneceksiniz.

Sağ yukarıdaki evlerden biri Phae'nin evi. Onunla konuşğunuzda ve Scroll'dan bahsettiğinizde bir hain olduğunu anlıyorsunuz. Onu öldürün ve Elytharra'ya bilgi verin.

Tablo 1

Irk	Alt Irk	Tercihli Sınıf
Human	Human	Hepsi
	Aasimar	Paladin
	Tiefling	Rogue
Half-Elf	Half-Elf	Hepsi
Dwarf	Shield Dwarf	Fighter
	Gold Dwarf	Fighter
	Grey Dwarf	Fighter
Half-Orc	Half-Orc	Barbarian
Elf	Moon Elf	Wizard
	Drow	Wizard, Cleric
	Wild Elf	Sorcerer
Halfling	Lightwood Halfling	Rogue
	Strongheart Halfling	Rogue
	Ghostwise Halfling	Barbarian
Gnome	Rock Gnome	Illusionist
	Deep Gnome	Illusionist

siniz.

Hana geri dönen, Cahl-Hyred'e şise hakkında bilgi verin ve yukarıdaki ruhu sorun. Onu serbest bırakacağınızı söyleyin ve odanın anahtarını alın. Akşam olana kadar Rest yapın ve yukarı çıkaraklı odaya girin. Ruhla konuşarak kocası hakkında bilgi alın. Hanciya Donovan hakkında soru sorun. Salty Dog Tavern'de giderek Gohar ile konuşunca size Donovan'ın gemisinden bir parça verecek. Onu ruha götürün ve ondan bir gözyaşı isteyin. Hancıyla konuşup exp kazanın. Şiseyi Elytharra'ya götürünceister 500-700 altın arası satabiliyor veya onunla büyülü bir eşya yapmasını sağlıyorsunuz.

Sağ yukarıdaki evlerden biri Phae'nin evi. Onunla konuşğunuzda ve Scroll'dan bahsettiğinizde bir hain olduğunu anlıyorsunuz. Onu öldürün ve Elytharra'ya bilgi verin.

Sol köşedeki tapınak hastanesine gidin. Oncelikle oradaki rahiplerle konuşun. Hastalardan Garradun ile konuşunca sizden sevgilisine mektup götürmenizi isteyecek.



strateji ustası

Tablo 2

Sınıf	Tercihli Multi Class sınıfı	Hayat Görüşü
Paladin of Ilmater	Painbearer of Ilmater	Lawful Good
Paladin of Helm	Fighter	Lawful Good
Paladin of Mystra	Wizard	Lawful Good
Monk of Old Order	Rogue	Herhangi bir Lawful
Monk of Broken Ones	Painbearer of Ilmater	Lawful Good
Monk of Dark Moon	Sorcerer	Lawful Evil

Mektubu alın ve rahip Denham ile konuşun. Böylece Garradun'un aslında bir doppelganger olduğunu öğreneceksiniz. Tekrar Garradun ile konuşun ve onu öldürün.

Dışarıdaki Lumbar Grundwall ile konuşun. Vincin kırık olduğunu öğrenince yardım teklif edin ve Palisade bölgесine geçin.

PALISADE

Buradaki asıl görevimize başlamadan önce biraz exp kazanalım.

- Hemen kuzeyde bir fiçı üzerinde silah çalışması yapan askerleri göreceksiniz. Instructor ile konuşun ve askerlerin yanlış yaptığını söyleyin. Fiçıyı kırın ve onlara yendi bir hareket öğretin (450xp).
- Biraz daha yukarıdaki Drill Sergeant ile Cleric'i kullanarak konuşun. Askerleri kutsadığınızda 450xp kazanacaksınız.
- İleride Shield Rack'in önünde duran birisini görecəksiniz. Onu konuşmadan kalkanı almanızı izin vermeyecek. Eğer Bluff yeteneğiniz yüksekse oradan ayrılmamını sağlayabilirsiniz. Eğer bunu yapamadıysanız buraya savaşınca sonra ugrayıp kalkanı almayı unutmayın.
- Alt tarafta Niles ile konuşun ve onu içki içmemi bırakmaya ikna edin (600xp).
- Yukarıda fiçıların karşısındaki Anson ile konuşun. Ondan bu üç bölge arasında doğaşmanınızı gerektirecek görevler alacağınızı ve bu yüzden size yardımcı olacak birini bulmanız gerektiğini öğreneceksiniz. Ayrıca oandan Docks bölgesindeki fareleri öldürmek için Firtha'nın kedisini kullandığını da öğreniyorsunuz.
- Biraz ileride fiçıya ok atan askerlerin yanına gidin ve altın veya Longbow için iddiaya girin. Ok kullanarak fiçıyı parçalayın ve iddiayı kazanın.
- En sola gidin ve mancınığin karşısındaki Caulder ile konuşun. Eğer konuşan karakter dwarf veya gnome'sa veya İntimidate yeteneğiniz yüksekse onu mancınığı tamir etmeye ikna edebilirsiniz. Docks'ta bulduğunuz hammer ile tamir işini tamamlayın (900 xp).

En aşağı inin ve büyük binaya girerek Shawford ile konuşun. İlk görevinizi Olap Tamewater'dan alacaksınız. En yukarıya kadar gidecek ve Olap'la konuşun. Sizevinci tamir etme görevi verecek. Ondan yardımcı olarak Swift Thomas'u kullanma iznini alın. Thomas ile konuşmadan sizi istediğiniz bölgeye anında götürürektir. Town'a gidip Lumbar'la konuşun, ardından

Docks'a gidip Jorun'dan vinç parçası alın, Town'a gidin ve parçayı vinc yerleştirin. Palisade'e giderek önce Olap'la, sonra da Shawford'la konuşun.

İkinci görev ok toplamaya ilgili. Sol tarafa gidin ve Isherwood ile konuşun. Town'a inip Gallaway Depot'a girin. Deidre ile konuşun ve onu ok vermeye ikna edin. Bunu yapamazsanız okları satın almanız gerekecek. Önce Isherwood, sonra da Shawford ile konuşun (1200xp).

Üçüncü görev için Town'a inin ve Koluhm'la ölü goblin hakkında konuşun. Eğer konuşan karakter Human değilse goblinin

inip Ulbrec ile konuşun. Palisade'e dönerken sol üst köşeden dünya haritasına gidebilirsiniz.

CHAPTER 1 (BİLİŞ: DAY 27, HOUR 17)

Bu Chapter önceminin tersine görev değil, savaş ağırlıklı olacak. Böylece biz de biraz değişiklik yaşamış olacağız. Burada bir haritayı temizleyip diğerine geçeceğimizden haritaları rakamla isimlendirdim.

Harita 1

Buraya girdiğimiz gibi Torak ile konuşuyoruz. Ardından soluklanmadan kendimizi orc saldırısıyla karşı karşıya buluyoruz. Burada kullanabileceğiniz iki taktik var:

① Fiçıları hiç dokunmayın, böylece orclar fiçıların diğer tarafında kalacaklar. Menzilli silah kullanan adamlarınızla ve büyüğünüzle orcları teker teker öldürürebilirsiniz.

② Hemen fiçılarından yan yana duran ikisine saldırın. Kırdığınız gibi savaşçılarınızla karşıya geçin ve öünüze gelene saldırın. Orları arkadan ok ve büyüğyle destekleyin.

Bu ilk savaş geçtikten sonra yapmanız gereken sürekli olarak ilerleyip karşılaş-



cağınız orc gruplarını temizlemek. Bunun için mutlaka önce Hide kullanan Rogue'nuza grubların yerlerini tespit edin.

Oyunda kullanabileceğiniz en sağlam karakterlerden biri ok ve yayı ustaca kullanan, Hide ve Move Silently özellikleri yüksek Rogue'dur. Saklanmış olduğundan kimse siz fark etmeyecek ve görüş alanına yalnızca bir orc sokup, onu okla vurabileceksiniz. Tek okla ölmeyecek hemen birkaç adım geri çekilen ve tekrar Hide yapın.

Bir süre sonra Dereth Springsong isimli bir Druid'i kurtaracaksınız ve sizden evini temizlemeni isteyeceksiniz. Eğer her yeri temizlediyseniz bu görev de bitmiş olmalı, aksi halde x2600, y1670'teki eve gidin ve temizleyin. Daha sonra sizden karısı Sabrina'yi bulmanızı isteyecek ve kaleye giden yolu kapatın kütükleri ve taşları kaldırıracak. Açılan yola henüz girmeyip haritanın sol yukarısına doğru ilerleyin ve burada gördüğünüz kütüklerle tıklayarak köprünin bir ayağını açın.

Tablo 3

İlk	Sınıf	Hayat Görüşü	S tr	D ex	C on	I nt	W is	L uc	Beceriler
Shield Dwarf	Fighter	Chaotic Good	1 8	1 5	1 5	1 0	9	9	Ambidexterity Dodge
Half-Orc	Barbarian	Chaotic Neutral	2 0	1 4	1 6	8	8	8	Two Weapon Fighting
Human Aasimar	Paladin (Helm) / Fighter	Lawful Good	1 7	1 0	1 5	1 0	1 6	1 2	Heroic Inspiration
Half-Elf	Rogue	Chaotic Neutral	1 5	1 8	1 2	1 1	1 0	1 0	Martial Weapon Bow Precise Shot
Half-Elf	Cleric (Lathander) / Ranger	Neutral Good	1 0	1 3	1 2	1 1	1 8	1 2	Dodge Improved Turning
Moon Elf	Wizard	Chaotic Good	8	1 5	1 2	1 8	1 2	1 1	Subvocal Casting Spell Penetration

Dereth'in açtığı yoldan ilerleyin. Goblinleri kestikten sonra Sabrina ile konuşun ve onu evine kadar götürmeyi teklif edin. Dereth size Scimitar +1 verecek ve onlar da çeşitli iksir ve büyüler alabileceksiniz.

Bu sefer de Sabrina'nın açtığı yoldan ilerleyin ve nehrin karşı tarafına geçtiğinizde daha önceki diğer ayağını açtığınız köprüün bu tarafını da açın. İlerlemeye devam ettiğinizde tekrar Torak'ı dinleyecek ve birkaç orc öldürdükten sonra diğer haritaya geçeceksiniz. Bu ve birkaç haritada, oyun yüklenmediği anda kendinizi savaşla iç içe bulacağınızdan, harita değiştirmeden önce gerekli hazırlıkları yapmanız öneririm.

Harita 2

Orclarla dövüşürken bir Priestess size yardım edecek. Onunla konuştuğunuzda kılıçını çalan Troll'ü bulmanız istiyor. Görevi kabul edin, isterseniz sonra kılıcı geri vermemeyebilirsiniz nasıl olsa.

Doğuya doğru ilerlemeye başlayın. Orc kampına gelmeden hemen önce karşılaşacağınız Kaitlin sizden öncelikle sol taraftaki deşirmende esir tutulan köylülerini kurtarmamızı isteyecek. Deşirmene giden kapıyı yalnızca kampın içinden açabiliyorsunuz. Bunun için ya Rogue'nun Hide özelliğini, ya da Invisibility iksirini kullanmanız lazımdır. Kimseye görünmeden kapıyı açın ve grubun yanına geri dönün. Deşirmene girin, tüm yarıtları öldürüp köylüler serbest bırakın. Kaitlin ile konuştuğunuzda 750xp kazanacaksınız, köylüler serbest kaldığında saat taraftaki ev yıkintısına gelmiş olan Arte'den de çeşitli ihtiyaçlarını karşılayabilirsiniz.

Şimdi rahatça kampa girip kiyim yapabilirisiniz. Torak'ı öldürdükten sonra üzerindeki anahtarları almayı unutmayın. İlerideki mağaraya girin ve burayı da temizleyip Troll'ü öldürün. Üzerindeki kılıcı geri verip vermemek size kalmış, ben vermeyi tercih ettim. Sonuçta nasıl çok daha iyi yerini bulacağız.

Kaitlin'le konuşunca size dağ geçidi hakkında bilgi verecek. Torak'tan aldığınız anahtarla deşirmenin ilerisindeki kapıyı açın ve sonraki haritaya geçin.

Harita 3

Yine önüne çıkanları öldürerek ilerleyeceğiniz küçük bir harita. Sıkça Alt tuşuna basarak yağmalayabileceğiniz yerleri görmeyi unutmayın.

Harita 4

Önceki haritaya benzeyen bir harita ama burada yapmanız gereken bir iki şey de var. Haritanın kuzeyindeki duvara yaslanmış büyük iskeleler göreceksiniz. İşte bu iskelelerdeki destek sütunlarını yıkmanız gerekiyor. Ait tuşyla göremeyeceğiniz bu sütunlarda tıklayacağınız yerleri kolayca bulabilmeniz için koordinatlarını vereyim. İlk x2460 y600, ikincisi x1300 y600, sonucusu ise x180 y720. Eğer karakterleriniz vurmak için bu noktalara yetişemiyorsa ok kullanarak kırmalısınız. Üçünü de hallettiğinizde barajı kullanılmaz hale getirdiğiniz için 750xp kazanacaksınız. Ayrıca son destek sütununu yıkıldığında envanterinize kütük eklendiğini göreceksiniz.

Haritanın sol tarafındaki yıkılmış köprüyü bu kütükleri kullanarak tamir edeceksiniz. Onardığınız köprüden geçin ve harita değiştirin.

Harita 5

Bu haritaya girdiğinizde izlediğiniz demoda yaratıkların köprüyü yıkma çalışıklarını göreceksiniz. Burada çok fazla zamanınız olmadığından haritayı dolası tüm yaratıkları öldürmeye kalkmayın. Bunun yerine Rogue'nuza Hide yaparak yavaş yavaş köprüye yaklaşın ve gördüğünüz yaratıkları tek tek okla tahrif ederek üzerinize çekin. Bu şekilde diğer yaratıklarla uğraşmadan sadece köprüyü koruyanlarla savaşacaksınız. İlk yaratıkları geçtiğinizde büyüğü Xuki ile karşılaşacaksınız. Xuki'ye geldiğinizde grubunuzun kalan kısmının da yakınlarında olmasına özen gösterin. Burada Xuki'nin sizi oyala çabalarama sakin kanmayın ve son diyalog seçenekini seçerek exp kazanın. İlk olarak Xuki ile Malarite Priest'i öldürün. Savaşlarda her zaman ilk olarak büyükleri öldürmeye özen gösterin. Yoksa sizi oldukça etkisiz kılan büyüler yapabiliyorlar. Bunalıdan sonra köprüyü yıkma çalışıyan Ogre'leri öldürün. Köprüyü koruduğunuza göre haritayı dolası kalan yaratıkları da öldürbilirisiniz.

Eğer köprüyü kurtarmayı başararamadıysanız da çok üzülmeye gerek yok. Sadece daha az exp kazanacaksınız ama yine de bir sonraki görevi alabileceksiniz. Bu haritadan çıktıığınızda tekrar dünya haritasına geleceksiniz. Palisade bölgesine gidin ve Shawford ile konuşarak yaptığınız görevler için para alın. Ardından Town'a inip Ulbrec ile konuşunca 1575xp'nin ardından saldır-



ganların kalesini yok etme görevini alacaksınız. Palisade'den dünya haritasına çıkış.

HORDE'S FORTRESS

İlk haritaya girdiğinizde sol taraftaki Ennelia ile konuşacaksınız ve size kale hakkında sahip olduğu bilgileri anlatacak. Eğer elinizde fazla Healing Potion varsa yaralarını iyileştirmesi için ona verin. Bu bölümde dikkat etmeniz gereken önde War Drums. Eğer bu davulların etrafındaki gözükülerden biri tarafından görülürsünüz davullar çalışmaya başlıyor ve grubunuzun arkası taraflında Worg Rider'lar beliriyor. Grubun arkası taraflında da Sorcerer ve Cleric gibi zayıf karakterler olduğundan bu durum sizin için çok tehlikeli. Bu yüzden geçen haritalarda olduğu gibi Rogue-Hide ile ilerleyip gördüğünüz davulları uzaktan ok ile patlatmaya çalışın.

Hemen sağ taraftaki köprüden geçmeye. Köprünün hemen dibindeki davul yüzünden oldukça zorlanabilirsiniz. Bunun yerine haritanın doğusundan yukarı doğru ilerlemeye başlayın ve karşılaşığınız goblinleri öldürün.

Köprüyü geçip devam ettiğinizde x3040 y 2480 civarında kilitli bir kapıyla karşılaşacaksınız ama henüz onu açabilecek anahtarla sahip değilisiniz. Köprüden sola ve yukarı doğru gidin. Yine klasik goblin gruplarını temizledikten sonra sağa doğru ilerlemeye başlayın. Burada kaleye giriş kapısını göreceksiniz ama henüz geçmenize imkan yok. Kapıdan geçmek için gerekli olan wardstone'u bulmanız gerekiyor. Bu kapının sağ tarafında yine bir war

strateji ustası

drum ve Trugnuk isimli shaman var. Burası diğerlerine nazaran oldukça zorlu çünkü davula ulaşım patlatma ihtimaliniz az. Yine de bu kısımda da grubun geri kalanını kale girişinde bırakın ve Rogue ile üzerinize tek tek yaratık çekin. Trugnuk görüş alanınıza girdiğinde onu bir okla vurun, hemen biraz geri çekilip tekrar Hide yapın. Bu sayede Trugnuk size büyü yapamayacak ve siz de vur-kaç takımıyle onu biraz zor da olsa öldürülebilirsiniz. Buradaki çadırları da yağmaladıktan sonra artık rahatça davluları patlatabilir ve haritanın geri kalan kısmındaki goblinleri harcayabilirsiniz. Trugnuk'un üzerinden aldığınız anahtarla önceden açmadığınız kapıdan geçin ve buradaki ogre ve trolleri öldürüp yeraltına inin.

Bu yeraltı mağaralarında çok fazla yaratıkla karşılaşacaksınız. Sol üstteki kapayı şifreyi bulmadan açmanız mümkün değil, o yüzden aşağı doğru ilerleyin. Bu kısma geldiğinizde artık Wizard'ınız Fireball büyüsünü öğrenebilir olmalı, o ve Web büyülerini burada size çok yardımcı olacak. Takımıza Rogue ile yaratık gruplarının yerlerini tespit etmek, kendi grubumuzu her zaman da bir koridorun gerisinde tutmak (yaratıkları bu koridorlarda Web ile hapsedmek istiyoruz çünkü), yaratıkları okla tahrik etmek ve tam koridordan geçerlerken önce Web, sonra da Fireball büyüleriyile mümkün olduğunda çok yaratığı öldürmek. Eğer gruptaki büyütüler Ölmezse ikinci adım olarak ok, taş vs. ile uzaktan bunları öldürmeye çalışın. İlyice batıya gittiğinizde bir oyukta goblin Pondmuk ile karşılaşacaksınız. Kuzeydeki kilitli kapının ardından örümcekleri öldürüp etlerini Pondmuk'a götürdüğünüzde size kapının şifresini söyleyecek.

Örümcekli kısımdan ilerleyin ve diğer bir oyuktan bulacağınız Yquog ile konuşun (konuşurken Paladin kullanmanızı öneririm). Sizden sonraki haritada bulacağınız Kruntur'dan mesaj getirmenizi isteyecik ve onun grubunun size saldırmaması için gerekli olan şifreyi (Xvii) verecek. Haritanın



üst kısmından diğer haritaya geçin.

Yine bolca savaş gerektiren bu haritada Web-Fireball takımıyle çok iyi sonuç alabilirsiniz. Öldürüceğiniz Orog Taskmaster'ın üzerinden Black Wardstone'u alın. Yukarı doğru ilerlediğinizde Kruntur'un kampta geleceksiniz ve şifreyi bildiğinizden kimse size saldırmayacak. Kruntur mesajı vermek için Yquog'dan kardeşinin bileziklerini almanızı isteyecek. Yquog'a dönün ve bilezikleri ondan alıp Kruntur'a götürün. Kruntur mesajla beraber büyülü bir eşya da verecek, mesajı Yquog'a götürdüğünüzde bir eşya daha alacaksınız (bu eşya değişebiliyor).

Kruntur'un olduğu yeri geçin ve sağa doğru ilerleyin. Buradaki merdivenlere ulaşmadan önce öldürüceğiniz grubun liderinin üzerinden ikinci wardstone çıkacak. İki taşa da sahip olduğunuzda merdivenleri kullanarak kaleye çıkabilirsiniz.

Kaleye çıktığınızda ilk iş olarak kalenin dış cephesindeki herkesi öldürün. Bu kısımda özellikle bol sayıda büyütü tayfasından orc ve goblin bulunuyor. İlk olarak bu tarz yaratıkları vurmaya çalışın, zaten çögünü iyi bir tek okla bile öldürmeniz mümkün. Tüm surları vs. temizledikten sonra alt kat-

taki kapıdan içeri girin.

Burada ilk olarak bugbear, ardından da bir old or shaman öldürülebilirsiniz. Üzerindeki anahtarla alıp ilerleyince Guthma ile Sherincal arasındaki sohbete tanık olacaksınız. Amacınız Guthma'yı öldürmek ve o sağ taraftaki odalardan birinde bulunuyor. Ama hemen ona giderseniz diğer odadakilerin de bir anda başınıza üzümnesine engel olamazsınız. Bu yüzden Rogue'nu tek tek odalara gönderip, odalardaki ufak grupları kendi grubunuzun üzerine çekin. Tüm odaları temizledikten sonra Guthma'nın olduğu odaya girerek onu ve etrafındakileri öldürün. Sağ alt kısımdaki Ogre Jailkeep'in üzerindeki anahtarla alıp alt köşedeki hücreni Braston'u kurtarın. Hatırlarsınız Ennelia'ya Braston'u arayacığınıza dair söz vermişiniz. Tüm çıkış yollarını temizlediğinizde Braston'un sizin izlemesini sağlayabilir ve dış kapıyu kullanarak kaledeñ çıkmabilirsiniz.

Braston ilk iş olarak Ennelia ile buluşmak isteyecek ve sizden ayrılmıştır yürümeye başlayacak. Burada dikkat etmeniz gereken şey acele edip ondan önce Ennelia'nın yanına gitmemek. Biraz bekleyin ve sonra Ennelia ile Braston'ın yanına gidin. Exp ve eşya kazandıktan sonra Targos'a dönüp rapor verebiliriz.

TARGOS

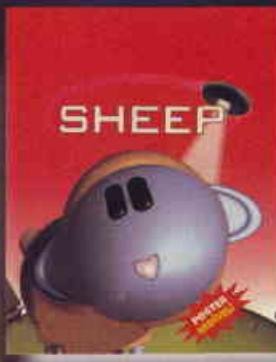
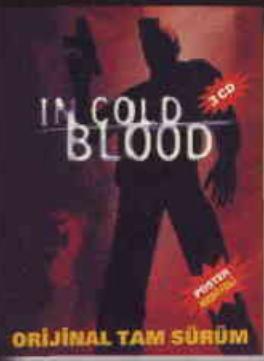
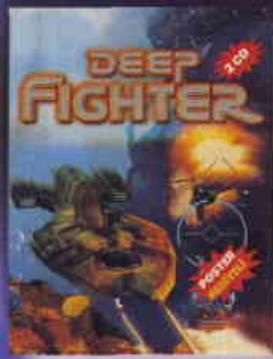
Palisade'e giden ve Shawford'dan altınlarınızı alın. Ulbrec'in yanına uğrayın ve önerisi üzerine buradan ayrılmadan önce ihtiyacınız olan tüm eşyaları alın. Bunun için Gallaway'e veya Elytharra'ya uğramayı unutmayın. Eğer hazırlısanız tekrar Ulbrec'le konuşun ve yeni görevinizi alın. Bunun için Oswald ile uçmanız gerekiyor ama onu Icewind 1'den tanıyanlar (hatta sadece bu oyundaki halini görenler bile) bu yolculuk hakkında kötü fikirlere kapılmışlardır. Oswald'ın yanına gidebilir ve yola çıkmaya hazır olduğunu söyleyin. Sonra da kötü fikirlerin gerçeğleşmesine tanık olun. ☺

Eser Güven | eser@level.com.tr

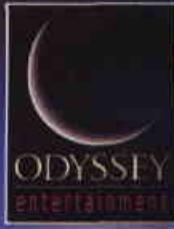
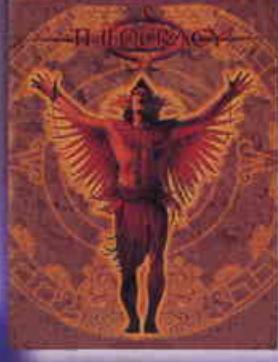
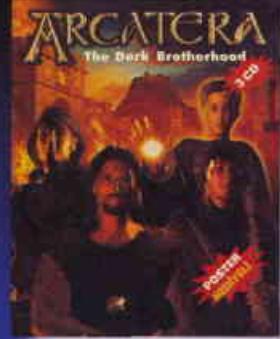


KISA BİR
SÜRE İÇİN

ODSSEY'DEN İNANILMAZ FIRSAT GÖRÜLMEMİŞ FİYATLAR



ORİJİNAL TAM SÜRÜM



hilekar

Yine mi hile yapmaya geldiniz siz? Taş yok mu taş?!

Rollercoaster Tycoon: Corkscrew Follies

Giriş ekranında "RCT2" yazın ve Enter'a basın. Bu işlem, oyuna 1.000.000 dolar'la başlamamanızı ve tüm araçların açılmasını sağlayacak.



Medieval: Total War

Kod	Sonuç
matteusartori	Haritanın tamamını açar.
deadringer	1.000.000 Florin.
mefoundsomeau	Altın.
mefoundsomeag	Gümüş.
mefoundsomecu	Bakır.
viagra	Demir.
worksundays	Hızlı inşaat.
badgerbunny	Tüm birimleri ve binaları açar.
conan	İsyancılar gibi oynarsınız.



Big Biz Tycoon

Enter'a basin ve daha sonra hile modunu aktif hale getirmek için 'crnd' yazın. Daha sonra aşağıdaki kodları girin.

Kod	Sonuç
repair	Her şeyi tamir eder.
mission ok	Level'i tamamlarsınız.
mission cancel	Level'dan çıkar.
beggar enter	Dilenci.
banker enter	Banker.
angel enter	Melek.
gangster enter	Gangster.
thief enter	Hırsız.
time stop	Zamanı durdurur.
stop time	Zamanı sıfırlar.



Dragonball Z: The Legacy of Goku

Yenilmezlik için, ekrana şarkı ve film geldiği zaman, yukarı, aşağı, sağ, LEFT ve A tuşlarına sırasıyla basın.



Madden NFL 2003

Sınırsız oyuncu edit'leme puanı:

Rosters'a gidin ve Edit Player'i seçin. Rate'ni 99 yapmak istediğiniz oyuncuya seçin ve yeteneklerini istediğiniz gibi atın.

