

LEVEL

OCAK 2004 • www.level.com.tr • 2004-01 • 1/12440 • ISSN 1301-2134 • 5.250.000 TL (KDV DAHİL)

STAR WARS KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC

Baldur's Gate'in yapımcısından
yılın role-playing oyunu mu geldi?

DEUS EX INVISIBLE WAR

Ödüllü RPG Deus Ex 15 yıl sonra
kaldığı yerden devam ediyor

MANHUNT

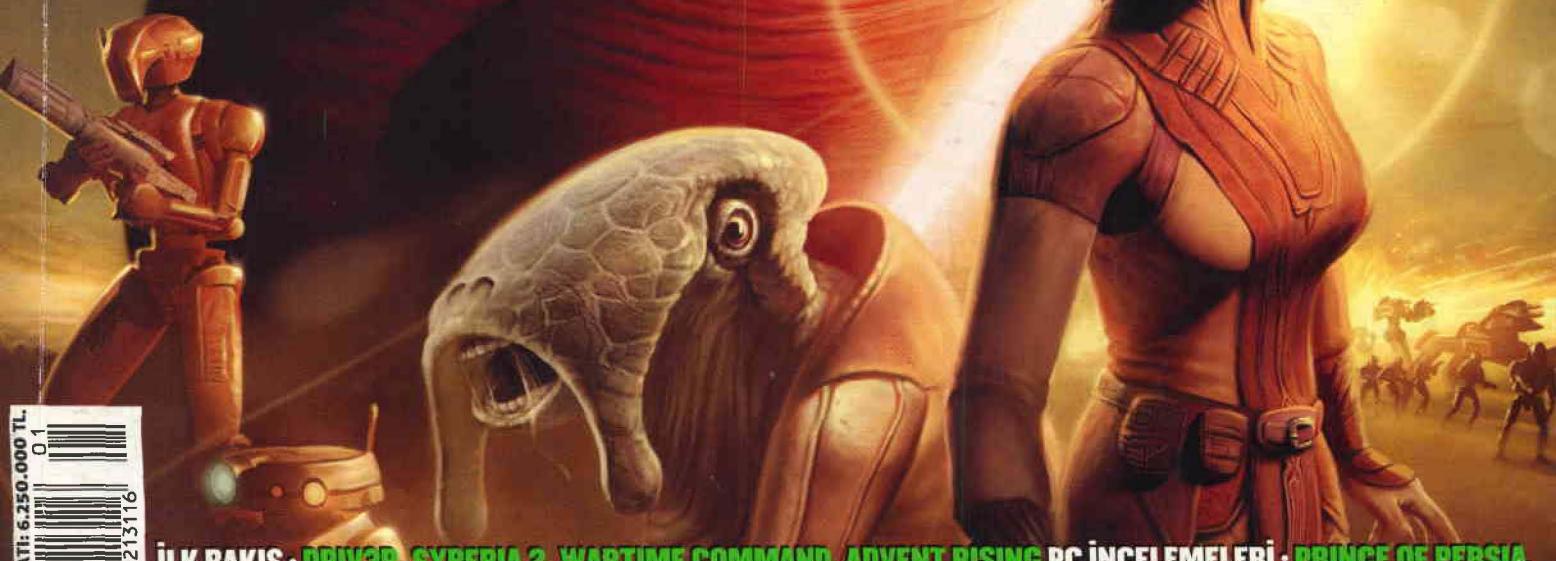
GTA 3 ve Vice City'nin
yapımcılarından yeni bir oyun

GTA: VICE CITY BİTMEDİ!
TÜM DÜNYADA SES GETİREN
TÜRK YAPIMI REAL VICE CITY MODU
MÜTHİŞ DEMOLAR
DEUS EX 2 / ARMED & DANGEROUS /
FIRESTARTER ...
İNANILMAZ VİDEOLAR
HITMAN 3 / UT 2004 ...



FUTBOL ŞÖLENİ

- PES 3 ve CM 4 Season 03/04 incelemeleri
- PES 3 - FIFA 2004 karşılaştırması
- CM 4 Season 03/04 için usta taktik ve stratejiler



İLK BAKIŞ · DRIV3R, SYBERIA 2, WARTIME COMMAND, ADVENT RISING PC İNCELEMELERİ · PRINCE OF PERSIA,
BROKEN SWORD 3, RAILROAD TYCOON 3, X2, ARMED & DANGEROUS, SILENT STORM, SPELLFORCE
PS2 İNCELEMELERİ · MANHUNT, TRUE CRIME, LEGACY OF KAIN: DEFIANCE, TONY HAWK'S UNDERGROUND



0.1

TL

6.250.000

01

971301213116

editörden

01 | 2004

Son gün, ilk gün....