Kolay ödüller:

Oyunun iki farklılık prototip kısmını açın ve oynamak için kendi profilinden 4 oyuncu seçin. Defans için devamlı Fire'a basın ve touchdown'lar için her defasında Singleback 4WR All Streaks kullanın.

Cheerleader ve Pump Up Crowd kartları:

Geme Situation challenge'sını mini-camp modunda başarıyla tamamlaysanız, takımınız için Cheerleader veya Pump Up Crowd kartları açılın.

Takas:

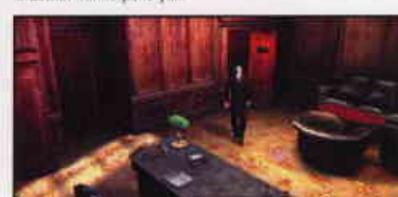
Eğer takımınızın gruptan çıkamayacağını biliyorsanız, başka bir yerel takımı takas yapın.



Mafia

Kolay para: Casino'da negatif numaralar için bahis oynayın.

Free Ride Extreme: Oyunu başarıyla tamamlaysanız Free Ride'da Extreme mod'u açılacak. Bu mod'da yeni arabalar var ve polis yok.



CHEAT STATION

Bol para, çok fazla güç, ölümsüzlük ve problemsiz bir yaşam mı istiyorsunuz? Doğru yere geldiniz...

Delta Force: Urban Warfare (PS One)

Hile modu: ana menüde select, sağ, yukarı, aşağı, yuvarlak, sol, kare, üçgen ve yuvarlak yapın. Yenilmezlik, görünmezlik, sessizlik, sınırsız cephe, bölüm seçme ve kafa büyülüğu seçeneklerini içeren bir menü açılacaktır.

Space Channel 5 (PS2)

Otomatik kontrol: oyun esnasında L1 + R1'ı basılı tutarken yukarı, sol, X, sol, X, aşağı, sağ, yuvarlak, sağ ve yuvarlak yapın. Kodu doğru girerseñir bir onay tonu duyacaksınız. Buradan itibaren oyun kendi kendine devam edecek ve hiç hata yapmayacaktır. Etkisini kapatmak için kodu tekrar girin.

Tam pause ekranı: oyunu durdurup X + yuvarlak yapın.

Alternatif oyun: oyunu tamamlayın, kaydedilmiş oyun dosyasını yükleyin, istediğiniz seviyeyi seçin. Oyun daha zor ve değişik yollarla başlayacaktır.

Tutuşmuş Ula: %95' i geçtiğiniz anda Ula' nın etrafını mor bir alev saracaktır.

Michael Jackson'ı görme: Michael Jackson oyunun son bölümünde ortaya çıkacaktır.

Sondan bir önceki boss: ters kontrolleri düşünmek yerine pad' inizi ters tutun, kolaylıkla geçeceksiniz.

Sunny Garcia Surfing (PS2)

Ana kod: "Press Start" ekranında L1 + R1' i basılı tutarken aşağı, yuvarlak(2), aşağı, sağ, yuvarlak ve X yapın.

Tüm karakterler: "Press Start" ekranında L1 + R1' i basılı

tuarken sol, yuvarlak, yukarı, sağ, yuvarlak ve sol yapın.

Tüm bordalar: "Press Start" ekranında L1 + R1' i basılı tutarken sol, yuvarlak, yukarı, aşağı, yuvarlak, sol, aşağı, yuvarlak ve X yapın.

Tüm plajlar: "Press Start" ekranında L1 + R1' i basılı tutarken aşağı, yukarı, sol(2), aşağı, yuvarlak(2) ve sağ yapın.

CAPCOM & SNK 2000 Pro (PS One)

Gizli dövüşçüler: Gouki, Morrigan, Nakoruru, Evil Ryu ve Shin Iori 300 puan değerinde. Puan toplamak için versus, arcade, training veya pair modlarını oynayabilirsiniz. Price moddaki character shop' dan istediğiniz karakteri satın alabilirsiniz. Diğer karakterler 50 puan değerinde. Bu arada Ryu, Iori, Dan ve Joe' yu satın alamayacağınızı unutmayın.

Sudden Strike II

Oyun sırasında Enter'a basın ve aşağıdaki kod'lardan istediğiniz birini girin.

Kod	Sonuç
koenigstiger	God mod.
blitzkrieg	Anında zafer.
omniscience	Savaş sisini kapatır.

Yukarıdaki kod'lalar oyunun UK versiyonu için geçerlidir.

Kod	Sonuç
**koenigstiger	God mod.
**blitzkrieg	Anında zafer.
**omniscience	Savaş sisini kapatır.

Yukarıdaki kod'lalar oyunun Almanya versiyonu için geçerlidir.



Beach Life

Oyun sırasında aşağıdaki kod'lari girin.

Kod	Sonuç
costa del dosh	Sınırsız para.
quick quick quick!	Hızlı inşaat.
all buildings	Tüm binaları açar.



Tekken 4 (PS2)

Eddy Gordo olarak dövüşme: Christie Monteiro ile story modu tamamlayın. Ardından Christie' nin üzerine gelin ve üçgene basın.

Miharu olarak dövüşme: Ling Xiaoyu ile story modu tamamlayın. Ardından Ling Xiaoyu' nun üzerine gelin ve yuvarlağa basın.

Okul üniformalı Ling Xiaoyu olarak dövüşme:

Ling Xiaoyu ile story modu tamamlayın. Ardından Ling Xiaoyu' nun üzerine gelin ve üçgene basın.

Panda olarak dövüşme: karakter seçme ekranında Kuma' nin üzerine gelip üçgene veya yuvarlağa basın.

Violet olarak dövüşme: karakter seçme ekranında Lee' nin üzerine gelip yuvarlağa basın.

The Thing

1. Gizli trailer: Main Menu'de bir dakika beklerseniz The Thing filminde bir trailer izleyebilirsiniz.

2. Kayıtlı oyuncuları aktif hale getirmek: Bunun için Registry'den birkaç ayar yapmanız gerekecek. Çalıştır'a Regedit yazarak Registry'i açın. HKEY_LOCAL_MACHINE\Software\Computer\Artworks\TheThing\1.0 satırını bulun. Burada Edit/New/String Value işlemleri uygulayarak yeni bir satır oluşturun. Bu satırın ismini DolnGameLoadSave olarak belirleyin. Daha sonra Modify'a tıklayın ve Value Data'ya 1 değerini verin. Daha sonra Registry'i kapatın. Artık oyun sırasında ESC'ye bastığınızda Load Game ve Save Game seçenekleri aktif olacak.

Dikkat: Main Menu'deki Load Game seçeneğini kullanmayın.

3. Hile kodları: Hile kodlarını kullanmak için şu yolu izleyin. HKEY_LOCAL_MACHINE\Software\Computer\Artworks\TheThing\1.0 satırının bulun. Burada Edit/New/String Value işlemleri uygulayarak yeni bir satır oluşturun. Satırı, String Value ismini verin ve Modify'a tıklayarak bu satırın değerini 1 olarak belirleyin. Daha sonra oyunu başlatıldığınız zaman aşağıdaki kodları kullanabileceksiniz.

Kod	Sonuç
PlayerInvulnerable	Oyuncunuz için sonsuz sağlık.
NPCInvulnerable	NPC'ler için sonsuz sağlık.
FullWeaponEquip	Tüm silahlar.



Killer Tank

Hileleri aktif hale getirmek için aşağıdaki kod'lardan birini yazın.

Kod	Sonuç
AEDOD	God mod.
AECHEATS	Hile modunu aktif hale getirir.
AEFA	Cephane ve silah eklər.
AECLIP	Duvarlardan geçersiniz.
AEHEALTH	Sağlık eklər.



F-16 Multirole Fighter

T'ye basarak kodları girin.

Kod	Sonuç
you got what i need	Sınırsız cephe.
food goes here	Uçağı yeniden yükler.
big gulp	Benzini tamamlar.
you're here forever	Yenilmezlik.
damn that corner	Hasar almazsınız.
chiburger	Uçacınızı tamir eder.
spindive	Çarpımasınız.
upside down	Üçak tepetaşlak olur.
paper airplane	F-16'yi kağıt uçağa çevirir.



Joint Strike Fighter

Oyun sırasında aşağıdaki tuş kombinasyonlarını deneyin.

Kombi	Sonuç
Shift + Ctrl	Herhangi bir silah ve sınırsız sağlık verir.
Ctrl+T+U	Turbo hız (10000).
Ctrl+C+O	Senaryoyu kazanırsınız.
Ctrl+G+O	Senaryoyu kaybedersiniz.
Ctrl+S	Renkli dumur.
Ctrl+G+U	Güdümü kurşunlar.
Ctrl+Ctrl+S	Ekrana görüntüsü alır.
Ctrl+Ctrl	Pilot Menu'sünde tüm farklı uçakları seçebilirsiniz.



Hile yaparken nelere dikkat etmeli ?

- 1- Eğer bir hileyi yapmadan önce konsolu açın denirsa bu tuş ya 'üzerinde é harfi bulunan tuş' ya da - tilde (ü tuşunun üstündeki tuş) tuşudur.
- 2- Eğer bir dosyayı açıp onda değişiklik yapmanız söz konusunda aksi belirtildiğinde her zaman notepad ile açın.
- 3- Eğer bir dosyada değişiklik yapacaksanız MUTLAKA yedekini alın.
- 4- Eğer hex editor'u kullanın diyeysak bu "ultra edit" gibi ayrı ve özel bir programdır.
- 5- Eğer hile çalışmıyorsa mutlak olarak elinizdeki versiyona uygun olan hile bu değildir. Hemen bizi suçlamayın.



Tüm karakterleri açma: story modu her tamamlandıktan sonra yeni bir karakter açılacaktır. İlk bitirişinizde Jin, ikincisinde Violet, ardından da sırasıyla Nina, Lei, Bryan, Julia, Kuma / Panda, Heihachi ve Combot açılacaktır.

Dojo bölümü: Tekken Force modu bitirin.

Video salonu (Theater mode): story modu bir kez bitirin.

Seviye şifresi: Time Attack, Survival, Tekken Force veya Training modu tamamlayın. Kare + üçgene basılı tutarken yukarı / sağa basarak başarı seviyenizi temsil eden şifreyi görebilirsiniz.

Hareket isimlerini görme: maç esnasında select'e bastıktan sonra komboya girin.

Scooby - Doo And The Cyber Chase (PS One)

İlk bossu geçmek: ateş ettiği zaman onuna aynı köşede durun ki isabet alsanız bile enerjiniz gitmesin.

Egypt üçüncü bölümde extra paylar: bölümün başında iki mumya belirecek. Bnlara pay fırlatmak yerine kaçış toplayabildiğiniz kadar toplayın. Artık diğer mumyalara yetecek kadar payınız var.

Shadow Gunner: The Robot Wars (PS One)

Yenilmezlik: ana menüde select' e basılı tutup hızla üçgen(3) yapın. Ardından üçgen, yuvarlak(2), üçgen, yuvarlak, kare ve X(2) yapın.

Bölüm seçme: ana menüde select' e basılı tutup hızla üçgen(3) yapın. Ardından kare, X, kare, üçgen, X,

Battlefield: 1942

Bir hedefi takip etmek için, aynı anda Alt ve F1 tuşlarına basarak virtual pilot mod'una geçin. Düşman uçağını kill-itiendiğiniz zaman J tuşuna basarsanız, padlock mod'una geçiş yapabilirsiniz.



Traffic Giant

Para için isminizi Glodstone olarak girin. Senaryoyu kazanmak içinse Gearloose olarak...



Unreal Tournament 2003 (Demo versiyonu)

Single player mod'da oyun esnasında 'Tab' tuşuna basın. Sonra aşağıdaki kod'lardan istediğiniz birini girin.

Kod	Sonuç
god	God mod.
loaded	Tüm silahlar.
allammo	Tüm cepheane.
fly	Uçma mod'u.
ghost	Duvarların içinden geçerseniz.
walk	Uçma ve duvarların içinden geçme mod'unu kapat.



Alien vs. Predator: Primal Hunt

Oyun sırasında Enter'a basın ve aşağıdaki kod'lardan birini yazın. Daha sonra yeniden Enter'a basarak kod'u aktif hale getirin. Duydunuz ki 'voiyyy, voiyyy' diye bir ses geliyor, kendinizi kodu doğru girmış sayın.

Not: <cheat> kelimesi ile kod arasında bir satır boşluk olmasına dikkat edin. Aksi halde hileniz geçerli sayılmayacaktır.

Kod	Sonuç
<cheat> mpcaanthurtme	Yenilmezlik.
<cheat> mpeschuckit	Tüm silahlar ve cepheane.
<cheat> mpbunker	Sınırsız cepheane.
<cheat> mpsmithy	Tam zırh.
<cheat> mpkohler	Cepheaneyi doldurur.
<cheat> mpstockpile	Cepheaneyi doldurur.
<cheat> mpdoctordoc [sayı]	Belirtilen sayı kadar sağlık verir.
<cheat> mpbeamme	Eski halinizi geri almanızı sağlar.
<cheat> mpsixthsense	Duvarlardan geçme.
<cheat> mpicu	Third person kamerası.
<cheat> mptachometer	Hız göstergesi.
<cheat> mpgrs	Dönüşleri gösterir.
<cheat> mpgps	O anki pozisyonunuza gösterir.
<cheat> mpmillertime	Marine'lerin sesi değişir.
<cheat> mpfiles	Her üç tür için de level sebilirsiniz.
<cheat> mpsizeeme	-
<cheat> mpfov	-
<cheat> mpvertextint	-
<cheat> mpilightadd	-
<cheat> mpbreach	-
<cheat> mpwmpos	-
<cheat> mpwpos	-
<cheat> mppreloadbutes	-
<cheat> mptriggers	-
<cheat> mpmpph	-
<cheat> mpconfig	-
<cheat> mpdeathtoall	-



Gore: Ultimate Soldier

1. Oyun sırasında '-' tuşuna basarak konsolu açın. 'remoteeditmin 1' yazarak remote control sistemini aktif hale getirin. Daha sonra 'LOGIN developer' yazarak cheat mod'unu aktif hale getirin. Sonra, aşağıdaki kod'lardan istediğiniz birini girin.

Kod	Sonuç
god [0 or 1]	God mod.
noclip [0 or 1]	Duvarlardan geçersiniz.
fly [0 or 1]	Uçma mod'u.
uammo [0 or 1]	Sınırsız cepheane.
give_all	Tüm silahlar ve cepheane.
enable counter	Frame Rate'i gösterir.
enable crosshair	Crosshair'i açar.
rotate crosshair	Crosshair'i döndürür.
loadscenario	Istedığınız level'i sebilirsiniz (umc_spscenario1, level ismi).

2. Level isimleri:

bootcamp	cube	vertigo
brooklynsp	illegal	station
warehousesp	tucson	border
mansinn	house	haunted
temple	gothic	space
plant	deadend	-



Blackhawk

Bir anda oyuncu sonu Boss'una gitmek ve onu yenip kahraman olmak için ana ekrandan Password kısmını seçin ve K3CH yazın. İşte oyuncu sonu...



CHEAT STATION



Üçgen, yuvarlak ve kare yapın. Yeni oyuna başlayıp select'e basılı tutarken sağ ya da sola basıp görev seçin.

Süper silah: ana menüde select'e basılı tutup hızıca üçgen(3) yapın. Ardından X, yuvarlak, üçgen, X(2), yuvarlak, X ve kare yapın.

Görünmezlik: ana menüde select'e basılı tutup hızıca üçgen(3) yapın. Ardından kare, üçgen, X, kare, üçgen, yuvarlak, X ve üçgen yapın.

Kafa Üstü görüntü: ana menüde select'e basılı tutup hızıca üçgen(3) yapın. Ardından üçgen(2), X(2), kare, yuvarlak, kare ve X yapın.

SHARK KÖŞESİ

Bu kodları kullanabilmek için Gameshark, Exploder,

Action Replay cihazlarına veya ram kodlarını destekleyen bir video karta sahip olmanız gerekmektedir. Kullanımı basitçe şöyledir:

1- Kodların bulunduğu alana girin ve yeni oyun adı yazın.
2- Yazdığınız oyuna girin ve istediğiniz kodları, istediğiniz isimlerle kaydedin.

3- Bu kodlardan istediğinizini işaretleyin ve ilgili oyunu başlatın. Bu işlemleri yapabilmek için kartınızda daha önce kayıtlı olan oyunları örnek alabilirsiniz.
(M) Master (ana) kod anlamına gelir ve diğer kodların çalışması için bu kod da açık olmalıdır. Kodlar çalışmıyor oyununuzun versiyonu uyumlu olabilir.

CAPCOM vs. SNK 2000 Pro (PS One)

Sınırsız sağlık P1: 8006E650 - 4EC0
8006E652 - 4EC0 8006E654 - 4EC0

Tek vuruşta öldürme P1: 8006E654 - 0001

Tam dolu güç barı P1

(sadece CapCom Groove):

8006E704 - 9000

Sınırsız sağlık P2: 8006F610 - 4EC0

8006F612 - 4EC0 8006F614 - 4EC0

Tek vuruşta öldürme P2: 8006F614 - 0001

Tam dolu güç barı P2 (sadece CapCom Groove):

8006F6C4 - 9000

Sınırsız vs puanı: 80070498 - 270F

Operation Flashpoint: Resistance

- Campaign görevlerini açmak için ana menüdeki "Sol Shift" tuşunda parmağınızı basılı tutarak "campaign" yazın.
- Indicated ekranında "Sol Shift" tuşunda basılı tutun ve keypad'deki "-" tuşuna basın. Daha sonra kod'ları girin.

Kod
Sonuç

rwilbetheone	God mod (Kod'u herhangi bir yerde girebilirsiniz).
savegame	Oyunu kaydedin (Oyun sırasında girin).
endmission	O anki görevi sonlandırın (Oyun sırasında girin).
topography	Haritadaki yükseltileri gösterir (Ana menüde girin).



Cultures 2

Oyunu durdurduktan sonra Game Option Menu'deyken F2'ye basın. Daha sonra kod'lardan istediğiniz birini yazın. Eğer kod'u doğru olarak girdiyseniz, bunu doğrulayan bir ses duyacaksınız.

Kod
Sonuç

funexplore	Tüm harita.
funcolors	Farklı renkler.
Funlarry	Hızlı sesler.
funouttake	"outtake.mp3" dosyasını çalar.
funmapverybig	-
funmapsmall	-
funmorefun	-



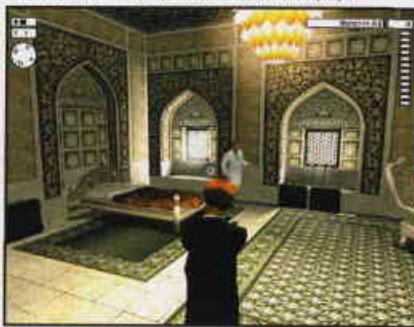
Hitman 2: Silent Assassin (Beta versiyonu)

Notepad veya benzeri bir text editor programı kullanarak, Hitman 2 düzü içinde bulunan "hitmen2.ini" dosyasını açın. Dosyanın en alt seviyesinde "enableconsole 1" yazın. Sonra dosyayı kaydederek kapatın. Daha sonra oyun sırasında "-" tuşuna bastığınız zaman karşınıza gelen konsol penceresinde aşağıdaki kod'lardan istediğiniz birini yazın. Eğer istemiyorsanız da yazmayın.

Kod
Sonuç

god 1	God mod.
Infammo	Simsiz cephe.
giveall	Tüm silahlar.
invisible 1	Görünmezlik.

Not: Bu kod'ları, sadece oyunun beta versiyonunda çalışır.



Muscle Car 2: American Spirit

Oyun sırasında Tab'de basılı tutarak aşağıdaki kod'ları girin.

Kod
Sonuç

UNOCOP	Polis arabası.
UNOCASH	10000 dolar.
UNOSPEED	Daha fazla hız.



Empire Earth: The Art of Conquest

Belirtilen kod'ları çalıştırınca oyun sırasında Enter'a basın ve aşağıdaki kod'lardan birini girin. Daha sonra yeniden Enter'a basarak hilten aktif olmasını sağlayın. Bu kod'ları yalnızca Random Map modunda çalışır.

Kod
Sonuç

all your base are belong to us	Her kaynaga +100000.
atm	Daha fazla altın.
ahhcool	Oyunu kaybettir.
IBu nesil bir hiledir amanın yarappım	
asus drivers	Herhanın tamamını açar.
boston rent	Altınınız olmaz.
creatine	1000'den fazla demir verir.
display cheat	Hile kod'larını gösterir.
headshot	Tüm objeleri haritadan siler.
my name is methos	Tüm haritayı ve tüm kaynakları açar.
somebody set up us the bomb	Oyunu kazanınsanız.
the big dig	Kaynak yok.
uh, smoke?	Odun yok.
you said wood	1000 odun.



Grand Prix World

- Her yarış kazanmak için isminizi "Monopoly" olarak girin.
- Herhangi bir yarışta +8 puan kazanmak için isminizi "Grand prix world 2" olarak girin.



Sunny Garcia Surfing (PS2)

(M) Açık olmalı:	ECB7838414243864
Tüm plajlar:	4CAF0BC1456F00C
Tüm bordalar:	1CAF0BF0211FF0CC
1CAF0BF4211FF0CC	1CAF0BF8211FF0CC
Tüm yarışlar:	4CAF0BFC1456E09C
Tüm karakterler:	4CAF0BE01456E00C
Tüm kıyafetler:	1CAF0BE4114FE09C
1CAF0BE8114FE09C	1CAF0BE114FE09C
P1 yüksek skor:	1CAF0D414539735

Michael Schumacher's World Kart Racing 2002 (PS One)

Championship mod - ICA açmak:

8007F112 - 03E7



CHEATSTATION

Championship mod - FSA açmak:

8007F11E - 03E7

Fun bölümünde 999 puan:

Mitzuma - 8007F10C - 03E7

Fra Lecombe - 8007F10E - 03E7

NL Erasmuspark - 8007F110 - 03E7

Duel mod - ICA açma:

8007F138 - 03E7

Duel mod - FSA açma:

8007F144 - 03E7

Training mod - ICA açma:

8007F0C6 - 0001

Training mod - FSA açma:

8007F0D2 - 0001

Trial time mod - ICA açma:

8007F0EC - 0001

Trial time mod - FSA açma:

8007F0F8 - 0001

Not: Time trial'daki 0001'leri FFFF yaparsanız biletleri de alırsınız.

Onimusha: Warlords (PS2)

Geçen ayın devamı...

(M) Açık olmalı:

EC8562A01456E60A

999 düşman öldürdü:

4CBF019C1456E404

Red Key:

1CBFFE642456B0D5

Blue Key:

1CBFFE682456B0D6

Green Key:

1CBFFE6C2456B0D7

Shinobi Kit:

1CBFFE700456B0D8

Bishamon Ocarina:

1CBFFE782456B075

Great Arrow:

1CBFFE802456E65B

Decorated Arrow:

1CBFFE842356B05A

Great Bow:

1CBFFE882456B059

Silver Plate:

1CBFFE8C2456B060

Gold Plate:

1CBFFE902456B05F

Gear:

1CBFFE942456B05E

donanma



haberler

sf 104

inceleme

Mouse Bungee

sf 106

Yamaha SRW-F1

106

Belgin Surge Master II

107

Titanium

107

ez's zone

sf 109

donanım pazarı

sf 111

teknik servis

sf 112

Donanmamız bu ay bermuda şeytan üçgeninin etkisinde kaldı. Turnuvalara öylesine daldık ki... Birde döndük ofise baktık ne görelim. Bir sürü yeni gelişmeler, incelenmeye bekleyen donanımlar. Tabii çığlığı basıp kaçtık gerisin geri. Turnuvadan çıkışmış pestil halimize ancak tahn/pekmez ikilisi incelenir. Tam dış kapıyı aşmak üzereydim ki kapıda bir gölge belirdi. -Ahaa.. Sinan! Ya Sinancım bende ne az ürün var incelenecek gidiyim de fazlasını bulayım diye hemen çırkıyordum. –Tabii tabii gel bakım sen bu yana – Ühürü.. ühürükükü... ☺

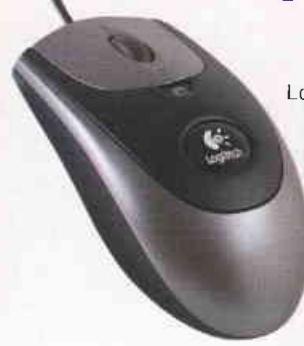
Tuğbek Ülek



Level Donanım Hit

Donanım'da bundan sonra tek bir ödülüümüz var. Bütün özellikleri ile beğenmişiz ve size gönül rahatlığıyla tavsiye ettiğimiz ürünler bu ödülü alacaklar. Ama unutmayın ki Donanım'arda zamanla eskiliyor ve geçmişte verdığımız belli Level Hit ödülü yeni ve daha başarılı ürünlerin çıkışlarıyla geçerlilığını kaybedebiliyor.

Logitech'in yeni Mouse serisi mx'lerspeedygonzales'tadında



Logitech nihayet yeni Mouse serisini duyurdu. iFeel'in ardından Dual Optical serisi ile oyuncular arasında hızla yaygınlaşan Logitech'ler tek ama daha güçlü bir optik sensör ile geri dönüyor. Dual Optical hassaslık olarak çok iyidi ama model çeşitliliğinden yoksundu. Üstelik Microsoft Intellipoint Explorer 3.0 ile tek optik sensör ile de sapmayan gayet hassas mouse'lar olabileceğini görmüştük. Şimdi Logitech hem tek optik sensöre dönüyor hem de 3 ayrı model ile daha fazla seçenek sunuyor. MX serisinin üç modelinde de optik sensör aynı. MX 700 kablosuz ve programlanabilir

8 tuş sahip. Logitech'in yeni RF teknolojisi sayesinde MX 700'ün performansı kablolu mouselardan farksız ve 2.5 metre mesafeden sorunsuz çalışıyor. Mouse beraberinde gelen kaidesi sayesinde şarj edilebiliyor. Serinin ikinci üyesi MX 500 kablolı olmasına karşın MX 700 ile aynı tuş ve ergonomik yapıya sahip. MX 300 ise Pilot ve iFeel'de kullanılan tuş ve ergonomi yapısına sahip ve bu yüzden benim favorim olacak gibi görünüyor. MX serisinde kullanılan yeni optik sensör 800dpi hassaslığında ve yüzeyi saniyede 8000 kez tariyor. Microsoft Explorer 3.0 ise saniyede 400dpi çözünürlüğe 6000 tarama yapabiliyordu. ☺



soundblaster audigy2

Beklenen Musa

Creative her sonbaharda olduğu gibi yeni ses kartını duyurdu. Audigy 2 önumüzdeki ay piyasada olacak. Yeni kart Audigy kadar çarpıcı yeniliklere sahip değil. Zaten Audigy ile yakalanan seviyenin aşılması oldukça zaman

alacaktır. Ama Creative yine de geliştirilecek bir şeyler bulmuş kendine. Audigy 2 elbette EAX Advanced HD desteğine sahip. Ama Advanced HD'de herhangi bir gelişim yok. Audigy de neyse Audigy 2'de de o, Adv HD. Audigy 2'deki gelişim daha çok film ve müzik dinleme üzerine. Yeni kart eklenen "Back Center" hoparlör çıkışları ile 6.1 surround destekine sahip. Böylece Dolby Digital Ex 6.1'i destekliyor. Bu sayede DVD-Audio formatındaki müzikleri dinlemek mümkün. Ayrıca ses kalitesi biraz daha gelişmiş, 192kHz, 24-bit, 106dB SNR ses alabilirisiniz. Gelişmiş ses kalitesi ile Audigy, Lucas Film'in verdiği THX sertifikasına sahip ilk ses kartı olma özelliğini de taşıyor. Her zaman gibi standart ve Platinum şeklinde iki ayrı modeli olan Audigy 2'nin beraberinde Hitman 2 ve Soldier of Fortune 2 oyunları geliyor. ☺



Intel üçüncü boyuta geçiyor

Mevcut teknolojiyle işlemci hızlarında yakalanan ivmenin uzun süre devam etmeyeceğini gören Intel işlemcileri bütünüyle değiştirecek yeni bir teknoloji geliştirdi. Bugüne kadar geliştirilen tüm işlemciler iki değere (I/O; Açık/Kapalı) sahip transistorlerden oluşuyor. Ancak Intel'e göre geleceğin işlemcileri üç değere sahip olacak. Bunu sağlayabilmek için elektrik sinyalleri sadece işlemci yüzeyinde değil yukarı aşağı da hareket edecek. Dahası düşük ısı üretirken daha yüksek performans verecek ve işlemci hızlarını korkunç boyutlara taşıyacak bu yeni teknoloji 5-10 sene içinde PC'lerimizdeki yerini alacak. Böylesce bilgisayarlar fiziksel olarak da 3D çalışmaya

başlıyor.

Microsoft Korsanları Topa Tuttu

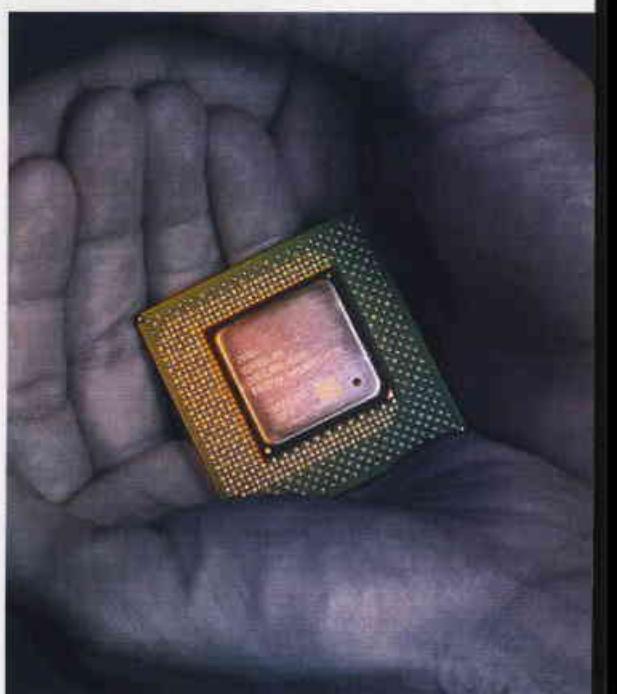
Yazılım, donanım ve konsol devi Microsoft bu ayı korsanlarla mücadeleye adı. Şirket öncelikle Windows XP için çıkarttığı Service Pack 1 ile kopya Windows kullananların kabusu oldu. Kopya Windows'a SP1 yükleyenler bir sonraki resette aktivasyon penceresiyle karşılaşır ve bir daha sisteme log-on olamadı. Ayrıca Microsoft, Xbox için hazırlanan Internet paketinin son kullanıcı sözleşmesine ekleddiği bir maddeyle Xbox'na çip takılmış olanları da tufaya getirdi. Bu maddeye göre Microsoft Internet'e bağlanan Xbox'lara uzaktan ulaşır çip ve kopya yazılım kullanımını kont-

lagrandeintel

LéMinor Kopya Korsan

Intel amca 2003'ün ortalarında şu an kullanılan P4'lerin yerini alacak Prescott işlemcisi için ciddi değişiklikler peşinde. Bunlardan biri de her türlü kopya-korsan'ın önüne geçmek. Bunu sağlayan yeni bir güvenlik teknolojisi, LaGrande direkt işlemcinin silikon yapısına eklenecek ve Microsoft'un yeni işletim sistemlerinde yer alacak Palladium koruma sistemiyle paslaşacak. Aslında LaGrande kullanıcıları hacker ve virüslerden korumak için plantanmış. Bu teknoloji sayesinde ne virüsler ne de hacker'lar sisteminiz kritik noktalarına ulaşamıyor. Ama sonrasında Intel sistemin içine kopya yazılım, film, müzik ile mücadele edebilme yeteneği yerleştirmeye karar vermiş.

Daha önce işlemcilere seri numarası vererek benzer bir çabağa giren Intel, kullanıcıların kişisel bilgilerinin gizliliğini hiçe saydığı için, ayaklanan kullanıcı grupları karşısında geri adım atıp bu özelliğini kaldırmıştı. Yakında benzer bir tartışma yeniden başlayacak gibi görüneniyor. ☺



rol edebilecek. Tabii hemen ardından paranoia da kendini gösterdi. "Microsoft Xbox'mızdan PC'meye geçip bütün kişisel bilgilerinizi alabilir" :)

Internet Konsolları

Bu ay hem Sony hem de Nintendo konsollarının Internet üzerinden oyun oynayabilmesini sağlayan modemleri piyasaya sürüyor. PlayStation 2'nin modem 40\$'dan satılıyor ve Amerika'da piyasaya çıktı bile. GameCube modem ise bugüllerde 92\$'dan Japonya'da görücüye çıkacak.

Detonator 4

NVIDIA Detonator 4'ün beta versiyonunu

dijitalcenter

Online Donanım Pazarı

Online alışveriş yapabileceğiniz yeni bir site var artık. Donanım firması ITD'nin açtığı bu yeni site Garanti Bankası'na ait Garanti Alışveriş'in altında olduğundan %100 güvenli. Dijital Center'da satılan tüm ürünler firmanın kendisi tarafından ithal edildiği için fiyatları oldukça cazip ve başka yerde bulunamayan ürünler bulabiliyorsunuz. İşin en güzel yanı sitenin kendisi distribütör olduğundan gelişmiş bir teknik servise sahip olması. Üstelik ürününüzde bir sorun çıkarsa tamir edilmesini beklemiyorsunuz, anında sağlamla ile değiştiriliyor. Tüm siparişlerde teslimat ücretsiz ve iki gün içinde.

Sitede ürünlerini bulabileceğiniz markalar Belkin, Pyro, Pinacle, Tyan, Transcend, Corsair, Soltek, Pioneer, Titanium, Archos. ☺



download'a sundu. Detanator 4, Aralık ayına ertelenen NV30 için optimizasyon ve yeni nesil kartlarda %25'e varan performans artışı vadet ediyor. Ayrıca nView 2.0 ve Digital Vibrant-

Akıllı bir kalem neyazdığını biliyor!

Logitech dünyanın en akıllı kalemini geliştirdi. Başta irice olsa da standart bir mürkkepli kalem gibi gözüken io yazdığını her şeyi hafızasına alıyor. Kalemin içinde bulunan bir optik okuyucu siz çalışırken bir yandan kağıdı tarayarak yazdıklarınızı hafızasına alıyor. 40 sayfa hafızası olan io'yu daha sonra USB portundan bilgisayarınıza bağlıyorsunuz. Bu işi kolaylaştırmak için io'ya kalemlik gibi görünen bir craddle eklenmiş. Sayfalarınız bilgisayara resim formatında aktarılıyor. Daha sonra ioReader isimli yazılım ile bunları text dokümanı haline getirebiliyorsunuz. Akıllı kalemin



fiyatı 199\$. İnsan biz de akıllıyız madem, ne den böyle çığın fiyatlara satılmıyor diye merak ediyor. ☺

Creative Taşınabilir Hoparlör miniminimix...miniminimix...

Creative Audigy 2'nin hemen öncesinde bir de hoparlör duyurdu. Herkes 6.1, THX sertifikali yeni hoparlör beklerken piyasaya çıkan hoparlör Creative TravelSound isimli mini bir şey oldu. Küçük çantası ile beraberinde taşıabileceğiniz TravelSound dört pille çalışıyor ve üzerinde 2 adet Micro Titanium hoparlörü bulunuyor. Özellikle diz üstü bilgisayar, Gameboy ve MP3 Player'larda kulaklığa mahkum kalmadan iyi ses elde edebilirsiniz. ☺



sihirlibirparlaklık

Samsung Magic Bright

Samsung yeni monitörü ile fazladan parlaklık vadediyor. SMART II, Phosphors Crisp Focus ve High Gamma Electron Gun isimli üç teknoloji sayesinde tüp ömrünü kısaltmadan yüksek parlaklık veriyor. Yüksek parlaklık özellikle oyun oynarken ve film izlerken kendini göste-

riyor. Oyunlarda resmin daha canlı ve güzel görünmesini sağlıyor, ayrıca oyunlarda rakipleri görme konusunda avantaj sağlıyor. Monitörün üzerinde bulunan Magic Bright tuşu sayesinde kolayca standart moddan Magic Bright moduna geçebiliyorsunuz. ☺

ce Control 2 ile TV-Out yetenekleri daha da gelişmiş. Yeni sürücü Nvidia'nın yeni CineFX mimarisini de destekliyor.

Google Çin'de Yasak

Demokrasinin başlığı Çin Halk Cumhuriyeti şimdi de Google'i yasaklıyor. Yunanistan'da bilgisayar oyunlarının yasaklanması kadar komik değil belki ama Çinli In-

ternet kullanıcılarını çıldırtacak bir karar. Sebebi Komünist partisinin muhaliflerin Internet üzerinden propaganda yapmasını engellemek istemesi. Ne diyelim.. Tepenize Internet kadar taş falan..

Intel Pentium 4 2.8Ghz

Yeni bir şey yok. Sadece daha hızlı. 533Mhz veriyolu ve 2.8Ghz saat hızı. Intel'in ürün planına göre yakında 3Ghz'de geliyor. Ancak daha fazla voltaja ihtiyaç duyan 3Ghz için anakartlarınızı değiştirmek zorunda kalabilirsiniz. Ama zaten her işlemcide anakart değiştirmeye alışık. Şu an P4 için sadece Intel'in 14 ayrı model çipseti var. Pes yani!!! ☺



MOUSE BUNGEE

Kablolu Mouselarda kablosuz konforu

İlk bakışta gereksiz gelebilir pek çok insana. Ama yıllarca Mouse kablolarıyla boğuşuktan ve kendime göre bir kablosuz Mouse bulamadıktan sonra ilk görüşte hayran oldum bu fikre. Mouse kablosunun dolanmasını, sarkmasını engelleyecek, onu uygun bir pozis-

yonda sabitleyecek küçük bir kaide. Ülkemizde temsilcisi olmadığından bir Mouse Bungee ele geçirmek kolay olmadı elbette. Ama ele geçirdiğimde şu çığın fareyi dize getiriydim nihayet.

Mouse Bungee'nin yapısı ve sistemi çok basit. Alt kaide kısmının ortasında ağırlık yapan bir metal küre var. Yeterli ağırlık ve tabana yapıştırdığınız küçük plastik ayakkıklar sayesinde Mouse Bungee asla kaymıyor. Mouse kordonunu tutan ise bu kaide üzerinde yerleşen uzunca iki yay. Mouse kordonunu kaide üzerindeki tırtıklardan geçip yayların ucundaki boşluğa takırsınız. Daha sonra Mouse Bun-



gee'yi rahat bir yere yerleştiriyorsunuz. Yayları üç noktası mouse'dan yüksek olduğu için kablo hiç bir zaman bir yerlere takılmıyor. Ayrıca yaylı olduğu için mouse'u çok çekip kabloyu gerseniz bile yaylor esniyor ve Mouse bungee yerinden oynamıyor.

Belki çok basit, belki alışılmalıdır. Ama bence kablolu Mouse sahipleri için olmazsa olmaz. Keşke

bütün donanım parçaları böyle bãit ve kullanılır olsa. Yurt dışında satış fiyatı 15\$. Umarım yakın bir zamanda Ülkemizde de satışa sunulur. ☺

MOUSE BUNGEE

Bilgi İçin

İthalat: Yok

www.mousebungee.com

Fiyatı: 15\$

YAMAHA CRW-F1

CD'leri sadece yazmıyor, çiziyor da?!

Bundan daha 6 ay önce size Yamaha'nın CD'lerin üzerine resim veya desen çizebilen bir CD yazıcı geliştirdiğini söylemiştim (kuşlarla aramız iyi yanı). Şimdi bu ürün piyasada ve alıp sizin için biraz kurcaladım.

Önce ilk haberi atlayanlar için gizmekten kastımız yerine oturtuluyor. Bu ürün efendim çok maharetli çok sanatkar olduğundan CD'lerin içine verileri yazmakla kalmıyor, veiden artan yerleri de annelerimizin dantel, oya işlediği gibi süslüyor. Tabii siz öyle ağır desenler sevmiyorsanız CD'nin adını ve içeriğini, en beğendiğiniz popçunun resmini veya Spiderman'ın en karizmatik bir çizimi yerleştirebiliyorsunuz.

Açık söylemek ge-

rekirse ürünle ilgili en büyük endişem çizimi sadece özel CD'lere yapabiliyor olma ihtimaliydi. Bu konuda ne haklı çıktırm ne de yanıldım deşek doğru olur. Çünkü CRW-F1 her türlü CD'ye çizim yapabiliyor. Ancak kendi özel CD'si olmazsa bu çizimler pek seçilemiyor, biraz söyle işişa tutup kenarından bakmak gerekiyor resimleri secebilmek için, yazılar büyük fonta okunabiliyor vs. Kendi CD'sinde ise çok güzel sonuç veriyor. Hatta kendi CD'sine verdiği yazmaya kıymiyorsunuz, komple şekilde şemal dolduruyorsunuz.

CRW-F1 ile bir CD'ye çizim yapacaksınız elbette CD'nin tam dolu olmasına gerekiyor. Verilerden aratta kalan boş alana çizim yapıyorsunuz. Önce CD'ye verileri yazıp finalize ediyorsunuz.

Daha sonra yazıcı alana yanında bedava verilen şu elimde görmüş olduğunuz Nero programının yeni sürümüne eklenen, DiscT@2 isimli daha da küçük bir programla boş alana kolayca istediğinizizi çizebiliyorsunuz.

Hoş bir özellik ama her CD'de iyi sonuç vermediğinden bence çok etkileyici değil. Sadece özel CD'ler için, birine hediye olacağsa falan, kullanılacak bir şey. Zira bu özel CD'ler tanesi 300bir'den satılımıyor. CD'de ucuz diye güzel değil mi?

CD-RW'nin Hasi

Ama yanılmamak lazımlı. Bu CRW-F1 gereksiz bir ürün demek değil. Tersine bugüne dek kullandığım en iyi CD yazıcı. Her şeyden önce Full CAV 44X yazma yeteneği korkunç bir şey. Full CAV demek CD'nin içini dışını aynı hızda yazıyor demek. Yani CRW-F1'in hızı Max 44X değil tam 44X. Bu sayede 700MB'lık bir CD'yi 48X bir CD yazıcı ile aynı sürede yani 160 saniyede yazıyor.

Ayrıca 24X yeniden yazma ile bu konudaki hız rekorunu da elinde tu-

YAMAHA CRW-F1

İthalat: SKY

Telefon: (212) 225 68 08

www.sky.com.tr

Fiyatı: 156\$ + K.D.V

tuyor CRW-F1. Bunu sağlayan yeni CD Mount Rainier ReWrite (CD-MRW) teknolojisi. Bu sayede CD-RW medya kullanım hızı olduğu kadar kullanışlı da. 44X CD okuma ile ise benim bildiğim bu konudaki en hızlı yazıcı CRW-F1. Ayrıca SafeBurn ile buffer-underrun sorunu yaşamama garantiniz ve Audio Master Recording ile müzisyen eşe dosta piyasa kalitesinde master CD'ler basma şansınız var.

Üretim kalitesinden fazla bahsetmeyeceğim zaten. Yamaha demem artık size yeterli geliyor. Ama CRW-F1 bugüne kadar kullandığım diğer Yamaha'ları dan ve daha kaliteli ve sık gözükütu bana. ☺



BELKIN SURGE MASTER II

Göründüğünden çok daha işlevsel

Bu ay donanım incelemelerinde çok hoş bir gelişme var. İlk defa bir Belkin ürününü inceliyoruz. Benim uzaktan uzağa çok sevdiğim ve farklı ürünlerle takdir ettiğim bir firmadır Belkin. Hele şükür bir distribütör sununda bu nadide firmayı keşfedebildi. Belkin'in incelemeye değer çok ürünü var ancak ilk olarak Belkin Surge Master II'yi tercih ettim. Çünkü ülkemiz koşulları için çok önemli ve bugüne dek çok ihsal edilmiş bir ürün.

Surge Master II, dışarıdan bakınca gelişmiş bir 8'li priz gibi görünüyor. Ancak asıl işlevi elektrik akımındaki dalgalanmaları kontrol etmek. Türkiye'nin neresinde olursanız olun sağlam bir elektrik alt yapısına sahip olduğunuzu, voltaj

dalgalanmaları olmadığını söyleyemezsiniz. Evde otururken bazen ampüllerin kendi kendilerine parlayıp, sönüklərini farketmişinizdir. Bunun sebebi voltajdaki yükselp alçalmalarıdır. Hele evinizde çok fazla elektrikli cihaz varsa ve sık kullanılyorsa bu da dalgalanmala yol açar. Tahmin edebileceğiniz gibi bu dalgalanmalar monitör, PC ve her türlü elektronik cihaz için çok tehlikeli. Güç kaynaklarından kaynaklanan PC arızalarının çoğu sebebi budur. Ve ne yazık ki bu sorunlar çoğu kez anakart, işlemci veya hard-disk'lerin ölümlüne yol açar.

Surge Master II bu sorunu tamamen ortadan kaldırıyor. Elektrik hattınızdan ne kadar dalgalan-

ma olursa olsun Surge Master II'ye takılı cihazlar bundan etkilenmiyor. Ayrıca cihazın üzerindeki ekstra hatlardan anten, telefon ve network hatlarınızı da güvenceye alabiliyorsunuz.

Surge Master II'nin diğer bir güzelliği 8 priz yuvasının çok rahat dağıtılmış olması. Bu sayede 8 tane adaptörü dahil takabiliyorsunuz. Normal 3'lü prizlerde bu tam bir işkencedir. Surge Master II, 2 metrelik kablosu sayesinde uzatma işlevi de görüyor. Alın size PC için bir olmazsa olmaz daha. ☺

BELKIN SURGE MASTER II

İthalat: Dijital Center
Telefon: (212) 217 40 20
www.dijitalcenter.com
Fiyatı: 47,20\$ (KDV Dahil)



TITANIUM

Titanium Alüminyum Kasa

Şu işe başladığımından beri hep güzel bir kasa incelemesi yapmak istedim. Ama ne mümkün. Kiminle görüşürseniz görüşün Çin mamüllü, kalitesiz, biçimsiz, zayıf güç kaynaklı, el kesmekten başka bir şeye yaramayan ucubeler çıktı karşıma. Bunun tek istisnası Asus'un Elan Vital kasalarıydı. Ama onlarda günümüzde eski ve hantal kalyorlar.

Nihayet yıllardır aradığım kasa karşımıda. Titanium'un dört önemli özelliği var; birincisi Alüminyum olması. Alüminyum kasalar normal Saç kasalarından hem daha hafifit hem de daha rahat soğutulur. Bu yüzden bilgisayar kasaları için ideal malzeme alüminyumdur. Ayrıca bana sorarsanız çiplak alüminyum, boyanmış saçtan çok daha güzel gözükür.

Titanium'un ikinci özelliği güç kaynağı. Her kasada güç kaynağı vardır elbet ama bunların %90'ı Güçsüz Kaynağı sınıflına girer. Üstünde 300 Watt yazsa bile 150Wattı bulmayan o kadar çok güç kaynağı var ki piyasada. Ama

Titanium ile böyle bir sorunuz yok. Güç kaynağı hem kaliteli hem de 450Watt. Yani hangi işlemci ve ekran kartına sahip olursanız olun, kaç tane sürücünüz olursa olsun asla güç sıkıntısı çekmiyorsunuz.

Titanium'un üçüncü özelliği ise muhtesem soğutma sistemi. Kasa'nın Alüminyum olması ve güç kaynağı üzerindeki uçak motoru yeterli olmamış Titanium kasanın içine 4 ek fan koymuş. Buna bire ön, bire arka paneldeki klasik yerlerinde. Diğer iki fan için ise özel bir panel yapılmış. Anakartın tam üzerine, dolayısıyla ekran kartı ve işlemciye denk gelen bu panel anakart üzerinde veya PCI kartlar arasında ısı birikintisi olmamasını garanti ediyor. Ekstra hava dolaşımı sağlıyor.

Ekran kartı, anakart ve işlemci üzerindeki toplam üç fanı da sayınca şu an kasanın içinde tam 8 tane fan dönüyor. Kasanın hava girişlerinde ve içinde bu küçük çaplı firtınayı hissedebiliyorsunuz zaten. Ama Titanium'dan sıradan bir ka-

sadan çok da fazla gürültü gelmiyor. Bu da artı değerlere eklenmeli.

Kasanın son özelliği ise geniş iç hacim ve yüksek slot sayısı. Normal high-tower kasa boyutunda olmasına karşın Titanium'un içi rahatça parça sökülüp takılabilen genişlikte. Ayrıca 6 3.5", 4 tanede 5.25" olmak üzere toplam 10 sürücü yuvasına sahip. Bu özelliği de serverları saymazsa bugün dek bir kasada gördüğüm en yüksek değer. İç yapıyla ilgili tek sıkıntım en üst yuvaya taktığım CD-ROM sürücünün kablolarını takmada zorlanmam. Yan taraftaki güvenlik barı sizi engelliyor. Bu yüzden 5.25" sürücülerini alttan başlayarak takmakta faydalı var.

Titanium kasanın yadırgadığım tek özelliği ön panelde yer alan USB, Firewire, mouse, gameport ve ses giriş/çıkışları. Aslında güzel bir özellik elbet ama sistemi çok mantiksız. Bu yuvaların hepsi bir kablo ile dolanıp kasanın arkasındaki orjinal yuvalara bağlanıyor. Bu yüzden her yuva için yaklaşıklı bir metrelik bir kablo kasa boyunca dolanıyor. Kablo kalabalığı bir yana bu kabloların ürün fiyatını artırdığı açık.

Titanium Alüminyum kasanın en kötü yanı tahmin edersiniz ki fiyatı. Bütün yüreğimle kasanın bu fiyatı hakettiğini düşünsem de, 234\$'ı bir kasaya vermek her bayagiğin harcı değil. Ama high-end bir sisteminiz varsa ve overclock'a meraklısanız daha iyi bir kasa bulma şansınız olmadığını da bilin. İnsan şu ön paneli olmasadı da fiyatı daha düşük olaydı demeden edemiyor.. ☺

TITANIUM B-52

İthalat: Dijital Center
Telefon: (212) 217 40 20
www.dijitalcenter.com
Fiyatı: 234,82 (KDV Dahil)

Durgun sular

Bu ay donanım pazarında ciddi bir değişiklik yok. Dünyada çıkan yeni ürünler oldu ama biz pazarı kurana kadar ne gelen var ne giden. Bizde aynı tas aynı hamam devam ediyoruz mecburen.