Fırat'la yaptığımız konuşmaların başında gelir "ne çabuk geçti bu yıl" mevzusu. Özellikle bu işte çalıştığımız için zamanı saat, gün veya hafta olarak değil, aylara bölünmüş olarak algılıyoruz. Hiçbir zaman "gelecek ayın 16'sı gelse de şunu yapsak" dediğimizi hatırlamıyorum.

Aylar da kendi içinde tuhaftıyorlar tabii ki. Haftalara bölmektense, "zamanı"lara bölüyoruz. Her ayın başı "yayma zamanı"dır. Bu sırada genellikle kimse bir şey yapmaz, ofiste de bir tek ben ve Fırat oluruz. Ayın ortası "bilinçlenme zamanı"dır. Yavaş yavaş yazılar gelmeye başlar. Lakin bir kısım ise hala "yayma zamanı"ndan çıkmamıştır. Şimdilik bunlara kısaca "S&T Grubu" diyelim...

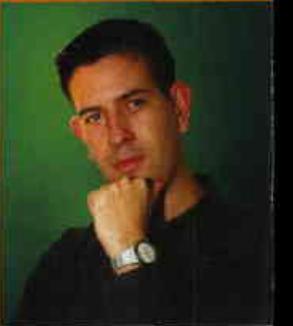
Ayın sonu ise "haldır haldır zamanı"dır. Ama herkes bu süreci aynı şekilde yaşamaz. Fırat yazılarını bitirmiş "yayma zamanı"na girmiştir. Tuğbek "Oroo?" Ölek ortamda yoktur.

Freelancer'ların tümü "yaratıcılığın sınırlarında

mazeretler uydurma" adlı değişik bir süreç girmiştir... Bir dakika, bir tek haldır haldır çalışan ben miyim be?

Yani kısaca, koca bir yılı daha atlattık. Kimimiz sadece tüketerek, kimimiz yaşayarak. Oyuncular açısından baktığımızda, Türkiye'de düzenlenen ciddi turnuva organizasyonları ve altında bizim de imzamız bulunan Next Level programı uzun zamandır gerçekleşen yegane somut gelişmeler. 2004'te Türk oyunculuğunu bekleyen en büyük gelişme bence ADSL'in yaygınlaşması olacak. İhalesi yapılmış 200.000 Her ne kadar Avrupa standartlarında olmasa da, geniş bant internetin ülkemizde yaygınlaşması, online aksiyon ve devasa çok oyunculu oyunlara olan rağbetin artmasına sebep olacak. Uzun dönemde Türk oyunculuğunun yararına olacak bu gelişmeyi biz de yakından takip edeceğiz.

Yeni yılınız kutlu olsun.



Sinan Akkol



Kendime diyalog...

ADSL alsam mı diyenlere, başlangıç için...

ADSL'in artıları

- Günde iki buçuk saat modemle bağlanmakla aynı ücret.
- 256 Kbit ADSL bağlantıda 25 Kb/s download hızı standart.
- Broadband internet bağlantısını standart hale getiriyor.
- Devasa Online oyunlarının hepsi çatır çatır çalışıyor (Avrupa sunucusu olanlar)

ADSL'in eksileri

- ADSL Modem almak gerekiyor (90 dolar civarı)
- Aksiyon ve FPS oyunlarında dial-up'dan çok daha avantajlı değil (veri gönderimi yavaş)
- Bir problem olduğunda Telekom'da neden bahsettiğini bilen teknik destek bulmak mümkün değil.

ilk bakış

2. Dünya Savaşı olmasaydı ne yapacaktık biz? (bölüm II)

WARTIME COMMAND

Son iki aydır 50 yıl geçmişse, zaman tünelinin öbür ucunda yaşayan Serhat Bekdemir bu sayıda da 2. Dünya Savaşı konulu bir oyunu inceledi. Ve RTS tutkunlarına gümüş tepside sunulacak olan Wartime Command için geri sayım başladı.