Tuğbek Ölek

Boğaziçi	(212) 217 29 29	Multimedya	(212) 212 98 50
Çizgi	(212) 356 70 70	Ölcsan	(212) 229 60 65
Datagate	(212) 288 53 11	Pasifik	(212) 212 88 67
Empa	(212) 599 30 50	SKY	(212) 225 68 08
İhlas-Acer	(216) 317 96 50	TET	(212) 256 35 32
Kont	(212) 499 62 99	Ufotek	(212) 274 56 60
Microsoft	(212) 258 59 98		

	EKONOMİK	IDEAL	SÜPER
İşlemci	Celeron 1700MHz Datagate/Empa: 95\$	AMD AthlonXP 2000+ Boğaziçi/Ebis: 149\$	Pentium 4 2.53 GHz Datagate/Empa: 800\$
Anakart	MSI 656GE Datagate/Multimedya: 99\$	ABIT AT7 Çizgi/Datagate: 169\$	ABIT IT7 Çizgi/Datagate: 175\$
Bellek	256 MB DDR-RAM Fiyat: 69\$	256MB DDR-RAM Kingston Fiyat: 69\$	512MB RD-RAM Kingston Fiyat: 202\$
Hard-disk	Seagate Baracuda IV 40GB Datagate: 83\$	Seagate Baracuda IV 40GB Datagate: 83\$	Seagate Baracuda IV 80GB Datagate: 118\$
Ekrان Kartı	Abit Ge Force 4 MX440 Çizgi: 99\$	Abit GeForce4 Ti 4200 Çizgi/Datagate: 170\$	Winfast GeForce 4 Ti 4600 Kont/Multimedya: 395\$
Monitör	Philips 107E 17" Boğaziçi: 146\$	Sony G220 17" Empa: 325\$	Sony G520 21" Empa: 1085\$
DVD-ROM	Pioneer 16X DVD-ROM Tray Multimedya/SKY: 50\$	Pioneer 16X DVD-ROM Slot-In Multimedya/SKY: 58\$	Pioneer 16X DVD-ROM Slot-In Multimedya/SKY: 58\$
Ses kartı	Sound Blaster Live Value 5.1 Kont/Empa/Multimedya: 37\$	Sound Blaster Audigy DE Kont/Empa/Multimedya: 85\$	Sound Blaster Audigy Platinum Kont/Empa/Multimedya: 183\$
Modem	Apache 56K V90 Internal Multimedya: 36\$	APACHE 56k V90 USB TET: 58\$	APACHE 56k V90 USB TET: 58\$
Kasa	Genius Venus Boğaziçi/Multimedya: 67\$	Elan Vital T-5 Boğaziçi/Çizgi: 60\$	Elan Vital A-10 Boğaziçi/Çizgi: 92\$
Klavye ve Mouse	Genius Venus (Genius Venus'e Dahil)	USB Klavye, Logitech Optical Wheel Microsoft: 60\$	Logitech Cord. Freedom Optical Ufotek: 123\$
Floppy	Fiyat: 10\$	Fiyat: 10\$	Fiyat: 10\$
Toplam	691\$	1296\$	3099\$
Yan Ürünler	Hoparlör	Creative FPS INSPIRE 4400 Kont/Empa/Multimedya: 59\$	Creative INSPIRE 5700 Kont/Empa/Multimedya: 325\$
	Joystick	Microsoft Sidewinder Microsoft: 18\$	Microsoft SW Presicion 2 Microsoft: 40\$
	Direksiyon	Microsoft SW Presicion 2 Microsoft: 58\$	Microsoft SW FF2 Microsoft: 85\$
	CDRW Sürücü	Plextor 40/12/40 SKY: 135\$	Microsoft Wingman FF GP Ufotek: 99\$
	Web Cam	Creative Webcam III Plus Kont/Empa/Multimedya: 42\$	Pioneer DVR-A30 SKY: 735\$
		Intel Create & Share Empa: 85\$	Intel Pocket PC Camera Empa: 119\$

Not: Buradaki ürünlerin fiyatları distribütörlerden değil piyasadan alınmıştır. Bu yüzden incelememizde verdığımız fiyatlarla ve bilgisayarcınızda fiyatlarla uyusmayabilir. Bu fiyatlar için bulabilecek en iyi fiyatlar gözüyle bakılabilirsiniz. Bu yüzden özellikle İstanbul dışında daha yüksek fiyatlarla karşılaşabilirsiniz. Tavsiye edilen ürünlerin tümü test edilmiş veya denemiştir. Elimize ulaşmayan hiç bir ürün liste eklenmemiştir. Ürünlerle ulaşmak için aşağıda ki distribütör telefon numaralarını arayabilirsiniz. Ancak bu firmalar son kullanıcıya satıp yaşamaktadır ve sizin bayilerine yönlendirecektir. Fiyatlara KDV dahil değildir ve KDV oranı ürün grupları arasında farklılıklar göstermektedir.

teknik servis

Editör Spor furyasına son verdik derken parantezlere sıkışık kalan ve hayatına TÖ olarak devam eden biri yazmış çizmiş yine sağolsun. Bir kere ben santrafor değil defansım güzeli ya uzatmayalı bu mevzuya hoşlanmıyorum ben. Ben sorularımı cevaplarken takieverdiniz beni yok ağlara yok bilmemnele. Ben yemem gol, yersek takım halinde yeriz zaten. Bir de ne alakası var Avrupa Birliği ile bunun. Olsa olsa donanım pazarındaki Bizans Tekel'i ile ilgisi vardır. Neyse işte sorular işte cevaplar.... (Dedi kızgın sevimli tavşan :) -TÖ)

Jessikko

RAM'den Başa Gelen

Sevgili Tuğbek, Sevgili Onur, veya hukum bir teknik servis bölümünde her kim bakıyorsa o çok sevgili ve bir o kadar da saygılı şahıs. Benim donanımla ilgili bazı sorunlarım var. Donanımla ilgili sorunlarım var, çünkü ben bir donanım insanıym. Üniversite sınavları kapısına dayanmış bir şahıs olarak oyun oynamayı tercih etmemiğim daha doğrusu edemiyorum. İşte nacizhane makinemin muazzam özellikleri: Azza LX 440 PII Celeron Anakart, intel Celeron 300MHz A ti-

bir şekilde bulduk ve yeniden 32MB RAM'a mahkum oldum. Acaba RAM'ının inflak etmesinin arkasındaki sırr perdesi neydi? Bunun suçlu kimdir? İlk olarak üç şüpheli tespit ettim; anakart, emektar 32MB RAM'ım ya da o hain arkadaşım. Aliyah kimseyi böyle bir duruma düşürmesin. Sonra bir adet 256 MB 133Mhz SD-RAM aldık, taktik ve birde ne görelim RAM 128MB çıktı! Sonra anladım ki benim prehistorik anakartım 128 MB'a kadar RAM destekliyormuş! sonra gittik ve üstüne 5 milyon vere-

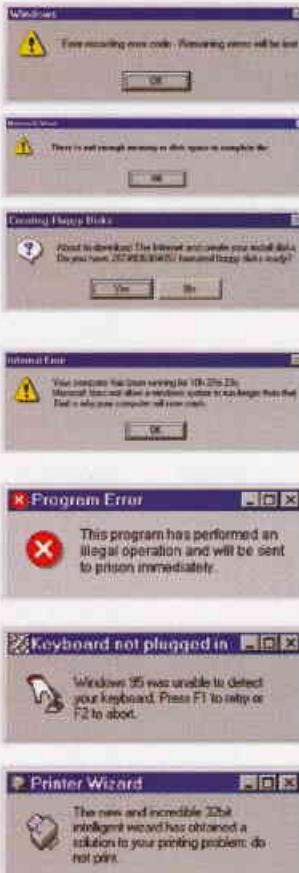
Zaten Öss gibi bir sorunun varken lafi fazla uzatmadan sorularını cevaplıyorum en azından donanımla ilgili birbirinden ilginç problemlerini gidermeye çalışalım.

1 - İşlemcinin overclock olma potansiyeli mevcut. Ancak anakartın bu konuda bazı pürüzler çıkartılabilir sına. Benim sana tavsiyem overclock olaylarına pek girmemek mevcut sistemim zaten elde edeceğin performans artışı doyurucu olmaktan çok uzak olacaktır. Evdeki bulgurdan olmanın anlamı yok. (Celeron 300A'ların 450MHz'e kadar overclock olabilmesi gibi bir efsane söz konusudur. Ama bu konuda deneyimsiz olduğandan o kadar yukarıları zorlama.)

2 - İlginç sor dan kastın bu mudur bilmiyorum ancak anakartın üstün-deki chipset bahsediyorsan onu değiştireme şansın yok. Ama genel olarak anakartın olayı chipset'tir denebilir. P III veya P 4 bir işlemciye geçe-bilmek için önce anakarti değiştirmen şart.

3 - 1600x1200 destekleyen 15" Monitör sayısı oldukça az. Ancak benzer bir problemi Likom marka monitörde yaşamıştım (1280x1024 destekliyordu en çok). Bazı monitörler sürücülerile gelmiyor, hatta bazı monitörlerin mevcut sürücülerile bile yok. Monitör zaten Plug&Play bir donanımdır. Internetten monitör'ün için mevcut sürücülerini arayabilirsin (varsayı tabi benim Likom'un yoktu). Ama sürücülerini bulsun bile monitör'ün daha yüksek çözünürlüklerle çıkmayabilir. Monitör'ünün özelliklerini bir gözden geçirirsen (Zaten 15" monitör neden 1600x1200 kullanmak isteyesin? Masaüstüde hiç kişi seçilmez, oyunculara o çözümürlikte kasım kasılır -TÖ)

4 - Soruyu okumaya başladığında bu kadar karmaşık bir hal alacağını düşünmemiştüm açıkçası. Ama dur



sen sakin ol önce bir. Kimsenin gündeğini alma hem de. Arkadaşın gerçekten hain olabilir - RAM zaten sorunludur. O da seni kullanarak Ram'ı nakite çevirmiştir (kara RAM akla-ma). RAM'ı ilk alındığında bir sorunu yoktur ancak miyadi dolmuştur bir süre sonra. RAM'ler kolay kolay bozulan parçalar değildir. Sonuçta birkaç temel parçadan oluşan basit donanımlardır (Bir tane yap da görelim o zaman -TÖ). Anakartının bu işe alakası olmamayı bilir ki zaten bir anakartın kalkıpta RAM'ı bozmazı pek olası değil. Ama yok bu ihtimali göz önüne alalım dersen aynı RAM slot'a taktığın RAM bozulduğunda bunu anlırız zaten (biliyorum hânce oldu biraz).

Sen yeni aldığı Ram'leri kullan sa-dece. Zaten eskiler diğerlerinin de daha yavaş çalışmasına neden olacak. (O ibarede geçen A10, RAM'in 10ns olduğunu dolayıyla en fazla 100MHz'de çalışacağını

TNT kartları ile GeForce lar arasında teknolojik uçurumlar var

pinde işlemci, 2x128+32=288MB SD-RAM, 3.2 GB Quantum Fireball HDD (Hızını bilmiyorum), NVIDIA RIVA TNT2 32MB M64 Ekran seysi, 56k Connexant Modem. İşte birbirinden ilginç sorularım!

- Benim işlemcim nasıl overclock (doğru mu yazdım bileyim mi?) olur, olursa hızı artar mı, təsviye eder misiniz? (Abimin bilgisayar müh. bir arkadaşı olmaz dedi ama ben inanmıyorum)
- Bu anakart olayında önemli olan chip değil mi? Acaba benim anakartım PIII chip takılır mı? Takılmazsa neden?
- Benim Beelinea 15" monitörüm var, ve sanırım 1600x1200'e kadar destekliyorum. Windows 98 SE adlı mübarek işletim sistemi bu monitörü neden plug & play (Tak ve Kullan) olarak algılamış? Tamam bir sorun yok ama 1024x768 üstü çözünürlük elde edemiyorum bir arkadaşa windows sürücüsü falan demiyiniz?
- Cok hain bir arkadaşımın aldığı 32MB SD-RAM iki ay gayet güzel şekilde çalıstı. İki aylık yaz tatilinden döndüğümde kendisini inflak etmiş

rek RAM'i bozdurduk (çok ciddiyim). Sonunda tam sekiz aydır beklediğim an geldi ve çığınlar gibi MOHAA Demo oynadım sizlerin katkılarıyla. Şimdi o RAM'lerle emektar 32MB RAM'ı kucak kucaga çalıştırımlı mıymış? Bir yazınızda RAM'lerin hızını öğrenmek için son iki rakama bakın demisiniz. Benim emektar RAM'lin chipletinin sonunda "A10-7JF" ibaresi yer almıyor. Benim RAM'ım kaç Mhz? Bu RAM'ı 128 MB 133Mhz ikiş kardeşlerin yanına takmalı mı? Çözüm, Çare! Deva! Eski bir İzmir'li olan Tuğbek'i en İzmir'li duygularıyla selamlıyor, insan hayatının kurtarıcı olma yolunda emin (?) adımlarla ilerleyen Onur' a meslek kariyerinde başarılar dilerim. Bu arada cevabı sadece e-posta adresime göndermeniz kafı. Yayınlanması da olur ibareli e-postaların %83'ünün yayındandığını biliyor muydunuz?

Can Uluchay - The C4 K'plosiv

Sevgili Uluchay, Sevgili Can ve hatta Sevgili Can Uluchay ve bilimum kombinasyonları,

gösteriyor)

Selamını ileteceğim kendilerine. Bu arada Tuğbek hala Izmir'li, yanı bir değişiklik yok bunda uzun zamandır Onur - hayat - insanı bağlaması nasıl kurdun bileyorum karışmıyorum da. (Okuldakiler de karışmıyor zaten) Yayınlanması da olur ibareli e-postaların %83'ü yayınlanıyor olabilir ama sen bize bu ibareyi taşıyan kaç e-posta geliyor onu nereden biliyorsun? (Peki yayınlanması da olur ibareli mailerler direkt cevaplanma oranının çok daha düşük olduğunu biliyor musun;) -TÖ)

Sınavında başarılar sana..

Celeron'a Ne Kadar RAM

Selam Tuğbek. Size bir dünya sorum olacak, o yüzden geyik yapmadan direkt sizi bunaltarak başlamak istiyorum :) Ben bir bilgisayar topladım geçen ay arama yavaş yavaş sistemim beni korkutmaya başladı. Sanki bu dönemin oyuncularını çalıştırılamaz gibime geliyor. Via M6VCT mother-board, Intel Celeron 1100, 128 MB 133 Mhz Ram, 32 MB Gforce2 MX400, AC'97 onboard ses kartı, 19GB Matrox HDD vs. 3dmark2001'se de 3500 puanı aşmadım, alemin 10000 puanı aşmış :((ikinci sorum, benim eski makinayı (P233 mmx :)

90\$ a bir bilgisayarıya veriyorum ki-sa zamanda. Şimdi yapmak istedigim bu nakit biraz upgrade olayına girmek. Sizce neyi yükseltsem? Bir arkadaştan Celeronlar için 256 MB RAM den fazla RAM olması performansı etkilemiyor haberini aldım, doğru mu kine? Aslında 128 MB RAM daha alıp, artan (yaklaşık 68\$ dolar) in üstüne benim Gforce2 MX 400'ü de versem mi, adam 40\$ da onu alırmı diyor, etti 108\$. Az da ben koyup üstüne bi Gforce3 veya 4'e çıksam mı? Çıksam da hangi modeline çıksam? Az bi yardım :) Ya bu benim bilgisayarı çok konuşuyor bide. Upgrade olaylarını tartıştırdı, diyor ki, niye Gforce2 MX 400 alındı ki, 32 MB TNT'nin su efektlerini daha iyi yapan versiyonu, başka farklı yok diyor :(Moralim bozuldu az bir de senden duyuim gerçekleri.

Bir de diyor ki, işte o artan parayla senin 32 MB Gforce2 MX400'ünü 64 MB'a çıkarılmış. Yapıyım mı, performans olayı farkeder mi, ne der-

cek ama neyse (Sıfır parantezlerde mi. Bir sayfadır değer kısaltmalarını düzeltmekten imanım gevredi. Hadi MHz'i yanlış yazdır RAM'in büyük farfle yazıldığını da mi bilmiyon? -TÖ). Bir dünya sorun olduğun anda neden bunalacağımızı düşünüyorsunuz hala anlamış değilim. Ama giriş teki art niyet gözden kaçmadı bilesin.

Yeni oyuncular oldukça güçlü sistemler istiyor. Ama sen yine de korkma. Bir iki ufak upgrade ile sistemini oldukça iyi bir duruma getirebilirsin. Özellikle ekran kartına bakalım. Upgraderleri tartışmak için pek iyi bir seçim değilmiş o "Bilgisayarı Abi" dediğin kardeş. Sadece bir su efekti farkı varıdı da neden yapıtlar adamlar bu kartları. TNT kartları ile Geforce lar (Aha da düzeltmiyorum kalsın... sıklıkla valla :) -TÖ (ben ne yapıyım peki, ikinizin birden düzeltmediklerini tek tek bulup düzeltmekten imanım gevredi utan!-BLX)) arasında teknolojik uçurumlar var. Senin sahip olduğun kart GeForce 2 serisinin eko-

Şimdiden teşekkür ederim, Kendine iyi bak.

Cem

Herkese yaptığım açıklamayı sana da yapıyım çok kısa zaten. Tuğbek Abin YOOOK (nasıl bir çekememezlikti bu, yay be -TÖ). Oh be. Şimdi Cem iyi güzel anlatmışsan ama kafan karışmış gibi geldi bana biraz. Çünkü çok farklı fiyatları olan kartlar bunlar. ATI ekran kartı almaktadır yanlış olan bir şey yok. Yeterki düzgün bir marka olsun. Piyasada adı sanı duyulmuş ne olduğu belirsiz bir dolu ATI çipli kartlar var, burlardan uzak durmalı, Anakart konusunda bilip tanıdığımız markaları seçmekte fayda var. Hangi kart konusunda belirleyici olan fiyat elbette. GeForce 5 ve Radeon 9500'ün çıkışını bekleyip Radeon 8500 veya GeForce4 Ti4400'ü daha ucuz almak da mantıklı gözüyor.

CD'nin Sorunu Yok

Selam Tuğbek. Benim sorunum CD-ROM hakkında. CD'yi takıyorum. Fa-

Makinamı Bios'tan Celeron 1210 Mhz'ye çıkardım. RAM hızı da 143 MHz olmuş, sizce azıcık daha overclock'lasam makinamı, peynir gibi erir mi?

sin?

Oturduğum geçen gün makinamı BIOS'tan Celeron 1210MHz'e çıkardım. RAM hızı da 143 MHz olmuş, sizce azıcık daha overclock'lasam makinamı, peynir gibi erir mi? Derece de 49 olmuş, (PC Health saolsun :) Tamam tamam bu son bana söyle bir sürü yabancı mp3 bulabileceğim sağlam bir site söyleyebilir misin? Bu soru biraz kolay oldu, hadi yine iyisini.

Aaa, aslında az soru sormuşum yaa, gözüm de büyüğümüz kadar değilmiş. En kısa sürede bu sorularımı ya-

nitlatabilirseniz sevinirim, çünkü haftaya bilgisayarı toplayorum, ÖSS'ye çalışma zamanı geldi :) Bu sorulara aslında biraz da seneye yakın deli gibi oyun oynayacak biri gözüyle de bakarsanız çok mutlu olurum, ucarım. Şimdi de teşekkürler...

Serkan Yapıcı

Hevesin kurasında kalıcak mı bilemem ama Tuğbek bu ayda bu sayfalarda değil. Gerçi bir ihtimal parantezlerde gire-

nomik sınıfından olsa da TNT ile arasında dağlar var. Bu açıdan korkma. Ancak ekran kartının yeni oyunculara oldukça yavaş kalacak bu da bir geçrek. O yüzden senin GeForce 4 lere yönelik vakıt geldi de geçiyor bile.

GeForce 4 Ti 4200 iyi bir seçim olacaktır. Ama yok param yetmez diyorsan GeForce 4 MX'ten aşağı da inme. Celeronlar 256'dan fazla RAM'i desteklemiyor veya performans artmıyor diye birşey yok. Günlümde en az 256MB RAM'in olması. İşlemci ne olursa olsun.

Overclock olayına gelince bu tamamen senin bileyceğin birşey. Eğer gözle görülür bir performans artışı sağladığsa ve sistemin hala stabil olarak çalışıysa bence daha fazlasına dokunma. Zaten bak durumun da sıkışık bir dünya bakkal hesabı yapmak zorunda kalmışın. Son soruna cevaben de eşe dosta sor böyle şeyler, çok ayup dergilerden sorulmaz diyor ÖSS'de başılar diliyor. (Bu ay ÖSS özel matinesi mi yaptıktır ne?) -TÖ

Ekrان Kartı Seçimi

Selam Tuğbek. Sana bir şey danışacağım. İlerleyen dönük bir ekran kartı almak istiyorum. ATI Radeon 8500 128 MB ekran kartı düşünüyorum. Şu anda Abit 32 MB Gforce 2 MX 200'üm var. Bunun yerine Gforce4 MX440 mü almalyım? Yoksa ATI Radeon 9000 mi düşünmeliyim?

kat bilgisayarım CD'yi açmıyor. Yani D: sürücüsü CD'yi algılamıyor. Ama D: sürücüsünün de hiçbir problem yok. En kısa zamanda cevap bekliyorum. Sevgiler:

Tuğbek kalmadı taze bitti hatta. Problemine çözüm aramaya başladım CD-ROM'un arızalı mı yoksa değil mi buna karar verirsen sevinirim. Sen bu soruyu bu şekilde sorunca oldukça merak ettim. Bir tek CD ile deneyip mi soruyorsun bunu yoksa hiçbir CD'yi görmüyor mu alet. Ayrıca CD'leri okumaya çalışıyor mu? Yoksa sen CD'yi taktığında CD-ROM umursamaz tavırını sürdürüp CD'yi sallamadan takılıyor mu öyle? Bizlere verdığın enformasyona söylenebilecek tek şey CD-ROM'unun miyadı dolduğu. Umarım daha açık saçık açıklıksın bir daha ki seferde ya da açıklamaz karman çorman yaparsın bizi yine. E hadi sen de kal sağılcıla... ☺

Sona geldik yine. Tuğbek uyumakta karar kilsa da tatil de yapar gibi yaptı. Gider ayak laf sokmıyorum dedim ama yine olmadı. (Wuhaa.. O ne cümle be? "Uyumakta karar kilsa da tatil de yapar gibi yaptı". Yeah baby, yapar gibi de yaptım tatil uyumakta ki tüm karar kılmama rağmen;) -TÖ) (Sayılla mı geliyorsunuz siz, kaynağınıza belirtin!!! - BLX)

Jesuskane

Ahiretten Donanım Soruları

Bu ayın ahiretten gelen sorusu her bilenin bilmediğini kanıtlar yönde...

Benim ses kartım Creative Sound Blaster ve ya adı onun gibi birşey Bilgisayarımın hoparlörlerinden modern internete bağlanırken çıktıktı sesin başka hiçbir ses gelmiyor. Hoparlörlerin ve hatta bütün bilgisayarın kablolarının giriş çıkışlarının hem de masaüstündeki ses açıp kapatma gibi düğmeleri kontrol etsem de hiçbir sonuç alamadım. Bilen kişilere -sizin bilgilere- sordugumda bana ses kartının hafızasının silinmiş olabileceğiğini söyleydi. Bu doğru olabilir mi? Eğer doğruya ne yapmam gerekiyor?

Oral Gerek

Bilgisayarımın hoparlörlerinden o sesin gelebilmesi için senin hoparlörün kablosunu modem'in ses çıkışına takmış olmanız gereklidir. Buda "Ben kontrol ettim bunları, bir yanlış yok" derken, düğmeler, kablolardır vs yerinde duruyor mu diye bakmışsun demekti. Bilen kişilere sormuştun, iyi güzel ama bizim gibi bilen kişiler deilmiş onlar. Ben ya da buradaki diğer bilen kişiler "hafızası olan ve silinebilen ses kartları" ile hiç karşılaşmadım. IQ'su düşük zavallı kartlarla sürünenmiş haberim yok. Benim sən tavsiyem sen hoparlörün kablosunu nereye takığını bir bak tekrar.



ne izliyoruz nedinliyoruz

bubaşka muhabbet!

Sevgili LeVeL okuyucuları, önumüzdeki aydan itibaren, geyik muhabbetinin mucitleri Cenk & Erdem ikilisi dergimizde köşe yazmaya başlayacak, belki de köşe kapmaca oynayacak. Ama ben ve Firt Firt, bu adamları yakaladık ve bir hoşgeldin röportajı yaptık. Tabii tahmin edeceniz üzere, bir hayli geyik yaptı, konunun dışına çıktı, hatta haddimizi aşık. İşte aşağıdakiler de bu bol esprili muhabbetten derleyip toparlayabildiklerim... (unutmadan imla bılıhassa düzeltilmemiştir)

G&F: İsterseniz biraz geriden alalım, Cenk ve Erdem nasıl bir araya geldi? Her şey nasıl başladı? Nesiniz abi siz?

C&E: Ben ağacım (dedi Erdem), ben de özel bir ormanda vinç olarak çalışıyorum (dedi Cenk ve beş dakikalık bir geyikten sonra) Şimdi ITÜ madenedeydiğim ben, sene 89-90 (himm... bayağı yaşı olmalılar). İlkimiz de vapurla gidip geliyorduk ama ayrı oturuyorduk. Sonra araya ortak arkadaş girince tanıştı ve malum geyik-



G&F: Ve radyoda program yapmaya başladınız... (Firt rahat durmaz) abi bu cihaz kaydediyor di mi?

C&E: Aslında hemen başlaymadık. Çünkü o sırarda sadece TRT vardı ama şans eseri ögrenmiş ki özel radyolar açılmış ve programın isminin Müebbet Muhabbet olmasına karar verip, Genç FM'in kapısını çaldık. Bize demo getirin dediler, biz de 'demo ya' diyerek tamam dedik. Tabii demo falan yapmadık. Aylar geçti ve gattenin birinde 'yeni kurulacak bir radyoda müebbet muhabbet programını yapacaklar aranıyor' ilanını gördük (!). Ve başvurduk Hür FM'e. Başlangıçta teknik işlere girdik, tonmayıstır falan. Tabii Erdem teknik hiçbir şey bilmiyordu, zaten siğ bir insandır kendisi ama çabuk öğrenir. Hayır, esas Cenk bildiği her şeyi benden öğrenmiştir. Neyse, bizim geyikler başlayınca radyodaki 'size beraber program yaptırımayız' dedi ve sıralarımızı ayırdı. Erdem 'slow motion' adında bir müzik programı, bense 'tam gaz' diye bir şeyler yaptım. Sonra radyo kelle azaltımı yapınca, biz de bir araya gelebildik ve Salı geceleri 1-3 arası başladık. Geyik o kadar tuttu ki saat 11' e alındı. Daha da tuttu, gün sayısı arttı. Çok daha tuttu gündüz kuşağına geçti ve Satel TV'de çıkmaya başladık. Arkasından Show Radyo, Kanal 6, gösteriler, vs. derken, en son ATV'de demir attık. Şu ara G.A.G ve Elifnağme'nin metinlerini yazıyor, seslendirmelerini ya-



ler başladı. Atışmalarımız sonucunda güclümüz birleştiğimizin zamanının geldiğini anladık ve önce kantinde king oynayanları geyige aldıktı, hatta masalarından kalındıktı. Sonra olayı anfilere taşıdık, hocalarla dalga geçmeye başladık ve dedik ki: 'Ya biz niye bir radyo programı yapmıyoruz ki böylece sadece kendi hocalarımıza değil tüm hocalarla dalga geçebiliriz..'

piyoruz...

G&F: Gelelim bilgisayarlara ve tabii ki oyunlara. Daha önce Gamepro'da köşe yazdığınıza göre olayın bir hayli içinde olmalıdır.

C&E: Oyunlara alakamız Commodore 64 ile başlıyor. Kafa ayarı yaparak ve Pirates oynayarak aylarımız geçmişdir herhalde. Amiga ve Sensible Soccer ile orta sahadan attığım gollerden sonra geçtim PC ortamina; 386'da Winter Games oynardım, şimdije online oyunlara sardım, sağolsun ADSL (Cenk). Benim bir de arada Spectrum günlerim olmuştur, River Raid'lı (Erdem).

G&F: Neler oynuyorsunuz? Özellikle ilgilendiğiniz bir tür var mı? Ve PS2 oynuyor musunuz?

C: Tamamen oynamam moduma göre değişiyor, RPG severim ama kafam rahatsız. 3-4 yıldır Ultima Online oynuyorum, vakit darsa FPS takılıyorum. Bir ara CS sardım ama sonra sıkıldım. Favim AvP'dir zaten, birçok klan değiştirdim şimdije kadar. PS2 seviyorum, çünkü yawma imkani tanıyor; ne mouse, ne klavye. En son Silent Hill 2'yi bitirdim. Ama öte yandan PS2 yeterince derin değil, bir 11th Hour, 7th Guest gibi oyunlar yok.

E: Ben daha çok stratejiyle ilgileniyorum. Mesele en son Industry Giant 2'yi çok beğendim. Ayrıca futbolla o kadar ilgim yoktur ama menejerlik severim, Football Manager hala bilgisayarında kuruludur. Benim PS2'üm yok ama LeVeL bana alacak. Şimdilik Cenk'e gidip GTA3 oynuyorum, onun save'lerinden başlayarak.

G&F: Peki LeVeL okuyor musunuz? Örneğin son sayınızı aldınız mı?

C&E: Ben ilk sayımı aldım (Cenk). Ben almadım çünkü artık evime gönderilecek, yanında donanım hediyesiyle (Erdem).

G&F: Anlaşıldı... (Firt cihaza hamle yapar) abi kaset bitti galiba, tersini mi çevirsek?

Tabii bu muhabbet uzadı, gitti; saat geceyarısını geçti; fotolar çekildi, piller bitti ama esas geyik önumüzdeki sayıda... ☺

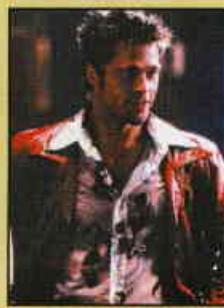
haberiniz var mı?

ONLAR GERİ DÖNDÜ!

South Park en sonunda yeniden ekranlarda. Ölmez Kenny, kusmuk Stan, mantıklı Kyle ve baş kötü şıko Cartman, geçtiğimiz aydan itibaren her Cumartesi, saat geceyarısını vuruşuna CNBC-e kanalında, yeni maceşimalıyla (!) karşımızda. 1997'de Matt Stone ve Trey Parker adlı iki kaçık genç tarafından, olabildiğince düşük bütçeli bir şekilde kota-rilan South Park (flash ile yapıldığı söyleniyor), Amerikan hayatı tarzı ve değerleriyle, adice

dalga geçen ve dünyanın dört bir yanında izlenen bir çizgi film (hatta 'South Park: Bigger, Longer, Uncut'ında uzun metrajlı film bile var). Dizinin öncesi inanılmaz olaylarla dolu ama olan olmuş artıktır; önemli olan sonrasında yakalamanız. Merak etmeyin, herhangi bir bölümünden South Park'ın peşine takılabilirsiniz. South Park, gerek tarzı, gerek içeriğiyle Simpsons ile beraber çizgi film dünyası için adeta bir devrim. Diyeceğim kaçırlılamamı. Gerçi saat, daha doğrusu gün olarak biraz bana

ters ama idare edicez artık. Umarım hafta içi de tekrar bölümlerini yayınlamayı akıl ederler.



YAPMA BE BRAD!

Son haberlere göre Brad Pitt, Darren Aronofsky (Requiem for a Dream, Pi) ve ekibini satmış durumda. Merakla beklenen bilimkurgu filmi 'Foundation' dan sebep göstermeden ayrılan →

ne okuyoruz ne yapıyoruz?

spielberg yaparsa!

En sonunda Minority Report, 'Azınlık Raporu' adıyla sinemalarımızda gösterimde. Kolay değil, koca bir yaz bekledik Azınlık Raporu için. Ama boşuna da beklememişiz; alässüsi uzun süredir ağızda Indiana Jones tadı bırakan bir film izlememiştim. Steven Spielberg gerçekten de izleyiciyi ikiye bölen filmi Yapay Zeka'dan sonra çok sıkı bir dönüşüyor.

Filmin konusu, ünlü bilimkurgu yazarı Philip K. Dick'in bir kısa hikayesine dayanıyor (yazarın hikayeleri daha önce Blade Runner ve Total Recall filmlerine de esin kaynağı olmuştu). Yıl 2045. Geleceğin Washington'u ve artık suç, psikiklerin polisle İşbirliği sonucu öngörelebiliyor ve böylece engellenebiliyor. Adamımız John Anderton (Tom Cruise) ise bu suçu işlenmeden tespit eden departmanın baş dedektifi. İşini çok iyi yapıyor ve kendi oğlu da yıllar önce cinayete kurban gittiği için suça aman vermiyor. Ama psikiklerin Anderton'ın suç işleyeceğini öngörmesiyle işler karışıyor ve aksiyon başlıyor. Anderton kendi kurduğu sisteme kaçarken, bir yandan da bu komplonun kaynağını araştırıyor...

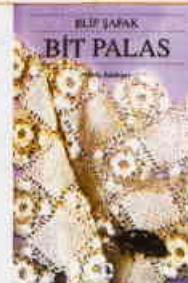


Azınlık Raporu, elbette ki bir bilimkurgu ama türdeşti Dark City gibi aynı zamanda bir kara film. İki saat boyunca düşmeyen bir tempo eşliğinde inanılmaz görüntüler izliyor ve bir yandan da kader mi, yoksa özgür irade mi gibi felsefi sorulara思考 yourself. Filmin görsel bakımından ne kadar etkileyici olduğunu söylememeye gerek yok herhalde. Eleştirmenler film için 'Spielberg formuna geri kavuştı' diyor ama bence o zaten hep formunda! ☺



bir kitap okudum

Genellikle bu köşede kitap eleştirisine rastlayamazsınız. Çünkü çok okuyan, daha doğrusu okuyabilecek biri değilim; görüntü ve sesle ilgilenmekten edebiyat dünyasına bir türlü zaman ayıramam, ayırsam da odaklanamam. Ama bazen karabatak misali dalip çkarım kitaplara ve farklı bir şeyler aramış özellikle konularında. İşte Elif Şafak'ın Bit Palas'ı da uzun bir aradan sonra elime aldığım ilk kitabı. Beni bu kitabı okumak için iki şey tetikledi aslında; birincisi bizzat kitabın yazarı Elif Şafak'ın bir röportajı sırasında objektifte attığı bir bakış ve ikincisi ise Altıya dergisinde, yazarın kitaplarının ne kadar sinematografik olduğunu anlatan bir makale. Bit



Palas, okuduğum süre dışında beni etkisinde bırakmadı ama en azından nedenlerimi haklı çıkardı. Öncelikle olabildiğince görsel bir anlatıma sahip ve kurgusunu film gibi aratmayacak kadar sinematik.

Kitap, Bonbon Palas adındaki bir apartmanı, sakinlerini, çöplerini ve dolayısıyla böceklerini anlatıyor; ama öncesini ve hatta daha öncesini unutmadan. Bir apartmanın geçmişinin ne kadar dalandırıp budaklanabileceğini ve bu geç-

mişin şimdidi nasıl etkilediğini görmek ilginç bir duygudur. Bonbon Palas, geçmişyle olduğu kadar sakinleri ve sakinlerinin birbirile ilişkileriyle de ilginç bir yer. Örneğin Madam Teyze, Mavi Metres veya Hijyen Tijen aparyi karakterler ve aparyi hikayeleri sahipler ama her biri tipki 'Manolya' filme benzer bir kurguya büründüklerinin hayatına giriyor, dolaylı veya dolaylı isteyerek veya istemeden. Böyle bir kurgunun üzerine çöpleri ve böcekleriyle koca bir İstanbul manzarası binince, sürükleyi bir anlatım çıkarıyor ortaya. Ama merakla beklediğim sonuna gelince sadece nötr bir ifade takınabildim. İster istemez bir neden aradım ama bulamadım ve rahatsız oldum. Umarım siz bulabilirsiniz. ☺

Güven Çatak | guven@level.com.tr

sim gev sinir eden

→ Pitt, yapımcı şirkete 19 milyon dolar tazminat ödeyecekti. Aslında hayret bir durum çünkü Darren Aronofsky tam da Brad Pitt'in tarzında bir yönetmen. Üstelik Pitt rol için sofular gibi sakal da uzatmıştı. Ayrıca Cate Blanchett ile iyi bir ikili olmuşlardı. Ne diyelim, yazık olmuş...

MAALESEF YİNE

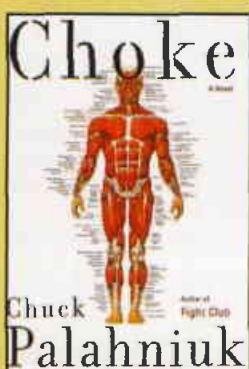
Bon Jovi'yi çok severim, onlarla başladım rock dinlemeye ama 'These Days' albümünden sonra bence emekli olmaliydi; yeni jenerasyona da kendimi dinleteceğim diye uyduruk albümler yapmamalı, trendy video klipler çekmemeliyiler.

Ama dinleyen kim? Yeni albümün adı 'Bounce' ve ilk single 'Everyday' müzik kanallarında zırt pırt çıkmaktır. Şarkı olabildiğince vasıt; alässüsi albümden de pek bir umudum yok. Yakında konuşu çıkar...

YENİ BİR FIGHT CLUB MI?

Fight Club'in uyarlandı romanın yazarı Chuck Palahniuk'un diğer bir romanı 'Choke' da filme çekiliyor. Palahniuk, kitabı film haklarını Requiem For A Dream'in de yapımcılığını yapan Bandera Entertainment'ın satın aldığına açıkladı. Romanın senaryoya Clark Gregg (What Lies Bene-

ath) uyarlayacak. En az Fight Club kadar başarılı ve ilginç bulunan roman, gitdiği lokantalarda yemek yerken boğulma numarası yaparak para kazanan bir sahtekar ile seks bağımlısı bir adamın ilginç ilişkisini konu alıyor. Yazarın yeni romanı Lullaby ise bu ay piyasaya çıkıyor. ☺



F R P

ANTASY OLE LAYING

Yurdumdan hobbit manzaraları..

Saat 10.04

Yer: Eminönü Otobüs Durakları

-Abi benim Firtınabaşı'na gitmem lazımdır. Geçiyosanız beni de bıraqsanız hanı? -Yok canım, bu Tepebaşı arabası ama istersen Şişhane'nin orada indirelim seni, bıraq yürürsun. -E iyı binelim bari.. -Hoooop!! Bilader, evet sen koca ayak, nereye öyle, bilet atsaydın?! -Bilet?? Nasi yanıt? -Bilet diyorum, hadi tipinden belli, öğrenci atsan da olur. -Abi bilet unutmuşum, ben mitril üzerinden yapsam ödemeyi? -Bak hala konuşuyo, kardeşim ne diyoruz iki saatir? Biletin yoksa in aşsaa, oyalama belediyyenin memurunu! -Yettiniz be, al sana bilet! (Pofuduk!) -Aha nereye gitti bu yarım porsiyon?! Çok ortaya bak bi şey yapmiyacam! Şşşt sana diyorum...

Saat 13.22

Beyoğlu Karakolu

-Hayırırdı Gimli Abi, sen nasıl düştün içeri? -Valla arkadaşlarla alkollü bir ortamdayız. 'Kibinâla başı burma burma, yâr yaraaman!' diye eğlenirken yan masadan biri kaş yapmaz mı! Önce bakmayayım dedim ama sonra iştittim ki, 'Durin de söylemiş böyleymiş' diye konuşmaya devam ediyor. O an uçutmasadan karşıya, Eru yarattı demedim, bir girişim ki sorma, zor aldılar elimden. Meğer adamın sağlam tanıdıkları varmış, aldılar tabi bizi bura... -Hiç cüce, ne anlatıyosun orda deminden beri? Vlk vlk vik beynimizi yedin, gelmeyeylim, iki örgüde ben atarım sakalına! (Ciyuuuv, Dıbank!) -Ha ne diydorum, aynen böyle oldu işte. Bu arada akşam tünel içine başlıyoruz arkadaşlar, burada daha fazla durulmaz!. Moria usulü, üç şeritli, dinlenme tesisi canavar bi yapı olacak. İlgilenenler bana isimlerini yazdırırmaya başlasınlar!

Saat 16.20

Sıçrayan Midilli Kıraathanesi

-Arpadam Usta! Bizim masanın iki çayı vardı! -Geldim geldim, televizyonu açıymı, alılıyi kaçırıyoruz. -Usta be, bu hafta senin tüylərlərə güvəndik, ikinci ayağı tek geçtik ama benim içimde bi şüphe var. -Nihat, Arpadam'a ne güveniyosun olum, ben sa-

na Nazgül'ü yaz dedim ama dinlemiyosun ki beni!

-Yok yok, Usta bilir işini, kulağı deliktir benim canım ustamın, almıştır bi yerden haberı. -Tabi Nihatım bak göreceksin şimdî, bizde yalan iş yok! (Evet sayın seyirciler son düzlige girilirken Nazgül önde, arkasında Demirhan, hemen ardından Yıldırım, onun da arkasında Sergen. Nazgül arayı açıyor, Yıldırım atakta, o da ne, eli metre geriden Gölgeyele hızlanıyor, Gölgeyele Sergen'e yaklaşıyor, Sergen'i geçti, Nazgül finiše doğru dörtnala koşuyor, geride Gölgeyele, şimdî Yıldırım'ı da geçiyor, Demirhan'a yaklaşıyor, evet sayın seyirciler onu da geçti, şimdî Nazgül'e yaklaşıyor, Nazgül son metrelere girilirken önde, Gölgeyele geliyor, Gölgeyele şimdî Nazgül'ün yanında, Nazgül, hayır Gölgeyele, hayır Nazgül, finiše giderken Gölgeyele burun farkıyla önde.. Ve Gölgeyele birinciliği alıyor sevgili seyirciler!) -Halal olsun be sana abi, kralsin, Kaymakpürüzü Abi'm benim!

-Tamam tamam sırnaşmayın, çaylar tavşan kanı di mi?..

Saat 07.32

Kapaklıçarşı

-Smeagol, ne oğlum bu dükkanın hali, ben sana vitrindekileri indir, camları da sil demedim mi? -Ama ussssta, yüssssükleri ssildimsss, ovdumss, parlattimss, Bak pırıl pırrıllars. -İyi hoş, bi şey demiyorum da hep yüzükler, hep yüzükler olmaz ki çocuum. Bak gerdanlıklar var da, bilezikleri de almamışın içeri. -Yüssssükler bitssin öyle ussstaa, bunlar çok kıymetlisss, kıymetlimissss. -Tamam taram, elini biraz çabuk tut, yarın geldiğimde tertemiz bulmak istiyorum burayı, yoksa yevmiden keserim ona görel! Zaten her sabah nasi yapıp ediyosan gazetenin çengel bulmacasını da çözüyosun benden önce, sinir oluyorum. -Olur ussstaa, çösssmem bi daha, madem kısıysunsss. Kıyimetlilerimiss, parmağında yüssüklersss, kolunda bileşiklersss, ben ssana dolanayımsss ...

Saat 12.58

Belgrad Ormanları

-Bak, aşkımızın baş harflerini kazıyorum Nalan! -Ay, çok romantiksin Sedat, canım benim! -Şu kalbi de çizdik mi....(Şırraak) Ahh!

-Ne çiziyosun kabuğumu, terbiyesiz herif!

-Aaa, Sedat bak ağaç konuştu.

-Sağmalarna Nalan, olur mu öyle şey! (İyi de bana kim vurdur sahi?)

-Hmmm, hommm, kizım sen de bırak bu adamla takılmayı, geçen hafta da bizim arkadaşlardan birine C harfi kazımıtı bu!

-Ay ne diyo bu Sedat? C kim, Cansu mu, Cemile mi, kim ha kim itraf et!

-Ya Nalan nereden çıkaryosun bunları, elin ağacına mi inaniyosun bana mı?

-Gözüme gözükme Sedat, ben de beni sevdığını sanmıştım (Şırraak)

-Ahh, iyi artık, gelen vuruyo, giden vuruyo!..

-Hmmm, enteresan bir türsün sen ama adını bilmiyoruz, hemen bir ad bulmalı sana. Senbukafayla devamedersendahaçokdayakyersin nasıl? Ta runda runda rom! Biz de yolumuza devam edelim arkadaşlar, daha Beykoz Korusuna bakacağız, Enthanımları burada da bulamazsa kuruyup gidecek güzelim nesil!

Saat 13.42

Boğaz Köprüsü

(Daaattt, düüüttt, düüüütt)

-Pardon kardeş, ileride kaza mı var, ne bu sıkışıklık?

-Ben de bileyimiyorum hamfendi, Yolun başını bi deli kapamış diyorlar. Tutmuş köprünün çıkışını, elinde bir deşnek kimseyi geçirmiyor.

-Cık cık cık, ama böyle olmaz ki, hepimizin işi var gücü var, kaldık burda.

(Aynı anda köprünün diğer ucunda)

-Yuu şel nat passss!

-Kim bu adam ya?

-Amirim biz de bilmiyoruz. Başta kendini köprüden atacak sandık, kameralar falan geldi, hatta ben koluna gireyim, kurtarayım dedim, nasıl yapışsa değneğinden bir ateş püskürttü yaktı yüzümü.

-Görürüm ben şimdî onu, vazife başında adam yakmak nasıl oluyormuş. Heeey, grili, sana söylüyorum, bu kadar kişi senin keyfini mi bekleyeceğ?!

-Yu şel nat passss!

-Şel mel bilmem ama şimdî görürsun sen..

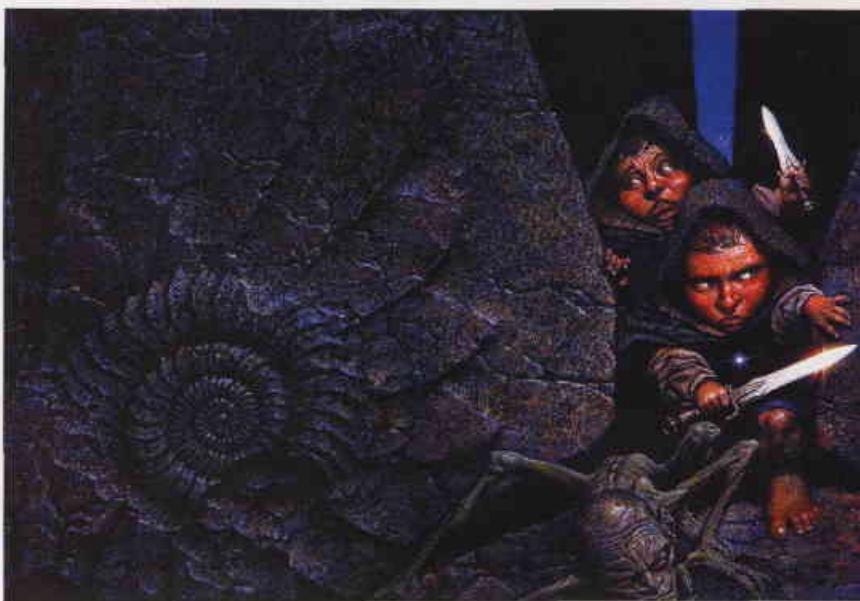
-Yu şel nat...(Patada kütеде!)

-Aaa, adam düştü aşağı!

-Kız meselesi miymiş kardeş?

-Amirim ben dedim, bunun niyeti baştan belliymi, kurtaramadık garibi.

(Yaklaşık iki saat sonra Ortaköy sahilinde beyaz



bir figür balıkçı teknelerinin arasından karaya şıkar.)

Saat 19.45

Cihangir

Saruman Abi, kusura bakma bu saatte rahatsız ediyoruz ama, nəsilin iyi misin bə hətrini soralım dedik.

-Hadi oradan haytalar sızıl! Beşiktaş mağrı şifreli ve ilinice dolmuşsunuz böyle. Başka zaman Saruman Abi'niz öldü mü kaldı mı, karnı aç mı, açık mı soran yok!

-Ayıp ediyosun be abi, bak cips miş falan da getirdik, hem izleriz, hem yeriz icabında. Aslında bizim bacanəğə gidecektik ama senin palantır aynası gibi göstəriyo şərəfsizim. Reklam yok, yayın kesintisi yok, Japon nəsi yapmış di mi abi?

-Japon değil, Noldor.

-Efendim abi?

-Yok bi şey. Sen gel bi dakka konuşacağlarım var, Ben billyosun Isengard'dayken inşaat işindeydim. O zamanlar emrinde binlerce İrgat-Hai var, para ya para demiyor. Diyorum ki, sen aracı olsan, burada da boğaz sırtlarında birkaç parsel arazi kapsatsak, merkez olaraq da Çamlıca verici kulesini alsak, Orthanc hesabı. Üstelik palantır de oradan ne çeker billyo musun, Avustralya televizyonunu bile izleriz.

-Abi olur aslında, olmaz diye bir şey yok tabii de maç başlıyo, dəvəre arasında konuşsaq bunları?

-Sizlere zaten bir şey anlatanın... Solucanlı, şunlara kapiyi göster bakayım!

-Ama abi maç?

Kapı dedim..

-Barış sonunu söylesen, kazanıymuyuz abi, hanı palantır gösterir, ha abi?

Saat 19.30

Beşiktaş Vapur İşkəlesi

-Uyan argadağş, hey kimə diyom ben, uyansana-

-Sarsmana gerek yok insanoğlu. Hem bilməz misin ki biz effler uyumaz, yalnızca meditasyon yaparız. Gəmisin anıları sonsuz yaşamımızda dirləndirir bizləri.

-Yay uyuyosun işte, bi de inkar ediyon, Galk da in hec vapurdan, işkəleye yanaştı! Yənniz vapur eyice yanışmadan atlama gələrə, dehlikəl və yasahtar.

-Heyhat, demek yillardır özlemimi çektiğim, həvalerile Gri Limanlar'dan ayrıldığım kaderime kavuştam. Olabildiğine gizemli ve lütfükär, işte Batı'nın Limanları duruyor karşımıda.

-Hangi batı, ne batı?... Beşiktaş a geldin diyom, sen böyle ağıdalı gönüşməyə devam etdiyon. İn bi hava al, dolaş, bi çay içiver, ağılrsın.

-Lhûn'un denizə kavuşan kolları aşınjal! Nihayet erdiğim huzur, mutluluk, o yüce eżgi! Bana en leziz elf badelerinden bir kadeh doldur dostum, bir parça lembas da getir yanında, bu ührevi anı kutlayalım hep birlikte!...

-Anlaşıldı sen inmeyecen, gerisindəri Kadıgöy'e dön de aklın başına gelsin. Dur hele içim ciz ettü gülüklerinə yandığının. Ben sənə çayla simüt getüreyüm de dönlüşte martılar atuverüsün bar...

Saat 20.02

İnönü Stadı

-Mordor'un üşşakları! Saklanacak yeriniz kalmadı artık, ışığı boğacak kərənlilik güleriniz de... Aşın Kara Kapı'nızı Gondor aşkına!

-Abi açamayız...

-Kapıyi açın ve ileri çıxın. Gondor'un Kralı konuşuyor, Ben Arathorn oğlu Aragorn, Elendil'in varisi, Elessar, Elftası, Númenorean Krallığı'nın son temsilcisi. Dündən, Batı'nın ulu insanların...

-Abi tamam ama açamayız diyorum. Maç başlandı, kapılar kapandı, erken gel dedik sənə. Hem belindəki o kılıçla nasıl giricen içeri, anında kontrole təkilirsən.

-Kılıç mı, yalnızca bir kılıç değildir o. O, Elendil'in kılıç, Sauron'un parmağından yüzüğü kəşf alan kılıç, kırılan ve tekrar yapılan kılıç, Batı'nın alevi, anduril, nam-hi diler narsıl, kırmızı və beyaz alev!

-Ne renk dedin abi?

-Kırmızı...

(Tüm stad)

-Beyaaaaazzzz!

-En büyük?

-Türk-i-yel Lay lay lay lay lay laaaa, oooo Türk-i-yel! Buyur içeri abi, feda olsun sənə bu yollar!

-Ha söyle...

-Bu arada ismən neydi, demin tam şeedemedik de?

-Boşver, Yolgezer deseniz de olur.

-Peki, ☺

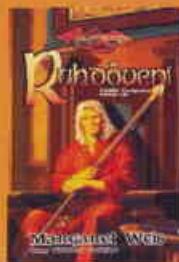
Batu&Gökhan | batuher@level.com.tr

Günlerimiz Ansalon'da geçmeye devam ediyor. Merak etmeyin gelecek aya buz rüzgarlarına tutulacağız.

Ruhdöveni: Raistlin Tarihçeleri I

Margaret Weis

Ankira Yayımları



Fantastik kurgunun en güzel yanlarından biri eserdeki bir karakterle bütünlüğe sahiptir. Onun maceralarına ortak olur, onunla savaşır, onuna kazanırsınız (Nice kişiler bilirim "Ben, Strahd'i okumadan sayıya sayıya Jander'i arayan) İşte bu kitapta Margaret

Weis'in en sevdigi karakteri; Raistlin Majere'yi bulacaksınız. Kitap Raistlin'in çocukluğundan itibaren yaşadığı olayları ayrıntılısıyla, sıkmayarak bilakis okuyucuya bağlayarak veriyor. Sadece Raist değil Sturm, Caramon, Tanis, Flint ve sevimli kender Tas'ın gençlik yılları da bu kitapta. Evet, aklimızda ki sorunun cevabı da: Altın rengi tenin ve kum saatı gözlerin arkasında yatan Test'in esrar perdesi de Ruhdöveni'yle açılıyor.

Sonuç olarak Ruhdöveni, Ejderha Mizrağı dünyasını seven, özellikle de Raistlin'in içindeki gücü daha iyi tanımak isteyen herkese tavsiye edeceğim bir kitap (Benim mi? Hayır, benim kalbimde Sturm var :)

Not: Kitabın devamı olan Silah Kardeşliği'de şu aralar raflarda.

Ejderha Mizrağı: İkinci Nesil

Weis&Hickman

Arka Bahçe Yayıncılık



Bir nesil bizimle büydü. Onlara ortak olduk; savaşlarına, aşklarına, kısacası yaşamlarına. Zaman hızla akip geçti ve artık mirası yeni nesil -mizrak kahramanlarının nesline, bırakma zamanı geldi. Fızbən'in önsözüyle başlayan eserde soluk soluğa okuyacağınız efsaneleşmiş beş hikaye bulunuyor. Kitiara, Caramon ve Tanis'in oğullarıyla tanışacağınız kitap aslında Ejderha Mizrağı'nın yeni serilerine bir köprü oluşturuyor ve okuyucuya bu serilere hazırlıyor.

Not: Kitabın tek negatif özelliği, Arka Bahçe gibi bir yayıcıya yakışmayacak kadar çok sayıda hata bulundurması. İleride tekrarlanmamaya çağrımızı umit ediyoruz. ☺

Göker Nurbeyler | skyman_lvi@yahoo.com

hmmmm...

Fırtınanın esip geçtiği yerde bir serin meltem gibi dalgalanmak...