Polonya'dan, Berlin'e git baba gidelim

Eylül ayından beri bomba üstüne bomba düşüyor. 2. Dünya Savaşı türündeki oyun listemizde kabardıkça kabarıyor. Tarihin tekerrür ettiği oyunlar teknoloji

oyunu oynadınız hala öğrenemediniz mi? Almanlar Polonya'ya girdi, başladı; 6 sene sonra da Ruslar Berlin'e bayrağı diktı, bitti. Amerika'nın atom bombası şerefsizliğini ise ayrı bir konuda inceleyeceğiz. Resmi sitede yayınlanan videolar ve ekran görüntülerine bakarak verdiğimiz ilk izlenimlerimiz ise olumlu-nun üzerinde. Hatta fazlaıyla merak uyandırıcı desem, yeridir.

Detaylara degeinceğim ama bir pantez açıymı, eğer 2. Dünya Savaşı ile ilgilenen biriyseniz tanındık gelen yüzlerce birim, araç ve silah yönetiminizde

Bilgi:www.codemasters.com/wartimecommand
Tür:Genuine zamanlı strateji
Çıkış Tarihi: 2004 İlkbahar
Yapım: Maddox, 1C
Dağıtım: Codemasters

gesinde yer alacak çatışmalar için o yıl-lardan kalma tüm görsel malzeme, ha-vâ fotoğrafları ve bölge haritalarını ti-tizlikle inceleyen ekip gerçekçiliği tek-nolojinin verdiği imkanlarla en üst sevi-ye de tutmaya çalışmış. Ellerindeki fo-toğrafında eğer bir ev, barınak yada tarla, ne varsa haritada da aynen yer almış.

Grafik motoru olarak IL-2 Sturmovik'in geliştirilmiş versiyonunu kullanan oyun, bir uçak simülasyonunun sağlayabildiği geniş alan ve detaylı çalışmayı bir RTS için fazlaıyla yerine getiriyor gibi.



gelistiğe daha iyiye gidiyor ama, ya savaş sırasında kaybolan belgeler bulunur da tarihin yeniden yazılması gereklirse? Valla o zaman işimiz iş, kusana kadar 2. Dünya Savaşı!

Geçtiğimiz yıl E3'te Codemaster standında Operation Flashpoint 2'yi görmeye gidenlere "o yok abi, bu var" deyip görücüye çıkardıkları 2. Dünya Savaşı konulu RTS oyunu "Wartime Command" için geri sayım başladı. Rus yapımı Maddox ve 1C (IL-2 Sturmovik) Codemasters (Op. Flashpoint, Colin Mc Rae serisi) işbirliği, özellikle Combat Mission serilerinden zevk almış oyuncuların daha da istah kabartacakları sağlam bir oyun hazırlıyorlar.

Oyun Polonya'nın işgalinden (1939), Berlin'in düşüşüne kadar (1945) geçen süreyi konu almış. Yanılı savaşın ba-sından sonuna kadar... Elli tane WW2

olacak; eğer kıyısından köşesinden ta-rihle ilgileniyorsanız oyun gelene kadar internette biraz araştırma yapmanız ve 2. Dünya Savaşı efsaneleri hakkında bilgi toplamanızda fayda var. Oyundan maksimum zevk alırken tarih bilginiz ve genel kültürünüzü katkısının da olması iyi olur. Nasıl olur? İyi olur.

Eski fotoğraflara bakmışlar çatır çutur oyun yapmışlar

Dediğim gibi yapımı firma Maddox ve 1C, IL-2 Sturmovik gibi başarılı bir ya-pımdan sonra Codemasters ile güç bir-liği yaparak bugüne kadar RTS'lerde çok az rastlanan özelliklerde 2. Dünya Savaşı Avrupa'sını konu alan bir oyun hazırlıyorlar. Alistığınız ülkelerden farklı olarak Polonya, Macaristan ve Kana-da gibi orduları da yönetebileceğiniz 8 ayrı ülke bulunuyor. Avrupa'nın 33 bölg-