Ne o? Başlığa ve spota bakıp çok edebi bir yazı bulmayı mı beklediniz yoksa? Korkmayın, öyle bir hissiyat içinde değilim. İşin doğrusu burada anlatacağım konu nasıl oyun oynadığımızdan daha başka bir şey değil. Neden böyle bir konu seçtim? İki sebebi var. İlk olarak bu köşeye birşey yazmak zorundayım, boş bırakıp "Bu daha önce yazıldıl!" diyerek geçistiremem. Belki Bedri Bayram tablosu olarak işe yarar bu fikir, ama bir Level editörü yazısı olarak pek sökmez gibime geliyor. Herşeyden önce "daha önce yapıldı" çünkü, ve orijinallik saplanıtmak olmasa da, aşıktan açığa birebir kopyacılığa da taraftar değilim hanı.

«Gerçek dostlar ne olursa olsun oradadır, en karanlık saatte bile yalnız bırakmazlar birbirlerini.»

Ama işin geyik tarafını geçelim, asıl sebebe gelelim. Uzun yıllar hemen her ortamda, her türden insanla yanyana ve karşı karşıya oyun oynadığınız zaman ister istemez birşey dikkatini çekiyor insanın. O da herkesin kendine has bir oyun şekli olduğu, herkesin kendine has bir yaklaşım sergilediği. Tabii sonuçta oyuncular çok kısıtlı yapımlar, bir oyunu oynamanın belli bir

yolu var, ama sonuçta üç aşağı beş yukarı hep si birbirine yakın olsa da, her oyuncunun tarzi bir miktar farklılık gösterebiliyor.

Ama ben başları ile kıyasladığında kendi "tarzımın" oldukça sırttığını farkettim, en azından kendi gözümde durum böyle. Neden bilemiyorum, belki ben oyunları daha ciddiye algırdım, ya da belki başları daha az ciddiye alındımdır. Ama benim oyunlara yaklaşım çok daha farklı gibime geliyor. Dinleyip karar verin. Misal, dergide Tuğbek olsun, Sinan olsun, Burak olsun, oyun oynarken çok farklı tavırlar içine girerler. Tuğbek daha bir "Bitsin, sonunu göreyim!" havasındadır sanki. Hani ne-

redeyse trene yetişen yolcu tadında oynar, döñüp bakası yoktur geçtiği yerlere ikinci kez. Öte yandan Sinan daha bir ağır oynar, zaman zaman "Offf, süpermış, burayı tekrar çal Sam!" deyip geçtiği bölümü tekrar oynadığını çok müşahade etmişimdir. Ama işler sıkıştırdı mı ya da ofis baygınlık verdi mi o da kaçip gidesi gelmiş gibi hızlanabilir. Burak bambaşa oynar, şimdiden

1984

M. Berker Gündör gberker@level.com.tr

Kafatasının içindeki neler geçiyor yani? Parmaklarım o denli hızlı yazabilseydi keşke

ye dek gözlemediğim iki hali vardır. Ya aksiyona kapılmış tüm benliği ile ekrandadır, ya da derin düşünceler içinde kaybolup gitmiştir ekrandakileri analiz etmeye çalışırken.

Tabii bu insanların ev halini bilemem, insan evinde oyunu bile farklı oynar, farklı yaklaşır şüphesiz, ev rahatlığı vardır ne de olsa. Ama herhalde en iyi bildiğim hal kendi halimdir. İki oyuncu halim vardır benim, bunlardan ilki "ayırmak" için oynadığım zamanlardır. Bir nevi "sabah sporu" sayın bunu, kahve ve sigara eşliğinde yapılan. Tanıdık bir oyun açılır, mesela Master Of Orion 2 gibi, ve beyin kafatasının içinde gerinip terliklerini giyene, yüzünü yıkamaya gitmeye dek bir miktar oynanır. Hızlı bir tempo gereklisi sevilen bir FPS de iş görür, mesela bir miktar Counter Strike ya da MOHAA'dan Omaha Sahili gibi. Sabah 5 sularında Omaha Sahili ne civili bir yer olur sessizliğin tam da ortasında bir bilseniz. Bir beyin daha nasıl uyandırılır?

Ama esas oyun moduna yeni ve beklenen bir yapıp geldiğinde, ya da sevilen bir oyuna kalınan yerden devam edilirken girer şu zavallı kafein ve nikotin bağımlısı beynim. Ekrandaki artık bir oyun değildir, öyle haritalardan tozu dumana katarak geçmek olmaz. Adım adım incelemek gerekdir, mimariyi çözümlemek, detaylara inmek gerekdir. Uzaktan düşmanları gözlemelemek, tavırlarından zekalarına dair yorumlar yapmak hoştur. Araç gereç ve silahları da irdelemeli, çizimlerinden nasıl çalışıklarına dek üzerinde düşünmelidir.

Öyle zaman gelir ki bir oyunun içinde derinlemesine kayıp gittiğimi, ekrandaki en ufak detayla bile ilgili felsefi düşüncelere daldığımı farkeder ayılırım. Boğma telinin yakın tarihîki rolü ya da uzay gemileri için olası enerji kaynaklarının muhtemel zayıflıkları üzerine düşüneler işgal eder kafamı. Bir teknolojik buluşun tanımında antik çağ filozoflarının yaşam üzerine düşüncelerinin izlerine rastlamak ya da bir esyanın çiziminden yola çıkararak sanatının ruh halini sorgulamak sıradışı değildir benim için. İşin kötüsü sadece oyunlarda değil, günlük hayatı da böyle davranıyor olmadır. Belki de yoğunur kaymağını yiyp gerisini bırakan insanlardan ziyade gölgelerle daha iyi anlaşabilen olmanın sebebi de budur. Kimbilir? ☺



sonsuz

Nereye gittiğinizi biliyor musunuz?

Vosviddin, uykusuzluktan şırmış gözlerini araladı. Kedi gibi gerindi... Her yer simsiyahi. Kuş tüyü yastığının altına minik ellerini sokarak kafasını aldı. Kendisini gördü. Ellerinde ve kollarında yorganın izleri vardı. Kafasını yavaşça yerine, omuzlarının üstüne koydu. Yorganını üstünden kaldırarak doğruldu. Dışarıya baktı... Hava güneşliydi. Hemen yataktan indi ve giyinmeye başladı. Sonra, dar ve uzun koridordan yavaş yavaş yürümeye başladı. Koridorun tam ortasında durdu. Kafasını annesinin odasından içeriye doğru uzattı. Annesi yine yoktu. Boşvermiş gibi davrandı. Eski püskü ayakkablarını giyerek, kendisini evden

kafasını yeniden cama dayadı. Hava gitide kararlıyordu. Vosviddin, yoldaki beyaz çizgileri saymaya başladı, ama otobüs çok hızlı ilerliyordu. Sayamadı. Saymayı bıraktı. Daldı... Gözlerini sıkıca yumdu. Uyumaya çalıştı, ama yapamadı. Akına, arka koltuktaki koca kafalı kız geldi. Hemen kafasını çevirdi, arkasına baktı. Kız yoktu... Üzüldü, kafasını önüne eğdi. Gözünden bir damla yaş aktı ve soğuktan donmuş burnuna düştü. Damlayı parmağıyla aldı ve bulgulanmış cama koydu. Oradan aşağıya doğru süzülüşünü izledi. Tekrar yola daldı. Hava iyice kararmıştı. Her yer simsiyahi. Elleriyle buluşlu

«Uykusuzluktan acıyan gözlerini sıkıca yumdu. Beklemeye başladı. Saatler sonra, derinden gelen bir gürültüyle gözlerini açtı.»

dışarı attı. Karanlık merdivenlerden indi ve dışarı çıktı. Kar yağıyordu, ama Vosviddin üzerine kendisini ısıtacak hiçbir şey almamıştı. Eve geri dönmeye üşendi. Tir tir titreyerek kapının önündeki merdivenlerden çıktı ve buzlu kaldırma oturdu. Uçsuz bucaksız yolu izlemeye başladı. Ortalık çok sessizdi. Sadece, kar tanelerinin yere düşüğü zaman çıvardığı süngerimsi sesi duyabiliyordu Vosviddin. Ne gelen vardı, ne giden. Uykusuzluktan acıyan gözlerini sıkıca yumdu. Beklemeye başladı. Saatler sonra, derinden gelen bir gürültüyle gözlerini açtı. Uzaktan ağır ağır, eski bir otobüs geliyordu. Yaşı otobüs, Vosviddin'in önünden geçip gitti. Ama birkaç metre ileride, aniden durdu. Paslanmış kapalarını açtı. Vosviddin ağır ağır yürüyerek otobüsün kapısına geldi. Kafasını kaldırmadan otobüse bindi. Çok fazla insan yoktu. Şöyledir çevresine bakarak otobüsün orta koltuklarından birisine oturdu. Kafasını cama dayadı. Tam o anda, otobüs de hareket etmeye başladı. Camlar soğuktan dolayı bulgulanmıştı. Vosviddin, minik parmaklarını cama bastırarak adını yazmaya çalışti. Ama nasıl yazıldığını bilmiyor. Bir şeyler kara lağı. Hâlâ çok uykusu vardı ve üzüyordu. Burnunu çekti. Yorgundu. Kafasını, dayadığı camdan kaldırıp arkasına doğru baktı. Bir arka sırada, karşısındaki koltuklarda yalnız başına bir kız oturuyordu. Kızın, aynı kendisi gibi ufak elleri ve yine kendisi gibi komşanın bir kafası vardı. Gözleri yumuk yumuktu. Çok hoşuna gitmişti. Koca kafalı kız, o sırada burnunu çeken Vosviddin'e gülümsemi. Vosviddin utandı. Hemen kafasını önüne çevirdi ve

camı silerek dışarıya bakmaya çalıştı, ancak hiçbir şey görünmüyordu. Canı sıkıldı. Dizlerini, önündeki koltuğa dayadı ve yeniden kafasını çevirerek arkasına baktı. En arka koltukta, köşede oturan tombul ve şirin bir çocuk gördü. Zoraki bir şekilde güldü Vosviddin. Şirin çocuk hiç tepki vermedi. Vosviddin yavaş yavaş önüne döndü. Annesi akına geldi. Annesinin, neden hiç evde olmadığını düşündü, ama nedenini bulamadı. Arka koltukta, köşede oturan şirin çocuğu unuttu. Bir anda kafasını arkaya çevirdi ve çocuğun olduğu yere doğru baktı. Çocuk yerinde değildi. Diğer koltuklara baktı, bulamadı. Kendisini koltuğuna bıraktı... Nasıl olsa daha sonra gelip aynı yerden alabilirdi. Bir ön koltuğa geçti. Ve bir defa daha kafasını bulgulu cama dayadı. Otobüsün incelemeye başladı. Gerçekten çok eski bir otobüstü. Her yerinden gıcırtılar geliyordu. Bu sesler Vosviddin'i çok rahatsız etti. Üşümüş kulaklarını elleriyle kapattı. Dizlerini kendisine çekti. Solundaki cama baktı. Buğu yoktu. Ağızıyla cama nefes vereker, camın yeniden bulgulanmasını sağladı. Öyle ya, bulgulu ya da buğusuz bir şey farketmiyordu. Her yer simsiyahi. Bir ara, arkasına dönerek kendisini bıraktığı koltuğuna baktı... Orada duruyordu. Derin bir nefes aldı. Bu defa, sağındaki koltukta, suratı buruş buruş çok yaşı bir teyze olduğunu farketti. Yaşı kadınla ürkükçe baktı. Kadın da ona... Sanki otobüs bir kat daha soğudu. Kadın, Vosviddin'i çok korkutmuştu. Hemen kafasını çevirdi. Ve bu sefer, zaman geçirmeden yeniden sağına baktı... Kadın yerinde yoktu. Donakaldı... Otobüs, sanki bir

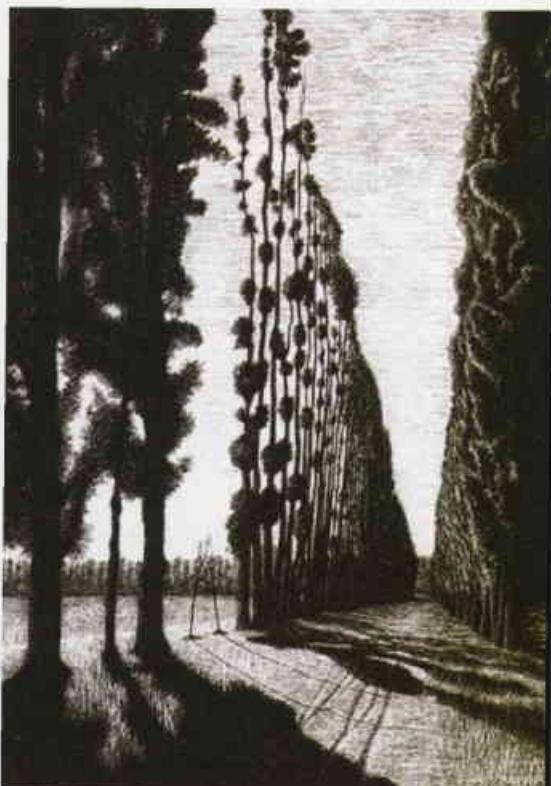
serbest çağrısım

Fırat Akyıldız fırat@level.com.tr

En çok neyi seviyorsun? Sınırsız Gizem'i, sınırsız plazayı ve sınırsız uykuyu...

Nimm, Peki. Başka soru sormasam olur mu...

yere yetişmek istermiş gibi gitgide hızlanıyordu. Vosviddin'in kafasından geçenler de aynı oranda bulanıyordu. Aniden ayağa kalktı. Önce en arka sıraya gidip, koltukların altında şirin çocuğunu aradı, bulamadı. Sonra koca kafalı kız aradı. Her yere baktı, ama yoktu. Tabii buruş bulrus suratı yaşılı kadın da... Sadece, koltuğa bıraktığı kendisi oradaydı. Ağır ağır ön sıralara doğru yürümeye başladı. Kalbi, yerinden fırlayacakmış gibi atıyordu. İlerledi, ilerledi, ilerledi. Sürücü koltuğuna yaklaştı... Korkarak kafasını uzatıp baktı... Sürücü yerinde yoktu. Dondu... Bir süre öylece kaldı. Sonra, kendisini bıraktığı koltuğa geri döndü. Kendisini aldı ve onunla beraber eski yerine oturdu... Gözünden bir damla yaşı daha aktı... ☺



kırkışam parçalarından puzzle yada fablyapmak

Kağıdr kalemin üzerine koydu küçük tavşan

Başladı " Bayat kahve ve +Morcheeba... sıcak, bayık, çırkin ve karman çorman bir ofis odası. Boşalmış, herkes gitmiş... Odanın içinde -bütün umutsuzluğuyla dönüp duran- iki vantilatör sadece. Boyunları büük, toz içinde... Huzur bulmak (aramak) için yanlış mekan. Aslında masasının üzerindeki zippo tenekesini (premium lighter fluid) odanın dört bir yanına bocalayıp -çıkip- gitmeli. Sadece yanın çakmağı bırakmalı geride. Her şeyi yakıp gitmeli. Belki? Evet belki bunu, oda (insan) doluyken yapmalı. Böylece bugünü -gelecekteki bir geçmişe- [tarih] adıyla gözmeli. Sağ bırakma! Elbet dönüp dolaşıp sana acı verirler.

«Bütün hatalar sadece doğrusunu öğrenene kadar yapılmaz mı?»

Geçmişimde üzerlerinde [tarih] yazan çok insan var | gömülü. Hayattalar sanırım hepsi. Hepsinin... biri hariç. Geçmişte kalmasını istemedigim tek kişi. Kader!!! Senin dev kanatlarını ve keskin bir kılıçın olabilir! Ama elbet... ahır elbet seninde küllerin savrulacak havaya!!!

Cocuk insan... pek çok insan. Sayıları arttıkça, tek tek varolmamaya, bir güruba dönmeye başlarlar. Ve sonunda hepsi birden üzerine gelen -içinde yalnız kaldığın- bir kalabalık sarar çevreni. **Ey Kızgın Kalabalık.** Kim durdurabilir ki seni?

Kaç bakalım şimdi uzaklara. Gerçekte öyle bir uzak var mı? "Bu şehirden kaçamazsan" ne çabuk unuttun. Sağ bırakma! Elbet dönüp dolaşıp sana acı verirler. Bir gün yanlış bir zamanda (hiç gereği yokken) bir yüz, yanğıın kenarındaki

(geri zekâlı) bir gülümseme. Seni deliye çeviren küçük bir aşağılama.

Dissolve

Daha sert bas yere. Daha hızlı. Başın öne eğik, yanaklarından ensene kadar kasılı, yumrukların sıklığı. Daha sert vur yeri. Sen daha küçüğen ne kolaydı şarkılara inanmak. (Cennet dünyada bir yerlerdeydi). Şimdi da ha sert bas yere, daha hızlı yürü. Bakalım bulabilecek misin o cenneti!!!

Ey Kızgın Kalabalık! Senden nerelere kaçılabilir. Dağlar mı? tepeler mi? Sessiz koyular mı? Yalnızlık mı? Ama ben senden yalnızlığım yüzünden nefret etmedim mi? Senden kaçmak | Seni bulmak? Belki sadece seni sevmek. Belki geçmişteki tek pişmanlık bu olmali. Pişmanlık? Pişmanlık mı? Gelmezdi elimden daha iyiş üzgünüm. Hiçbir zaman ve hiç bir şartta. Sen istedigin kadar budalalık de [H], bana sebepsiz yere kötülük ettiler.

İnsan karmaşık (çarpık) bir yaratmaktadır (Öyle olduğuna şüphe yok). Kompleksleri vardır, takıntıları maskeleri-özentileri-saçmasapanuyonları. Her insan **güzeldir** elbet, çırkinliği içinde taşısa bile... ve sen çekersin tüm bunları, katlanırsın, **tolere** edersin. Nereye kadar? Öğrenene kadar elbette. Bütün hatalar sadece doğrusunu öğrenene kadar yapılmaz mı? "Eğer yapıyorsan bile bile, budur işte en büyük budalalık". Üzgünün [H], İncil'den olamadı. Bir gün okursam eğer (o kitabı) oradan çalarım bir sonraki "büyük budalalık" lafımı!

Warcry

Şimdi biliyorsun. Karşında **Kızgın Kalabalık**. Yüzlerce sinsi göz, yüzlerce hançer. Biliyorsun iş-



cesur veni dünya



Tuğbek Ölek tugbek@level.com.tr

Ayn Munsif? Garip uykular, anabsız uyandır, sıcak ve toz. Bir lejyonun Sahra'da geçen son işi. Her aksende var bir parça şanlılık.

Ayn Inci? Bol incili bir ay. Pahalılıkla sakallarımızı dini doldurabilir. Ama en hoş Burak'ın omanının ortasına gündüz vakti prejeksiyon kurma fikri ve bunu çevirmek için atıldığı takıları.

Ayn Bomber? Bol emniyetinin terörle mücadele adına ilkokul çocuklarına parçalanmış insan cesedi göstermesi. Oyunlar, vahşet kan falan diye sizlənəsin bundan sonra kimseler.

te. (Bilgi değil mi en büyük erdem?) Onların tüm pürezleri birer hançerse, bilmek elindeki kılıçtan başka nedir ki! Yürü kalabalığın üzerine. Yüzlerce hançer de olsa. Binlerce hançer!!! Korkaktır insanoğlu. Çeliğin pırıltısı karşısında biri bile (ileri) adım atamaz. Sen başkalarına izin vermedikçe I canlı canlı didikleyemezler etlerini. İnsanın kanı fareye benzeyebilir (buna alımmamalı). Karakteri **leş** kargasına benzerken hele. Kargalara bağı! Kaçar elbet melun kuşar.

Ey Kızgın Kalabalık, ey Okur, ey Sevdiklerim, ey Nefret ettilerim, ey tüm umurşadıklarım. İyi bakın bana. Bulabilirsınız bundan sonra beni. Elimdeki kılıçın parıltısı dışında takılmayacak gözlerinize hiç bir şey. Cesaretiniz var mı pırıltıyla yüzleşmeye.

Eğer sertleşmesi için acı çekecekse çexsin. Ama **doğru** olan buysa taştan bir yüreğe itiraz yok. ^ Bitti

Bunları yazdı işte... Kalemi masaya geri bıraktı küçük tavşan. Bir iki zıplamaya yuvasından dışarı çıktı. Güzel bir bahar havasında güneş çaylığı ışıyor, tatlı bir meltem yüzünü okşuyordu. Her şeye rağmen yaşam güzel dedi. Rahatlamıştı artık. Kendine güveni yerine gelmişti. Biliyordu ya gerisi boştu. Kılıç vardi artık ne hançerlerden ne de kargalardan korkmuyordu.

Sonra bir hırıltı duydı arkasında. Pis bir koku, sıcak bir nefes. Korkuya döndü arkasına. Pis bir çakalın gözleri ile kilitlendi gözleri. Nefesini tutup bu korkunç gözlere baka kaldı. Sonra haykırdı "Kırılım!!". Alev alev yanıyordu gözleri, atıldı çakalın üzerine, bir isırışta boğazını parçalamak için. Ne kolay bir yem çakal için, ne acı bir son küçük tavşan için.

Not: Yazı geri plan müziği ile ve iki kere okunması düşünülenerek tasarlanmıştır. İkinci okunuş için yüksek sesli müzik şarttır. Ya okumadan yarı saat öncesinden başlayarak Morcheeba dinlenmelidir ya da yazıyla Nirvana'ya aynı anda başlanmalıdır (sert olmayan bir Nirvana ancak, My Girl falan). Hatta her ikisi de ayrı ayrı denenebilir. ☺

sondurak

Nasıl bulmak istiyorsak öyle bırakacaktık hani...

Güneşin beş milyar yıl ömrü kalmış, Dünya'nın bütün hikayeleriyle birlikte soğuk, kara bir ucubeye dönüşüp uzayda sersemlik etmeye başlaması için beş milyar yılı daha var demek ki. Ama görebildiğim kadariyla hiç kimse dünyanın bu kadar yıl daha sağ salım dönmeye devam edeceğinin ihtimali üzerinde durmuyor, güventen çok daha önce insanların bu gezegeni yok edeceğini neredeyse kesin. Hem de belki birkaç kez.

Bat dünya bat!

Dünyaya sadece bir gezegen değil de bir yaşam alanı olarak baktığınızda, dünya üzerindeki canlı sayısının sıfırlanması, bu yaşam alanının da yüzbinlerce yıl kapsısına "cenaze dolayısıyla kapalıyız" tabelasını asması anlamına geliyor. Üstelik topyekun yokoloş için geriye doğru 5 milyar yılı sayarken, dünyanın bu aşamasına birkaç kez geleceğini hayal edenlere artık kimse kötümser demiyor. Onların daha saygınlı bir sıfatları var: "Gerçekçi". Zira online bahis muhabbetine dayalı bir web sitesinde adamın tekini geçenlerde ortaya 1000 dolar koyarak açtığı "2020 yılına kadar dünya üzerinde en az bir

tarihe, emin değilim. Milattan Sonra 2002'nin üstüne diyelim bir 15 bin yıl daha eklendikten sonra yeniden başlamak üzere bitse her şey, yeni dünyalar "ataclarımız" diye anacakları insanoğlunu neye benzetecekler? Bari bizden birkaç tanesi hayatı kalsa da "aslında o kadar fena bir çocuk değildir" dese, diyebiliriz.

Öte yandan, eskitilecek tek gezegen dünya değil nasılsa. Dünyanın iri bir havai fişek gibi patlayışını, uzayın bir başka noktasındaki evinin penceresinden izleyecek insanlar da olacak. Ama ya o kadar sürmezse? Dünyalar daha dışarıda yaşayamayı öğrenemeden yakalanırsa o son ışık ve ses gösterisine? İşte o zaman geride kalan ipuçlarının neler olacağı ve bizim hakkımızda ne anlatacağı merak konusu.

Istatistiksel veri olarak insan

Boyle bir hikayedede insanların tek tek ayrıntılı değerlendirilmesi, geride bıraktıklarına bakarak kişilik tahilili filan yapılması mümkün olmayacak, kimse de buna kalkıpmak istemeyecek zaten (yaklaşık 3 bin kişinin öldüğü 11 Eylül felaketin-

« Hangisinin bizi daha iyi anlatacağı kurcalıyor kafamı, ilaç kutularının içinden çıkan prospektüsler mi yoksa Dostoyevski'nin Yeraltından Notlar'ı mı? »

milyon insanın ölümüne neden olacak bir nükleer felaket yaşanacak" bahsine henüz bir karşı görüş bulunabilmemiş değil. Birakin birkaç yüz ya da bin yıl sonrası, kimse 20 yıllık geleceğine 1000 dolarını yatıracak kadar bile güvenmiyor dünyaya. İşin garibi, bu türden olası felaketler insanları herhangi bir trafik kazasında ölmekten daha az ürpertiyor. "Benle birlikte yüzlercesi, binlercesi de olecek nasıla" deyip rathanlayabiliyoruz demek ki... Ne komik.

Ben bu açıklı hikayede mahzen gününü değil, o günden sonraki uzun sessizliği değil, dünyanın yeni kabuğunu da değil, en çok yeni dünyaların bizden kalanlara nasıl bakacağını merak ediyorum. Hangisinin bizi daha iyi anlatacağı kurcalıyor kafamı, bir ilaç kutusunun içinden çıkan prospektüs mü yoksa Dostoyevski'nin Yeraltından Notlar'ı mı? Ya da Charlie Chaplin'in Altna Hüküm'ü? Belki de geride kalan en 'anlamlı' bilgiyi tükettiğimizin kimliği olan barkod etiketleri sağlar... Bu da değilse, geride bıraktığımız bir dünya dolusu 'atık'. Hangisi daha çok yakışıyor bu 1,5 milyar yıllık

de ölen insanlar bile sadece istatistiklere eklenen birer veri oldular. Tek tek hikayelerini öğrenmeye gerek yoktu. Ama enkazdan kaç tane beyzbol sopası ya da imzalı Lakers forması çıktıı istatistiklere işlendi. Senaryomuz gereği tüm nüfus yok edecek bir olayda, milyonlarca kişi istatistik veri olarak bile kayıtlara geçemecek) ama merak işte, herhangi bir insan olarak 'ben'den geriye ne kalaçak?

Bugünün koşullarında böyle bir senaryo üzerinden düşünmeye başlayınca kendi adıma ciddi şekilde eğleniyorum. Yani işte 2002'nin dünyasında gerçekleşecek bir öte tarafa toplu göç vakasının ardından, yeni dünyaların geride bıraktıklarımıza bakarak bizi tahli etmesi son derece güç görünü-

OYUNGEZER

Serpil Ulutürk serpil@level.com.tr

Bir oyuncu yapsan? Oradan oraya savrulup duran inatçı bir sokak serserisini islah etmeye adanmış bir oyuncu olabildiři mesela.

Türü? FRP destekli bir turn-based strateji. Adamın gidebileceği bir sürü yol olmalı ama sen onu amaca uygun hamlelere ikna edebilmelisin. Arkadaş inatçı cünkü,

Peki ya adı ne olurdu? Ariza John Doe... hahah, pek güzel olurdu.

yor gözüme. Dünyanın teknoloji eşliğinde oalandığı, kafasının ciddi şekilde karışık olduğu bir çağ bu ne de olsa. Dünyayı (ya da farketmez sadece kendini) kötülerden kurtarmak için bin çeşit şeytanlık düşünen, önce hastalık yayıp sonra temizlemeye çalışan, daha iyi yaşamak için gece gündüz çalışıp sonra yaşamaya fırsat bulmayan bugünün insanlığına koyulabilecek en sağılıklı teşhis şizofreni olur. Tabii gerçekten öyle bir hastalık varsa...

Arkeologlar harddiskleri kazarsa?

Hani şimdilerde insanların ölüm sebebi araştırılırken otopsi niyetine harddiskler kurcalanıyor ya, eğer yeni dünyalar da böyle bir şeye kalkırsa bu "insanoğlunu tanıyalım" araştırmasının heften evlere şenlik bir hal alacağı fikrineyim. Hele bir de oyunlarını çalıştırmayı başarabilirlerse... Birbirimizin yüzüne bakarak oynadıklarımızın yanında çok naif kalıyorlar ama yeni dünyaların bunu anlaması o kadar kolay olmayacağındır. Onları salak yerine koyduğumdan değil ama gerçekten de bugünkü dünyasını bugün dünyanın içinde yaşamadan anlamak, anlamsız gibi yapmak bana imkansız geliyor. ☺



inbox



Merhaba,
Hayat geçip gidiyor ve sizler bir Inbox köşesiyle
daha karşı karşıyasınız. Buруn okuyun bakalım,
ne olacaksı artıktı..

KORSANDAN SATILIK TEMİZ KALYON

Merhaba ben yaklaşık 1,5 senelik Level toplayıcılarındanım! Gerçi 6 aydır alımıyorum çünkü artık bilgisayarım yok! Neyse bunları geçiyim.. Ben sana ve Serpil Hanıma -ki biraz sonra ona da msj atıcam- özür ve teşekkür borçluyum! Açıklärıymı;

Ben lise son sınıf öğrencisiyim ve level dergisini hangi oyular çokmuk düşüncesinden daha çok o arkadaşım 4-5 sayfalık bölüm için alıyorum. çünkü yazdıklarınız okumak hatta defalarca okumak hoşuma gitmiyor! Tabii biraz geçiktim ama geçen yıl yanı 2001-2002 okul döneminde edebiyat öğretmenimin sınıftan ödev istemişti! bende edebiyat kalyordum ve bi şekilde hocanın önüne gitmem gerekiyordu! Ödev bir hikaye yazmamı iste-

Şimdi maddeleyerek olaya gireceğim . ben maddelemesem zaten sen maddeleştireceksin. Sana zahmet vermeyeyim.

1. Derginin çıkış tarihi: Şimdi elimde olan Eylül sayısı ayın 9. da bayiye geldi. Ben bunu anlamak da güçük çekiyorum. Neden bize (tüm Level Halkına) 9 gün çile çektiyorsunuz. Diyeceksiniz ki işte yeni oyular çokiyor, demolar yetişmiyor, güncel olamıyoruz, matbaa yavaş çalışıyor (yandaki Chip 29 veya 30'unda çıktı). Tamam geçerli nedenler ama ben ve benim gibi bir çok Level okuyucusu bu dergiyi zamanında istiyor.Krise giriyoruz.
2. Fiyat zamlanmış. Hayır olsun 4 büyük milyon bu dergiye değer ama başka hiçbir dergiye bu para'yı kimse vermez veya vermemeli diyorum.
3. Derginin her ay seçtiği Ayın mektubu konusu ise çok önemli. Şimdi ben filozofum ya başlıyorum. "Ey arkadaşlar hayat böyledir , hayat söyledir oyun aslında şu nedenden oynanır, bu neden bize ters gelir." Gibi okuyucu mektupları o kadar geyik kokar oldu ki anlatamam. Tamam çocuklara sizden etkileniyor, örnek olmamız lazımlı.

Level dergisini hangi oyular çıkılmış düşüncesinden daha çok o arkadaşım 4-5 sayfalık bölüm için alıyorum.

burası- senin yanlış hatırlamışsam KASIM 2000 ayı dergideki 'Öylesine Yazılmış Bir Yazı' adlı yazınızı hocaya ben yazdım diye yutturmuşum. Tabii bundan sonra arkası geldi. Tabii bunun yanında da ben de boş değildim! O yazıları benim yazdığını desteklemek için kompozisyon sınavlarında da iyi notlar alıncı hoca çakmadı. Ve geçtim :)

Bunun için size biraz borçluyum! Özellikle sana TEŞEKKÜRLER

Bana herhangi bir konuda msj atarmsın konușalı seni tanımak isterim!

qastimodo17@kahkah.com

Merhaba Qastimodo,

Yani sen şimdi açık açık karşıma geçmiş, bana ait olan birseyi çaldığını söylüyorsun, öyle mi? Ve bunun için bana teşekkür ediyor, hatta bir de bennimle tanışmak istediğini söylüyorsun, doğru mu anlıyorsam? Sana diyecek sözüm yok yavrum evladım, hem de hiç yok. Sen de bu toprakların çocuğusun, ben sana daha ne diyebilirim ki? Bildiğin gibi devam et. Afferin sana!

BİRLEŞİK LEVEL EMİRLİKLERİ

Merhaba LEVEL Halkı ve onu adilce yöneten LEVEL EDITORYASI. Öncelikle 1 büyük yıldır Level Halkındanım. Daha yeni sayılırlım ama olsun hikâti geçe olsa fark etmek güzel. Sevgili Mad herhalde bu köşeye sen bakıyorsun hala. Çünkü mailler hep Berker abi diye başlıyor yoksa bir deşfremi söz konusu. Her neyse o kadar da önemli değil. Benim değişim istedigim daha önemli konular var.

ama bu bir oyun dergisinin altında kalkamayacağı bir şey Çünkü bu eğitim konusu çok derin bir konu eline klavyeyi alan ayın mektubu olucam diye çok affedersiniz ama zırvalılar bilmenden Benim kastettim editörlerin yazıları değil okuyucuların gönderdiği bu yönde yazilar Kardeşim sen bu dergiyi oyun dergisi olarak mı? Yokse bir eğitim dergisi niyetine okuyorsun.Ben dahil herkes haddini bilmeli. Bilmenden ileri gitmişsem özür dilerim. Durduk yere azar iştirmeyelim Berker Babadan.

4. Sayfa tasarımlarınız mükemmel. Acizane bunu bir grafiker olarak söylüyorum. Özellikle bu aykı konsol sayfları müthiş olmuş. Ayrıca Mega Emin'e DODO (GTA3) ucuma dersleri için teşekkür ederim.
5. Ben dediğim gibi bir büyük yıldır dergiyi alıyorum. Önceki sayılar bende yok PDF formatında verileceğim bir ara söylemiştim. Ama ses seda yok. Eğer bana dergileri gönderirseniz hiçbir çıkar gözetmeksizin dergileri CD'ye PDF formatında hazırlarım. Tabii ki dergileri geri iade ederek.

Son olarak Berker ağabeye özel selamlarımı gönderiyorum. Onunla bir çok konudaki görüşlerimiz uyuyor. Özellikle hayalleri , kurşun geçirmez camlı kule gibi. Müthiş hayaller abi sana belgeli olarak bende projelerimi göndermeyi düşünüyorum.

Herkesin tek tek o Mouse tutan ellerini oper saygı ve sevgilerimi sunarım.

Erdoğan Uzunoğlu
nvdia@mynet.com

Merhaba Erdoğan,
LEVEL halkı ne ya? Biz bir dergi çıkıyoruz, insanlar da para verip okuyor, bu kadar basit, abartmayın hactı bu olayları! Neyse, geçelim cevaplarına, zaten ilk mektuptan aldım ateşi, beynim dumansı tutuyor.

1) Yandaki Chip daha erken çıktı, neden? Aynı matbaada basılıyor ve o matbaada Vogel dergileri haricinde bir sürü şirketin işi daha basılıyor. Sonuç olarak dergi aynı gün teslim etsek bile, ki bu pek olmuyor, diğer yayınların basım önceliği Level'dan daha yüksek. Peki niye aynı gün vereyoruz? O da çalışma konusu ve içeriğinden kaynaklanan bir durum. Chip editörlerinin işleyenleri konular ve materyalleri bazen bir yıl öncesinden bellidir. Level ise daha esnek olmak zorunda, çünkü olmayan bir piyasaya gelmeye ve ne zaman çıkıştı bellı olmayan ürünleri tanıtmayı.

2) Sıfır reklamla bayii satışlarından para kazanma

ya çalışın bir dergiyiz, dünyada yok böyle bir olay. Dergi, gazete dediğin reklamdan kazanır, bayii satışından değil, madem grafiker adamsın, az çok bilmen lazım bu olayları.

3) Okur incisi toplamak için özel bir şabamız yok, ayrıca kimseini inci olmak için uğraştığını da sanıyorum. Zaten böyle bir ülkede buna gerek de yok kanımcı, bilmem yanlış mıymı?

4) Sayfa tasarımları devamlı üzerinde oynadığımız, iyileştirmeye çalıştığımız önemli bir konudur. Sen de bilirsin ki sayfaya bastıkların kadar, bunları nasıl bastığın da önemlidir. Yoksa okunmaz olur o dergi, o zaman da anlamı kalmaz dergi çıkarmanın.

5) PDF formatı olayına Sinan bir ara baktı, ancak genel kalitenin çok düşük olduğunu söyledi. Ayrıca işlem korkunç zaman alıyor, şimdilik askıya alındı o projeyi.

Berker abin de senin gözlerinden oper, merak etme. Ama iki yazısını okudun diye kafanızın süper uyuştuğunu da sanma, o manyağın sağa solu bellı olmaz çünkü! (Bak gene bilincaltı giriyor devreye, deliricek beni sonunda bu alt egolar ama ya!)

MUHTEŞEM İKİLİ

İyi günlerde LEVEL dergisi editörleri, Uzun zamanından beri derginizi alıp onda farklı oyular tanıtmaktayım ancak FRP konusunda tartışmalarınızı pek yeterli bulamamaktayım. Derginizde uzun süreler FRP bulmadım tabii ki belli başlı bir kaç oyun dışında. Sizden ricam bu işte profesyonelliliğinize daha çok yakışacak bir şekilde özen göstererek çalışmalarınızı bekliyorum.

Not: Ben bir FRP delisiyim :) bir gün sizde benim gibi olduğunuz zaman benim neyi kastetmem farkına varırısz.

Çalışmalarınızda başarılar diliyorum.
Sakarya'dan kucak dolusu FRP'ler.

Mesut & Orkun

outbox



Merhaba size de, Doğrusu senin mesajını alana dek dergide FRP üzerinde herhangi bir araştırma olduğundan haberde değildim. Nitekim açık baktım ki ben haklıyım, dergide öyle birşey yok. Sadece içimizden FRP seven bazı elemanların yazıları ve tabii bir de bilgisayar FRP'lerinin incelemeleri var. Eh zaten Level bir FRP dergisi değil, bilgisayar dergisi, o yüzden bu durum çok doğal. FRP konusu tamamen farklı bir alan ve yabancı ülkelerde bu konuda çok sayıda dergi var. Bir ara ülkemizde de sifir bu konuya eğilen bir dergi çıktı ama yanlış hatırlamıyorsam pazarın küçüklüğü nedeniyle pek ayakta kalamadı. Peki pazarcı payı neden küçük? Çünkü ülkemizde dergi ya da kitap okumak açıkça dudak büüklenen, küçük görülen bir uğraş, işte ondan. Çoğu insan bir dergi almaktansa gidip hamburger yemeyi filan tercih ediyor. Nasıl bir mantıkta bilememiyorum tabii, sanki ikisi kıyaslanabilecek şeylemiş gibi.

THE GLOW

Selam Berker Abi,
Sana kısa ve öz bi sorum olacak. Fallout 2'ye mod yapabilmem için nelere ihtiyacım var. Bildirisen sevinirim.
Sevgiler

Tayfun Yavuzbayır

Merhaba Tayfun,
Fallout 2 aslında sonradan yeni bölümler, yani hatalar eklenebilecek biçimde modüler olarak tasarlanmış bir oyundur. En azından vaktiyle yapımcılarının söylediği buduy, eğer yeterince istek gelirse haritaya yeni bölgeler, Questler, NPC'ler ve saire ekleyebileceklerini söyleyordular. Ancak bildiğim kadarıyla bu hiç gerçekleşmedi. Senin MOD yapma gelince, o iş o kadar kolay değil. Doğrusu Fallout ya da Baldur's Gate gibi oyunlara CS haritası yapar gibi mod yapamazsin. Bunların program kodları çoğunlukla standart bir FPS'den çok daha karmaşık ve üzerinde çalışılmak için hayli sağlam bir programcılık birikimi lazımdır. Çünkü program kodunu komple kırıp neyin nerede olduğunu çözmen lazım. Mesela Counter Strike'ı tasarlayan eleman da aynen böyle başlamıştı. Ayrıca bu oyular bitmap grafiklere abandından, sıfırdan yeni bir bölüm yaratılmak için grafik tasarım alanında da cidden bilgili olman lazım. Uzun lafın kısası, tek başına pek altından kalkabileceğin, basit bir olay değil. Zaten o yüzden yurdışında bu gibi projelerle uğraşan amatör programcı grupları bünyelerinde çok sayıda gönüllü katılımcı yer veriyorlar. Peki mailine niye burada yer verdim, başka merak eden varsa onlar da okusun diye. Kal sağlıcakla.

ÇOCUKTUM, UFACIKTIM, DOOM DYNADIM, ACIKTIM!

Merhaba Level ailesi,
Bu ay size ikinci e-mail'im bu. Derginizi çok seviyor ve begenerek her ay alıyorum. Gerek dergi gerek CD gerek fiyat olarak çok iyiisiniz. Bu e-mailim de size ikinci bir tavsiyede bulunucuğum. Bilirsiniz bizim çocukluğunuzda bilgisayar, playstation vb. aletler yoktu. Ben çocuklığımızda (6) yaşında arabacılık oynadım (7) oyuncaklarla kavga ederdim, (8,9) yaşında silahçılık (12) yaşında ise bilgisayar oynamaya başladım. Ama benim kardeşim (6) yaşında arabacılık oynayacağının Midtown Madness'i oynuyor (7) yaşındayken adamları kavga ettiğine bilgisayar'da kavga oyunlarını tercih ediyor (teknoloji o kadar gelişti ki artık çocukların bilgisayara kayıyor). Teyzemim oğlu silahçılık yerine GTA 3'ü tercih ediyor evinde bilgisayar var ve orada oynuyor. Bu neslin çocukların bizim gibi büyük yaşta değil aksine 6-7-8-9 yaş gibi ortalama yaşta çalışıyor. Neyse benim size bir tavsiyem var: Dergide ve internette bir köşe açsanız. Biz internete sizin sitemize girip bir oyun açıklaması yazsak ve güzel yazarlar dergide yazılsın. Nasıl olur? Kendinize istediğiniz gibi bakın. Bay, bayan, grafik tasarımcı, eğitimci hepiniz teşekkür ediyor ve hepiniz çok seviyoruz.. Hoşçakalın.

Furkan Dilben

Seni bilmem ama ben çocukken 5 ve 25 kuruş gibi pere birimleri vardı.

Merhaba Furkan,
Seni bilmem ama ben çocukken 5 ve 25 kuruş gibi para birimleri vardı, bunlarla poğaça alınabiliyor, poğaça sokaktaki kedi yavruları ile ortaklaşa mideye indirilebiliyor, gazoz içilebiliyordu. Bakkal amcalar genellikle çocukların cepbine para olmadığını bilir, çok yaramaz olmayanlara kaldırımın kenarına oturup sattıkları çizgi romanlara bir göz atabilme imkanı tanırlardı. Kremali bisküvi ve küçük gofretler iki teneke kutuların içinde satılırdı. Mahalleler arasında bolca boş arsa ve benzeri oyun alanı bulunurdu. Yıkıntılar kale olur, karşı mahalleden gelen düşmana karşı savunulurdu. Çok kalabalık karşılaşmalarda dayak yememek için iki taraf ta diploması seçeneğine yöneldi. Ortamda ne çok sayıda Doğan görünümlü Şahin, ne de bunlarla sokaklarında gaza abanan hayvan oğlu hayvanlar bulunmadığından, çocuklar sokaklarda pek rahatsız edilmeden bütün gün top oynayabiliyorlardı. Kaf dağının arkındaki ejderha konusu biraz muallaktı belki, ama aramızda en serserlerin kamyonet kasasına asılıp ta Fatih'ten Kasımpaşa'ya kadar gittikleri gibi efsanelerin varlığı tartışılmazdı. Çocuk öldürmekten zevk alan sapıklar iki gün sonra sokağa salınmayıp doğrudan ipe çeli

kildiğinden evin dışarı bugüne oranla biraz daha güvenliydi. Fakir insanlar hayatı hemen ümitlerini kesmemiş, daha yolun başında gencenek çocukların ekranlarındaki manken bacaklarına tamah edip kapkaçılığı, oto hırsızlığını, gasp ve tecavüze 9-10 yaşlarında başlamışlardır. Yani demek istediğim şudur ki, teknoloji gelişti de bana mı gelişti? Bomba yapana, satana, kullanana gelişti teknoloji. Dünyanın posasını çıkaran, milyarlarca insan açısından paraya puro yakana gelişti teknoloji. İnsanlığın kendisi kendini yemesi, bir an önce gerberip yerini ota böceği bırakabilmesi için gelişti teknoloji. Velhâslı kelâm, YAŞASIN TEKNOLOJİ!

BÜLBÜL ÖTÜŞLÜ WINDOWS SEVENLER DERNEĞİ

Sevgili Berker ağabey,
Nasilsin iyi misin? Beni sorarsan bu maili yazacak kadar cesaretlendigime göre iyiyimdir heralde. Yazınızı altı aydır takip ediyorum ve beğeniyyorum. Tam olarak bilmiyorum hanginiz soru cevaplıyor ama ben daha once level@level'e bir mail attım.. Ya ben yanlış adreste gönderdim ya da okunmadı ve cevaplanmadı ama önemi yok ta size ulaştı mı bilmek isterdim. Neyse konuya gireyim benim sana birkaç sorum olacak samimi olarak cevaplarsan sevinirim.

1) Bu bilgisayar bağımlılığından nasıl kurtulurum?

2) Win XP de Worms World Party oynayamıyorum neden?

3) Sen hangi işletim sistemini kullanıyorsun?

4) Bütün LEVEL'a selam söylemiş misin?

Sorularımı cevaplarsan sevinirim.

Saygılarımla

Oğuz Akyıldız

Merhaba Oğuz,
Gördüğün gibi mailini almakla yetinmedi, bir de dergiye bastım, ne eşşek herifim di mi? Eheh, bu arada şunu hemen belirtiyim ki bize mail atmış olmanız, bizim o maili kesinlikle aldığımız anlamına gelmez. Ne hikmetse e-mail olayı da normal postaya benzemeyle başladı, atılan mesajlar yerine ulaşamayabiliyor. Bu durum özellikle turnuva organizasyonlarında ışımızı çok zorlaştırdı. Ama neyse, işte sorularına cevaplar:

1) Ahaha, tam adamina sordun ha! Bak şu saatten sonra bilgisayarlardan kurtulmamıza imkan yok, o yüzden kendini onlara yaşamaya alıştırısan daha iyi olur. Demek istediğim hayatımı ona endekşleme, birak bilgisayar sana yardım etmek için orada olsun, ama seni yönetmesine izin verme. Ve onun dışındaki şelyelerde de bolca zaman ayır, çünkü herşeyin fazlası zarardır.

inbox



2) Kimbilir? Görünüşe bakılırsa Windows XP oyun çalışma konusunda pek o kadar verimli değil, pek çok okurdan devamlı şikayet alıyoruz. Ama tabii bunda o kadar çok etkenin parmağı olabiliyor ki, buradan birsey söylemem imkansız. İşletim sistemini update etmeye filan dene, işe yarar.

3) Valla ben inatla 98 kullanıyorum ve böyle giðerde daha uzun süre de kullanacağım. Tuþbek geçenlerde XP'nin ne kadar iyi olduğunu bashedip duruyordu. Yanına gidip ekrana bir baktım ki adamın "sürükle-bırak" olayı uçmuş! Yani ekranada dosya taşıyamıyor! Bir de adam ne dese begenirsin? "Olur canım o kadarcık" deyiverdi sırtarak!

4) Söylerim, niye söylemeyeceym? Sen kal sağlıca la hele.

DONANMAK YA DA DONANMAMAK?

Selam Berker,

Belki övmek için söylüyorum diyebilirsin ama yazıların gerçekten düzen ve içerik olarak çok güzel inşallah böyle devam edersin. Neyse fazla oyalan-

tabii Carmack amcam israrla GeForce 5 ya da yuþansı diyor, o ayrı. Buna en az 2,5 GHz işlemci ve 512 de RAM ekle ve tabii hızlı bir de sabit disk. Tabii bu benim tahminim, daha yukansı da olabilir. Şimdî diyeceksin ki "Benim dediğim sistem çalıştırırmaz mı?" Çalıştırır muhümelen ama grafik detayın ne kadarını görürsün orası meghul. Benim tavsiyem sistem toplamayı düşünenlerin çok acele etmemesi, çünkü önemizdeki 3-6 ay içinde donanım standardlarında büyük değişiklikler olması bekleniyor. O yüzden elinizdeki sistem şimdî oyunları iyi kötü çalıþtırırsa sîrf Doom 3 için para harcamayın, bekleyin.

AKDENİZ AKŞAMLARI

Sevgili Level editörleri ve Emin abi,

Bu size ikinci mektubum. İkinci de herhalde çok uzun olduğundan yayınlamadınız. Umarım bu sefer sizinlere. Çünkü daha önce de başka oyun dergilerine de (tek sizi okuyor değilim), hatta bir çizgi roman dergisine de mektup yazmıştım. Anacak her denememde başarısız oldum. Arkadaşlara

da, mektubuna burada yer vermemek eşsekliğini yapmadım. Sen taa Hatay'dan mektup yaz, üstüne bir de mektup kağıdına illüstrasyon ekle, Berker Kalkip onu basmasın, olacak iş mi? Tabii o çizimi buraya aktarmadım, ama ağlama ve yalvarma efektlerine dek herseyi aynen kopyaladım. Amanın, sakın arkadaşlarına hava atayın derken rezil etmiş olmayısan seni? Nihahaha! Laf aramızda çizgilerin fena değil, daha oldukça ham ama tarzın biraz agresif olmakla beraber hayli hoşuma gitti. Ama gereksiz taramalardan kaçın! Bu ne ya, gene Oğuz Aral ustâd gibi konuşmaya başladım! Neyse, gelelim sorularına:

1- Valla ne demek istediğimi anladıysam Orc sürüleri kovalasın beni! MSG 2'yi pek oynamadım, Sinan'ın oynayışını ve terleyişini seyretmek daha eğlenceli geldi bana. Hatırladığım kadaryla oyun tek CD idi, yoksa değil miydi? Raiden'in kim olduğu halinde, olayın akışındaki Brezilya dizisi tadi bir noktada hafızamı formattadı korkarım. Ama sanki hatırlar gibiyim, du bakıym, kimdi o eleman?

Cik, hatırlayamadım. Ama Sinan hatırlıysa tas-hih yaparken buraya bir parantez açıp yazar herhalde, eşsek değil ya! Yoksa eşsek mi? (Substance PS2'ye ek görev paketi, PC ve diğer konsollar orijinal MGS2 ile birlikte çıkacak. Raiden'in kim olduğunu yazarsam, 20000 okurum tarafından parçalanma tehdikim var, bu arada Berker bey, sizi bizim küçük odaya alalım lütfen – Sinan)

2- Final Fantasy olayı bu noktada ağırlıklı olarak Internet üzerine taşıyor ve bir MMORPG haline geliyor. Tabii FF serisinden başka oyunlar da çıkarılabilir herhalde, sonuçta kimse böyle sağlam bir oyun lisansını kolayca çöpe atamaz.

3- Doom 3 korkarım şu an piyasadaki konsolların kaldırılmayıcağı kadar ağır bir oyun olacak. Ama tabii ileride Playstation 3 için çıkar belki, ne de olsa o konsol şimdikinden 10,000 kat filan daha güçlü olacak deniyor. Ama konsolda FPS ne kadar oynanır, orası tartışılır.

4- B & W herhalde PS1 için çıkmaz, olsa olsa PS 2'dir o. Ancak doğrusu bu konuda bir bilgi yok PC oyunlarını konsola port etmek hayatı kasan bir iş, hele de PS 2 gibi programlaması zor bir sistem söz konusu ise.

İşte cevapların, ah tabii bir de Fırat sorusuvardı di mi? O konu aslında çok basit, dergi editörleri okurların sandığı gibi birbirleriyle düşman filan de¤ildirler. Yani aramızda az çok bir iletişim mevcuttur her zaman. Ve tabii sektörün içinde olduğumuzdan batma-çıkma haberlerini okurlardan biraz daha önce alırız. Uzun sözün kısası Fırat GamePro'yu bırakıp bize geçmedi, aksine o derginin kapanması gündeme gelince Sinan kendisine bir teklif götürdü. Biz de kendini ispatlaşmış profesyonel bir yazarı saflarımıza katmış olduk. Olay bu kadar basit. Hadi kal sağlıca, Akdeniz havasını

Doom 3'ü Allah nasıl billyorsa öyle yapın, daha oyun çıkmadan geyiği öyle bir aldı yürüdü ki.

madan soruma geçmek istiyorum. Doom 3 ile ilgili olarak yazında şimdiki sistemlerin iyileri bile vasat çalıştırır diyeğini. Bu oyun için sistem upgrade planları yapıyorum, bu durumda sâna göre Pentium 4 (1,6), 256ddr ram (sonra 512 ye çıkarıtm) ve GeForce 4 TI 4200 (64 ram) ekran kartı bu oyunu rahat bir şekilde çalıştırılabilir mi? Bu konuda cevap gönderirsen çok sevinirim kendine çok iyi bak hoşçakal.

sukrusar@mynet.com

Merhaba Şükür,

Şu Doom 3'ü Allah nasıl billyorsa öyle yapın, daha oyun çıkmadan geyiği öyle bir aldı yürüdü ki, hele de "Çalıştırı-çalıştırırmaz" muhabbetinden baygınlık geldi bize cümleten. Yahu sabır! Hele oyun bir çıksın, hele bir görelim nedir, ne ayaktır! Ama

hava atçaz, mektubum dergide çıkacak diyorum, çıkmayınca da ben yalan söyleyormuşum gibi oluyor. (Bir cümle bu kadar lâkayt olur.) Dergide birsey dikkatimi çekti. Adını söylemek istemediğim ve şu anda yanından çekilen bir oyun dergisinin editörü Fırat Akyıldız, Level'a geçmiş. Sorum ona, acaba neden dergiyi bırakınız?