Öyle ki, oyunda kullanılan savaş alanı 1 kilometrekare kadar. Ayrıca da 3, 4 km. uzaklarda gerçekleşen çatışmaları görmeniz mümkün. Bu çatışmalara katılma imkanınız yok tabii, ama ortamın sizi ha-vaya sokması ve büyük bir savaşın parçası olduğunuzu hatırlamanız için iyi dü-şünülmüş. Kullanılan dinamik kamera ise harita üzerinde bulutlara başımız değin-ceye kadar yüz metrelerce yüksektен yada canlıların arasına gizlenmiş atış ya-pan topçu baryasının burnunun dibine kadar girerek kesinlikle tam kontrol sağlıyormuş. Oyundaki tüm nesnelerin ha-sar modellemeleri de titizlikle yapılmış, düşen askerler oldukları yerde kalıyor, top ve tank mermileri krater açıyor, canlılar ağaçlar yanıyor ve patlamaların ya-rattığı etki yakınlardaki nesnelere ve as-kerlere de zarar verecek şekilde tasarılanmış.



Oyundaki her objenin de nefis 3D modellemeleri olduğunu ekran görüntülerinden ve resmi sitesindeki çizimlerinden anlayabilirsiniz. Savaşta kullanılan her ünitenin birebir detaylı çizimleri gerçek planlarından modellenerek oluşturulmuş. 300'den fazla asker, top tüfek, araç ve tank oyunda orijinali ile gerçek özelliklere sahip olarak yerini alıyor. Biraz kafa karıştıran bu durum gelmiş geçmiş en detaylı RTS'lerden biri ile karşı karşıya olduğumuz sinyalini veriyor. Tüm birimlerin mikro-taktiksel düzeyde (bir asker=bir asker) haritada yer aldığındı düşündükçe detaylardaki inanılmazlık da had safhaya ulaşıyor. 1939-45 yılları arasında serviste bulunan tüm askeri mühimmat ve araçın gerçek özelliklerine göre birer kopyasının kumandaların altındaki askerlerde olacağını, her askerin yeteneklerine göre 36 ayrı sınıfta derecelendirildiğini, her bölümde de gösterdikleri başarılarla göre yeteneklerinin arttığını ve ödül al-

dığını ve de her birimin kendi yapay zekasının bulunduğu da eklesem bu oyunu beklemek ve takip etmek için sənirim yeterli sebebiniz olacaktır.

Mermim bitti diye yerinme, tankım var diye sevinme

Oyun içi yeteneklerden söz açılmışken bildiklerimi sıralamakta fayda var. Askerleriniz tipki gerçek dünyada olduğu emir komuta zincirine bağlı bağımsız savaşçılar. Bulundukları pozisyonlara göre de yetenekleri gelişiyor ve farklı hareket kabiliyetlerine sahip oluyorlar. Nasıl mı? Mesela tank mürettebatınızda bir şıhiye askeri bulundurursanız görevler ilerledikçe yetenekli bir tank şoförü haline gelebiliyor. Top bataryanızın cephanesi bittiği zaman burada bulunan askerlerinizi bataryadan ayırip yaya olarak cepheye yollamanız ya da cephe bulması için görevlendirmeniz de mümkün. Düşman askerlerinin cephanesini ele geçirebildiğiniz gibi, tank

top tüfek ne varsa kendi envanterimize ekleyebileceğimiz. Tüm bu detayların oynanabilirlikte çok önemli etkisi var ve dolayısıyla geliştirdiğiniz taktikler ve oynama biçiminiz zafer ya da hezimet arasındaki ince çizgiyi belirleyecek. Küçük birlikler halinde gerçekleştirdiğiniz operasyonlarda uzun menzilli top atışı desteği, hava bombardama ve indirme gibi destek güçleri de emrinizde olacak. Hastasıym kardeşim savaş meydanlarını!

Kronolojik sırayla tarihte gerçekten yer edinmiş çarpışmaları oynayacağınız oyunun tek kişilik senaryosu eğer öğrendiklerimiz gerçekse klasikler arasında yer alacak. Biz yine de her duyduğumuza inanmayalım ve gözümüzle görmeden, faremizle tıklamadan siperli vermeyelim. Çok oyunculu ortamda ise sekiz ayrı oyun modu, bir çok multiplayer harita ve internet/ağ desteği ile oyun camiasında ciddi bir yer edinmesi de olası. İşte bütün bunların cevabını 2004 yılının İlkbahar aylarında alacağız. Oyunla ilgili bilgi edinmek için web sitesine bir göz atmanızı kalben, mantıken ve ruhen desteklerim 2. Dünya Savaşı hastası pek sayın arkadaş ve kardeşlerim. ☺



Evrenin umudu insanoğlu! ADVENT RISING

Dışarıda koca bir galaksi var, biliyorsunuz değil mi? Milyonlarca yıldız sistemi ve daha keşfedilmemiş kim bilir neler var neler! Şimdi bir durup düşünün, galaksiyi dolduran binlerce uygarlık olduğunu ve bunların bir arada yaşamaya çalışıklarını. Tüm bu uygarlıklar arasında fisilden öyle bir efsane var ki, duðaðınızı uçuklatacak cinsten. Galakside hiç kimseyin görmediği, rastlamadığı bir uygarlıktan, bir türden bahsediyor milyonlarca aþız. Diyorlar ki, o uygarlığın mensupları öylesine güçlere sahiptermiþ ki, bir gün gelecek onlar ortaya çıkacak ve tüm uygarlıkları barışla kucaklayıp birleþtireceklermiş!

Ilginç bir efsane tabii bu, özellikle bahsedilen yaratıkların adının "insan" olduğunu düşünürseniz!

Heh, kendi türümü tanımamış şok olabilirdim ya neyse. Bir de kendilerine "Seekers", yani "Arayanlar" diyen bir grup uzaylı olsun ortamda. Bunlar barışçıl kaþif rolüne soyunmuş olsunlar. Gittikleri her yerde amaçlarının insanları bulmak ve galaksiyi birleþtirmek olduğunu söylesinler. Ama gerçekte

insanların yaşadığı herhangi bir gezegen bulduklarında tam bir katliam yapısınlar, geride iz bırakmasınlar!

Peki neden? Efsaneye göre insanoðlu uzayın uzak köselerinde yaþıyor ve her insan içinde inanılmaz güçler barındırıyor. Biraz Jedi şövalyeleri gibi aslında, ama bu açıdan derin bir uykuda sayılır. Ve Seekers bu gücün getireceklerinden öyle korkuyor ki, kendilerini insanoðunu kimseye çaktırmadan yok etmeye adamışlar! İlginç mi? Fena bir konu sayılmaz değil mi? Eh, oyun yapmaya başlarken önce oturup hikayeyi düşünür, hatta senaryoyu yazması için profesyonel bir yazar ile anlaşırsanız ortaya böyle ilginç sonuçlar çıkabiliyor tabii!

Unreal!

Advent Rising içinde hafif miktarda RPG öğeleri taşıyan bir aksiyon oyunu olacak. "Hafif miktarda" diyorum, çünkü siz oynadıkça yaptığınız güçlerinizin pekiþmesine yol açacak. Silah kullanmak ya da güçlerinize başvurmak size kal-

Tür: Aksiyon
Platform: PC/X-BOX
Yapım/Dağıtım: GlyphX/Vivendi-Majesco
Çıkış Tarihi: 26 Mart 2004
Web: <http://www.adventrising.com/>

mış. Ama hiç bilmemiþ bir evrene açılan ve binlerce tuhaf uygurılıkla tanışan genç bir insanın yaşayacağı cinsten tuhaf olayların sizi bekleyeceði bir gerçek.

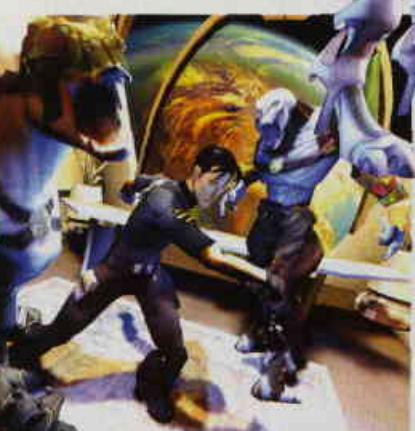
Oyun farklı kamera açılarından oynanabilecek, bunlar tipki Jedi Knight oyularında olduğu gibi farklı durumlarda oyuncuya avantaj sağlayacak. Oyunda sadece silahlar ve güçleriniz değil, envai çeþit aracı da kullanma imkanı bulacaksınız. Karşınıza türlü düşman çıkacağı gibi, yanınızda savaşacak kimseler de olacak.