Şimdî sorularıma geçeyim:

1- MGS 2 kaç CD ve Substance pakedinin de asıl

MGS 2 gibi sadece orijinali mi bulunacak? Bu konuda bir soru daha, bunu çok merak ediyorum; yeni Ninja ya da diğer adıyla Raiden kim?

2- Final Fantasy serisi daha ne kadar sürecek?

SquareSoft batana kadar mı?

3- Doom 3'ün herhangi bir konsola çıkma ihtimali var mı?

4- Geçen (Eylül) sayınızda bir köşede Black & White'in PSX'e çıkışını yazmışsınız. Ben de bunu dunuya geçici şoka girdim. Ne zaman çıkacak? Sorularım basit, umarım siz de basit cevaplarsınız. Lütfen bu sefer hayallerimi suya döşürmeyin. Antalya'dan gönderiyorum diye beni hor görmeyin. (Ehüveee! Ühüüüeee!) Lütfen lütfen lütfen mektubumu yayınlayın. Millet bir sayfalık mektup gönderiyor (bkz. Ağustos Inbox), benimki yarınlık sayfa bile tutmaz. İyi günler.

Ütkü Savaş

Merhaba Ütkü,
Her ne kadar "Emin Abi" girişinden killandıysam

Beni de aranıza alın!

Inbox & Outbox'a ulaşmak için:
Adres: Piyalepaşa Bulvarı,

Zincirlikuyu Cd, Ün İş Merkezi,
251/3 80380 Kasımpaşa/İSTANBUL

Fax: (0212) 2971733

e-mail: inbox@level.com.tr

Eğer donanımla ilgili bir probleminiz varsa, donanim@level.com.tr adresine mail atabilirsiniz.

outbox



da doya doya solu bizim için. İstanbul'da oksijen yıllar önce tükenmiş cümlü. Ancak fotosentezle yenileniyor.

SİR ÇÖMEZ

Kapı çok sert bir şekilde vuruluyordu. Mad'in sınırları zaten tepeşindeydi. Çünkü ofiste kahve bitmişti. Bu sınır bozucu olayın üstüne WarCraft 3 cd'sinin kaybolması onu bubsütün çileden çıkarmıştı. Gitti sınır kapı açtı. "Bak postacı geliyorum" diye bağıran postacı bir yumrukla yere serdikten sonra gelen mektuba bakmaya başladı. Mektubu bir çırıpta okuma isteği duydum. İçinde şöyle yazıyordu mektubun:

Selam Mad, Umarım kötü bir zamanında yakalmışdım seni. İçimden tek kötü zamanında olan insan olmak gelmiyor cümlü. LGS sonuçlarının açıklanmasına çok az kaldı. Sınav nasıl hazırlandığımı bir ben bilirim. Çok fazla çalışmasam da hep "ya kazanamazsam" korkusuyla yaptım işlerimi. Ama ne güzeldi çocukluk yılları. Dertsizdi, tasasızdı. 1. siniftan itibaren hep okul birincisiydim. Eh burnum da biraz havadaydı. Ve bu sınavlarda geçitler beni, Anormal olan benim. Yerimde saydım. Ama o kadar da mutsuz değilim. Bu bana oyular hakkında bilmemi bir şey gösterdi. Oyunların ilaç gibi geldiğini öğretti bana. Oyunlara sanıldım unutmak için bütün bunları. Oyun dünyasına attım kendimi. Güzellikler dünyasına. Ders yok, büyük sorunlar yok. Gerek Dungeon Siğe'le level atlarken. Gerek War Craft 3'te Orc keserken soyutlanıyorum dünyadan. Uçuyorum, zamanı unutuyorum. War Craft 3 oynarken bana 10 dakika gibi gelen zaman dilimi içerisinde 1,5 saat geçiyor. Oyun başından kalktıgın zaman sanki bir rüyadan uyarıyorum. Kızımıyorum kendime fazla oyun oynadığım için aksine aferin diyorum kendi kendime cümlü ben oyun oynuyorum ve dertlerinden sıyrılmıyorum. Oyun oynamak ilaç gibi geliyor. Büyüklere soruyorum "Neden sigara içiyorsunuz" diye. Bana dertlerimi unutmak için diyorlar, 14 yaşındayım, sigara nasıl bir şey bilmiyorum ama dertleri unutmak için oyular sigaradan daha cazip geliyor bana. Şehrimi kuruyorum "İşte bir şey başardım. Bir şaheser yarattım" diyorum kendi kendime ve bu bana her şeyi unutturuyor. Ailem 14 yaşına geldin hala oyun oynuyorsun hem de günde 3-4 saat diye kizişir bana. Oyunda yaş sınır yok. Daha doğrusu oyunda SINIR yok. Oyun kendi dünyayı istedığını yapmakta serbestsin. Bir tek şey dışında o da oyunu kapatmak. Seni çok siktim galiba Mad. Belki de çoktan buruşturup çöpe attın mektubu. Ama son bir şey söylemek istiyorum. Ey LeVeL hakkı oyun oynayın. Hangi türde olduğu veya derdinizin olup olmaması bir şeyi değiştirmez. Eğlence eğlencedir ve kimse sizi bu zevkten alıkoyamaz.

SİR_WARCRAFT

Merhaba My Liege,
Lakabını "Sir Çömez" olarak değiştirdim, çünkü bilmediğin bazı önemli şeylerin olduğunu gördüm açıkça yazdırın mektupta. Nedir? Beni kahvesizlik, sigarasızlık ya da oyunsuzluktan sinire vermiş bir durumda yakalamazsan, cümlü profesyonel bir "tiryaki" tüm bunların yedeğini hazırlat yanında! Heh heh heh. Bu arada, sigara başlamak hayatında yaptığım en büyük kerizlikti bana sorarsan, hem de her açıdan! Ama gel gör ki sigaradan nefret eden, etrafındakileri sigaradan vazgeçen bir adam bile yaşı ilerlerken sigaraaya başlayabiliyorsa, var sen anla bu gezenin halini! Tabii bu işin bahanesi, bu zikkimi içmemi haklı çıkarabilecek hiçbir mazeret yok bu dünyada, bir tiryaki olarak bunu çok iyi biliyorum. Oyunlara gelince, ailen bir daha sana "şu yaşında halen israrla oyun oynadığın" içen kızarsa, onlara dergideki resmimi göster. Ve yanındaki rakamın doğum tarifim olmadığını da ekle! Bu da çenelerini kapatmazsa ne kapatır bilemeyecek. Ve merak etme, ilerleyen yaşımla birlikte gitmekçe daha seçici olmaya başlamış olsam da, oyun oy-

lar. Aynı şehrin içinde gidip ziyaret edebilecekle-ri, Sinanla, Tuğbekle, Berker abıyla, Burakla, Fıratla, Serpille tanışabilecekleri bir LEVEL karargâhi var. Aslında E-Oyun'a gelmeyi çok istedim ama saçılış sapan sebeplerden dolayı olmadı. Yalnız gelmeyi bile göze almıştım. Ama olmadı. Sizi görecektim. Sohbet edecektik. Hayatında ilk defa konsollarla karşılaşacaktım. Ama olmadı. Ama olacak. Birgün sizinle tanışma şerefine ereceğim LEVEL"

Merhaba Level,

Size birkaç sorum olacak. Aha:

1. Broken Sword 3 çıkmayacak mı? Neyse canım çıkmassisn, canı sağolsun.
2. Acaba kendi ses ve görüntülerinizden oluşan bir videoyu LEVEL CD'sine ekleyebilir misiniz? Mümkünse tabii!
3. Bi de Süpersiniz, onu diyecektim
Saygılar, Sevgiler

TheFikri-KKTC

Merhaba Fikri,

Diyecenizi demişsin, duygunu düşünceni dökümüşsun. Sağolasın. Bu sene olmaz seneye daha

... ama çok dikkatli bakman lazım, cümlü çatılardan birine pismış dürbünle etraflı kesiyordur.

namaktan vazgeçecek değilim. Sen de vazgeçme. Hiçbiriniz vazgeçmeyin! Ama bilgisayar oyularından başka şelyere de zaman ayırin, cümlü birşeyler yaratmanın, iyi bir eser ortaya koymayan başka yolları da var.

O ADAYI VERECEK ADAM DOĞMADI DAHA!

Level'a "Her derginin Inbox köşesini okuduğumda hayretlere düşerim. Ben yazmışım oradaki yazıları, Evet, benimdir onlar. Fikirlerim, düşüncelerim, itirazlarım, isyanlarım, espirilerimle bir bütünü temsil eder bana Inbox'dakiler. Sizi benim duygum, düşünce çerçevesi içinde seven birenin her olmadığını düşününce, Inboxda suratima bangır bangır mektupları karşılaşırmış: "SANA BAĞLANDIM LEVEL" ... Oradaki insanlarla aynı şeyi düşünüyoruzdur, amaçların farkını gözardi ederek, aynı şeyleri istiyoruzdur. İnanın bu bir dergi sevgisi değil, ne de yakınlık duyduğum yazarlara karşı belirli bir yakınlık. Hangi kelimeyle ifade etsem yanlış olacak. LEVEL artık 4 yıllık bir gelenek, bir tutku haline geldi. İşte sizde buradaki zoru başardınız LEVEL. Geleneklerle birlikte tutkuları da canlı tutmayı ve her geçen gün büyütmemi başardınız. LEVEL ve Inbox camiası en iyi dostlarımız oldu. Teşekkürler LEVEL... İstanbul'da yaşayan LEVEL okurlar. Gerçekten çok şanslı-

büyük bir fuarda karşılaşırız, üzme kendini. Ama bil ki biz sık sık karşınıza çıkyoruz, sadece sizin haberiniz olmuyor. Mesela iyi bak, StarCraft oyarken Terran Marine'lerden biri sana yan yan bakıyorsa bil ki o benim ve o an oralarдан geçiyorum. Sinan'a MOHAA'da rastlayabilirsin, ama çok dikkatli bakman lazım, cümlü çatılardan birine pismış dürbünden etraflı kesiyordur. Arada bir ekran kartından tuhaf sesler gelirse ve CS oynarken nereden geldiği belli olmayan bir AVM kuruluşuya devrilirsen bil ki bu Tuğbek'in müzipligidir, o esnada senin bilgisayarlarından geçiyor. Biz oralarla bir yerdeyiz, oyuların içinde, o denli sevdik oyun oynamayı ve bunu "çalışıyoruz" mazereti altında yapabilmeyi. Neyse, tabii cevapların da var, onlar da aşağıda:

- 1) Geçen sayı verdik haberini ya, hatta bir de resmini bastık. Broken Sword 3 yapılıyor, merak etme. Fena da olmayacağı gibi. Videosu da var.
- 2) Var mı öyle bir durum Sinan? Varsa giriver araya da aydınlat bir yol bu arkadaşı. (Yok! - S.)
- 3) Biz süper değiliz be hocam, oyular süper! Ver kendini oyuna Luke! Ahahahahaaa!

Aha, dibine vurmuşuz Inbox'ın gene. Kismetse önumüzdeki aya devam ederiz, lıy Oyunlar!



LEVEL CD

10/2002

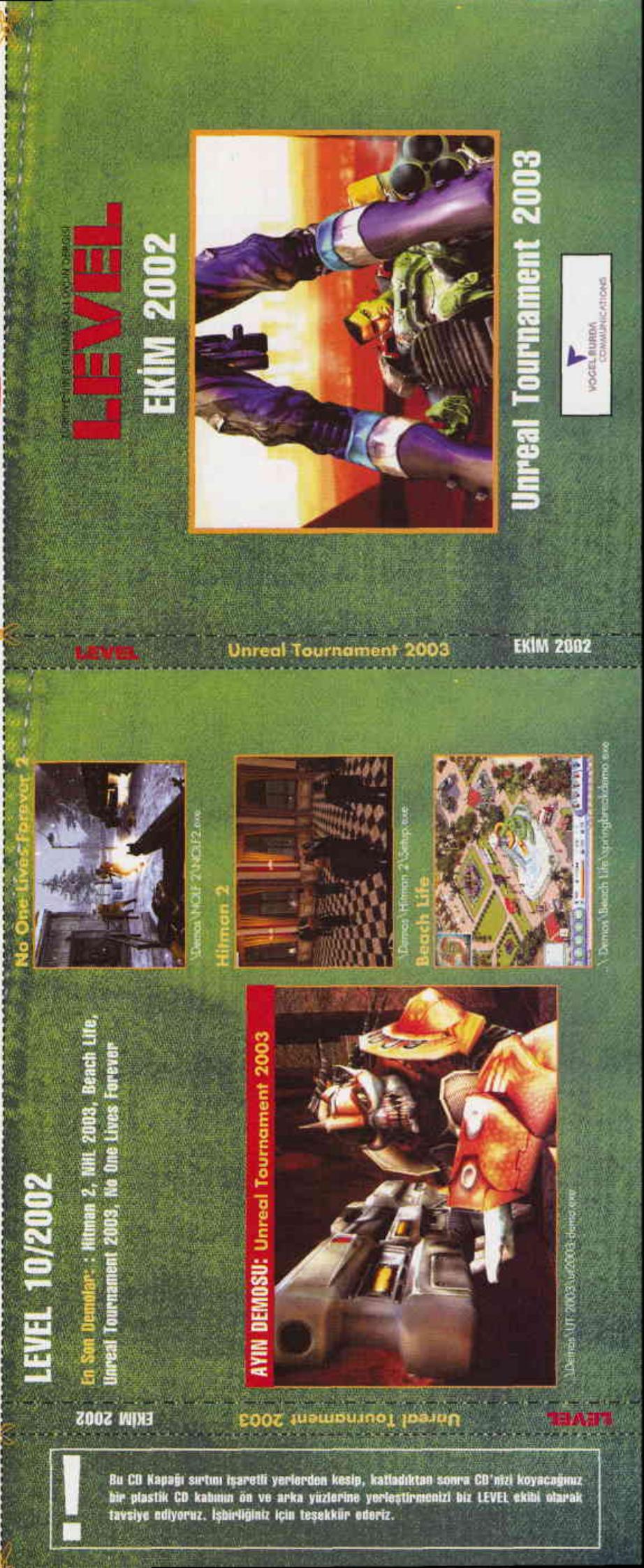
Origami!

Sağdaki şey, dostlarım, elinize bir adet makas alıp işaretli yerlerden doğru bir şekilde kestiğinizde ve akabinde katıldığınızda, şirin bir CD kapağı haline gelecektir. Boş bir plastik kapağın içine ön ve arka yüz olacak şekilde hazırladığımız bu kapak, değerli Level CD'lerinizi bundan sonra kaybetmemenizi ve içeriğini bir çırپıda görmenizi sağlayacak son derece faydalı bir eserdir. Deneyin, göreceksiniz.

Ama burada denenmiş var?!?

Yerin dibine girdik

Level CD'sinin ücra köşelerinden birinde, Level Underground diye minik bir klasör var. Sizden ve bizden birçok şeyin bir araya gelip dansettiği bu yere siz de katkıda bulunmak istiyorsunuz biliyoruz... O halde bizimle ve bütün Level'cılar- la paylaşmak istediğiniz 500 KB'ı geçmeyen ya- zi, resim ve bilimumlannızı underground@level.com.tr'ye gönderin. Tabii gönderdiklerinizin yanına minik bir text dokü- manında kendi adınızı ve mailinizi sakin ekleme- yin, adınızın eserinizin yanında yazılmasını isti- yorsanız o başka tabii.



LEVEL 10/2002

En Son Dençer: Nitman 2, NHI 2003, Beach Life, Unreal Tournament 2003, No One Lives Forever

EKIM 2002

AYIN DEMOSU: unreal Tournament 2003

Ultraset tournament 2003

卷之三

PLATE

! Bu CD Kapağı sırtaşı işaretli yerlerden kesip, kafedikten sonra CD'ni koyacağınız bir plastik CD kabının ön ve arka yüzlerine yerleştirmenizi biz LEVEL skili olarak tavsiye ediyoruz. İşbirliğiniz İçin teşekkür ederiz.



Videolar Trailers	
Hitman 2	Hitman 2 Setup.exe
NHL 2003	NHL 2003 NHL2003CDemo.exe.exe
Beach Life	BeachLifeSetup.exe.exe
UT 2003	UT 2003 UT2003_demo.exe.exe
NOFL 2	NOFL 2 Setup.exe
Extra Extra Addons	
Neverwinter Nights Modülleri	Neverwinter Nights_trailer-hires.avi
Operation Flashpoint Haritaları	C&C_HV_ravenshield2.avi
WCG Demoları	SimCity4_AVI_ShiningLore.avi
The Thing	Neverwinter Nights_poolradv1.09c.zip
Yama Dosyaları Updates..	
American's Army Operations	AmericaArmy.exe_patch_1001to101b.exe
Industry Giant 2	Industry Giant 2\patch1\2_2_en.exe
UT2003 Demo	UT2003_Demo\UT2003DemoPatch1.exe
The Thing	The Thing The Thing US build 9 to US build 13 patch2.exe



Extra

Neverwinter Nights için Pool of Radiance modülü
Operation Flashpoint için 29 harita
WCG AoK ve Q3 demoları

OYUN DEMOLARI

- Beach Life**
- Hitman 2**
- NHL 2003**
- No One Lives Forever 2**
- Unreal Tournament 2003**

PROGRAMLAR

AVG 04.09.2002
ICQ v2002 Build 3728
ICQ Lite Build 1025

mIRC 6.03
Winamp 3
Zone Alarm

VIDEOLAR

- Broken Sword 3**
- C&C: Generals**
- Fellowship of the Ring**
- Rainbow Six: Ravenshield**
- Shining Lore**
- Simcity 4**

Not: LEVEL CD ile ilgili her türlü sorununuzu levelcd@level.com.tr adresine gönderebilirsiniz.

+oyunlar

Demolar kısından, 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 oyuncun ne zaman piyasaya çıkacak ve onun da altında demonun makul bir hızda çalışması için bilgisayarınızın sahip olması gereken minimum konfigürasyonu görebilirsiniz. Ayrıca, demoların düzgün çalışması için CD'mizin DRIVERS bölümünden Direct X programının en son sürümünü ve bilgisayarınızın ekran kartı, ses kartı gibi parçalarının en son sürücülerinin kurulu olduğundan emin olun.

Demolar bölümünde zaman zaman yeni çıkış veya çıkış olan oyunların tanıtım videolarını da bulabilirsiniz. Bu videoları çalıştmak için hangi video programının gerektiği alttaki açıklamada belirtilecektir. Bu programı Shareware bölümünden kurmadan, videoyu görmeniz mümkün değildir.

Hotshots bölümünde, yeni duyurulmuş ve çıkışına uzun zaman olan oyunların ilk resimlerini görebilirsiniz. Soldaki oyun isimlerinden birisini seçtiğten sonra ortadaki resmin üzerine tıklayarak resimlerin büyük hallerini görebilirsiniz. Mouse'u ekranın sağına veya soluna tıklayarak bir sonraki ve bir önceki resimlere bakabilirsiniz. Updates bölümünde ise bazı oyunların hatalarını gideren yama dosyalarını bulabilirsiniz. Dikkat etmeniz gereken bir nokta, Türkiye'ye gelen oyunların çoğu Crack'lı olduğundan, bu yama dosyaları Crack'lı oyunlarda çalışmamaktadır. Eğer sizde oyunun Crack'lı versiyonu varsa yama dosyasını kurmayın.

+videolar

- CD'mizdeki videoların birçoğu az yer kaplaması için DivX sıkıştırma programı ile sıkıştırıldığından, bu videoları seyredebilmek için bilgisayarınızda DivX encoder'inin kurulu olması gerekiyor. DivX encoder'i CD'mizdeki Shareware bölümünden kurabilirsiniz.
- Bazı videolar ise QuickTime formatındadır. Bu videoları izlemek için QuickTime Player'in bilgisayarınızda kurulu olması gerekmektedir. Bu programı www.apple.com adresinden indirebilirsiniz.
- Bazı videolar ise, çok özel codec'ler gerektirmektedir. Bu videoları seyredebilmek için önce Internet'e bağlanmalı, daha sonra videoyu çalıştırılmalıdır. Böylece gereken codec otomatik olarak bilgisayarınıza indirilen Media Player'a entegre edilecektir.

+programlar

Shareware bölümünde, bilgisayarınızı kullanmanızı kolaylaştıracak programlar bulabilirsiniz. Ayrıca Demolar bölümündeki videoların çalışması için bir video gösterici veya codec gerekiyorsa, burada bulabilirsiniz. Sürücüler bölümünden oyunları oynamanız için gereken Direct X'in en son sürümünü bulabilirsiniz. Ayrıca, piyasada en yaygın bulunan ekran kartlarının en son sürücülerini de burada bulabilirsiniz.

+diğerleri...

SÜRÜCÜLER

Direct X 8.1
DivX 3.11
DivX 5.02
Nvidia Detonators
VobSub

KASIM

No One Lives Forever 2

Kate Archer, ah Kate. Düşmanların canını yaktığından çok bizim kalbimizi çaldın. Lara Croft bile senin kadar etkilememişi bizi. Tam o güzel yüzünü unutmaya başlamıştık ki, çat kapı geri dönenin ne alemi vardı şimdi? Üstelik, çok daha güzelleşmiş olarak...



Unreal Tournament 2003

Quake 3'le vedalaşma vakti geldi çattı. Daha demosu piyasaya düster düşmez bir çok profesyonel oyun turnuvasında Quake 3'ün yerini alan Unreal Tournament 2003, gelecek ay elimizde olacak ve suyunu çikartana kadar oynanacak.



Hitman 2

İsimsiz, ama barkodlu kralık katilimiz istemediği halde Desert Eagle'larını yeniden eline almak zorunda kahyor. En acımasız oyunlardan birinin devamında, sessizlik çok daha fazla önem taşıyor.



Battlefield 1942

Tüm zamanların en iyi online savaş oyunu mu? İşte bunu gelecek ay göreceğiz. Ama kesin olan bir şey var ki o da Battlefield 1942'nin şimdide kadar çıkışlı savaş simülasyonları arasında en iyi grafiklere sahip olduğu.



Total Club Manager 2003

Siz Championship Manager 4'ü bekleyedurun, EA Sports'dan çok sık bir menejerlik oyunu geldi. Görsel olarak CM'den kat kat üstün olması bir şey ifade etmiyor, çünkü zaten bu oyuncular oynayanlar için grafik hiç önem taşıymıyor. Bakalım derinlik ve gerçekçilik olarak TCM 2003 nerelerde?



Prisoner of War

2. Dünya Savaşı'nda bir Alman hapishanesinden kaçmaya çalışmak. İşte ilginç bir fikir size. Üstelik o kadar da sık işlenmiş bir fikir değil, oyularda en azından. Elinizdeki her şey, hatta zaman bile son derece kısıtlı olunca, oyuncunun gerilimi de fazlasıyla artıyor haliyle.



Level Kasım sayısı, 5 Kasım'da bayilerde

Yayın Koordinatörü

Gökhan Sungurtekin gokhan@chip.com.tr

Genel Yayın Yönetmeni (Sorumlu)

Sinan Akkol sakkol@level.com.tr

Yazı İşleri Müdürü

Tuğbaçık Özük tugbaciok@level.com.tr

Yazı İşleri

Surak Almenek surak@level.com.tr

Fırat Akyıldız firat@level.com.tr

M. Berkcan Güngör gulerker@level.com.tr

LEVEL web Sitesi

Seçilcan İslamoğlu sislamooglu@level.com.tr

Serbest Yazarlar

Batu Hergülsoy batur@level.com.tr

Can Karı canc@level.com.tr

Emin Barış megamin@level.com.tr

Eser Güven eser@level.com.tr

Gökhan Habibeğün gokhah@level.com.tr

Güven Çatak gutac@level.com.tr

Onur Bayram onur@level.com.tr

Serpil Uktürk serpil@level.com.tr

Katkıda Bulunanlar

Güker Horbaylı gokyan_hvi@yahoo.com

Grafik Tasarım

Dilem İnceşayır dilem@level.com.tr

Yazılı İşleri e-mail Adresi:

level@level.com.tr

Genel Müdür

Hermann W. Paul

Genel Müdür Yardımcısı

Besta Özordem

Fizans Müdürü

Aylin Aldemir

Halka İlişkiler Müdürü

Üzlem Cenker

Pazarlama Bölümü

Aytan Çar

Abone Bölümü Satış Müdürü

Asa Bozyatla

Abone Servisi

Aytan Akgire, Elma Çekek

Dağıtım Müdürü

Cem Cenker

Dağıtım Asistanı

Mehmet Çi

Üretirme Koordinatörü

Turgay Toktan

VOGEL Medya Yayıncılık A.Ş.

Gökhan Sungurtekin

Adıme Sahibi

Gülcüm Sungurtekin

VOGEL MEDYA YAYINCILIK REKLAM GRUBU

Satış Müdürü:

guclanb@vogel.com.tr

Pazarlama Müdürü

gucluer@vogel.com.tr

Güler Okumuş

gyeliz@vogel.com.tr

Reklam Müdürü

gyeliz@vogel.com.tr

Yeliz Keyrouz

gyeliz@vogel.com.tr

Reklam Trafikeri

gyeliz@vogel.com.tr

Aynur Kara

gyeliz@vogel.com.tr

Reklam Ayrımı-Film Çıkış ve Baskı

ABIR Matbaacılık Ltd. Şti. Tel: (212) 283 84 88

Dağıtım: BİRYAV A.Ş.

VOGEL Medya Yayıncılık Tic. A.Ş.:

Geyrettape Mahallesi Prof. Etilent Tarcan Sokak No:6

Geyrettape İş Merkezi B Blok 34349

Geyrettape İstanbul

Tel: (212) 217 68 71 (pbx)

Faks: (212) 217 98 32

Aynur Faks: (212) 217 84 23

Aynur Web Adresi: <http://shebe.vogel.com.tr>

Web Adresi: <http://www.chip.com.tr>

Gelecek sayının içeriği gerekli görülsüze bizim tarafımızdan dejisbilir.
Başa kim tarafından dejisitilecekti?