Yapımcı GlyphX programcılar tüm bunların altından kalkabilmek için üzerinde hayli oynamaya yaptıkları bir Unreal Warfare motoru kullanıyorlar. Buradaki resimlerden de görebileceðiniz gibi, gerek grafiklerin kalitesi, gerek karakter ve ortam tasarımları hayli iyiye benziyor. Oyun sadece PC için deðil, X-BOX için de geliştiriliyor. Tam çıkış tarihi henüz kesin değil, ancak 2004 yılı ortalarına doğru bitmesi planlanıyor. ☺



COLIN MCRAE 04 RAMPADA

Colin McRae hız kesmeden yoluna devam ediyor. Codemasters Colin McRae Rally 04'ün yapımına başladığım açıkladı, 26 Mart 2004'te piyasada olacak olan oyunda seçilebilir 20 farklı ralli arabası bulunacak. Ayrıca oyunda "4-wheel drive", "2-wheel drive" ve "Group B" gibi yeni oyun modları da yer alacak. Group B ile eski-klasik ralli arabalarını kullanma şansını yakalayacaðız. Bunların yanı sıra oyundaki sekiz kişiye kadar çok oyunculu oyulan destekleyicek.



IMPERIUM GALACTICA 3 = NEXUS

Mithis Games'in geliþtirdiği uzay-strateji oyunu Imperium Galactica 3'ün ismi deðiþti. Yeni ismi Nexus olan oyunda 100'den fazla gezegen ve 20 gemicilik sistemi bulunacak. Yeni bir grafik motorunun kullanıldığı oyunda tek kişilik modun daha sağlam olması amaciyla çok oyunculu oyulara yer verilmeyecekmiş.



BLACK ISLE STUDIOS'A VEDA...

Fallout, Icewind Dale ve Baldur's Gate gibi RPG klasiklerinin yapımcısı Black Isle Studios'da kapılannı kapattı. Firmadan bu konuda resmi bir açıklama yapılmadı ama, bu vedanın nedeninin de diğerleri gibi finansal problemler olduğunu tahmin ediliyor.



Kaçan kovalanır!!!

DRIV3R

İlk çıktığında çok fazla ses getirmiştir Driver. Dar sokaklarda veya otobanlarda kovalamaca yaşamak o zaman için oyunlarda farklı bir "boyut"tu. Çok geçmeden oyunun ikinci versiyonu da yapıldı. Sonra ne olduysa oldu, Driver'ı unuttuk. "Yenisini yapıyoruz" dediler, "Yıkında çıkacak" dediler, ama oyun ertelendikçe ertelendi. Şimdiye yeni bir isimle ve belirsiz bir çıkış tarihiyle yeniden duymaya başladık Driver 3'ü. Oyunun yeni ismi "Driv3r". Acar okurlarımıza da anlayabileceği gibi "E" harfi "3"e çevrilmiş.

Driv3r vs GTA3!

Bildiğiniz gibi Driver aslında bir araç-kovalamaca oyunu. Dolayısıyla konumuz da çok karmaşık değil. Macera, yeni

oyunda kontrol edeceğimiz karakter olan Tanner'ın, arabaları çalan ve Amerika'dan Avrupa'ya, Rusya'ya kaçırın bir çeteye katılımıyla başlıyor. Tanner bu çetenin emri altında çalışıyor ve kendisine verilen, (yapmak zorunda olduğu) işleri yapıyor. Bu işler de oyundaki görevlerinizi oluşturuyor.

İlk başta en çok merak ettiğiniz şeyle başlayalım: Araçlar. Oyunda bu defa eskiye oranla çok daha fazla araç kullanabileceksiniz. Bunların arasında Jaguar ve Lamborghini gibi tanınan markalar da var, ancak seçenekleriniz bunlarla sınırlı değil. Kamyon ve kamyonet (bir ihtimal, motosiklet) gibi normal araçları da kullanma şansını yakalayacaksınız. Yeri gelmişken: Driver, serinin ilk iki oyunundan çok farklı bir konsepte hazırlanıyor. Hatta daha açık olmak gereklirse, yapımcıların GTA3'ten ve Vice City'den de esinlendiğini söyleyebiliyoruz. Oyunun geliştiricisi Reflections'in başkanı Martin Edmonson da bu konuda şunları belirtiyor: "Driv3r gerçekten de diğer Driver oyunlarından farklı, ancak oyunındaki bazı şeylerin GTA3'e ve Vice City'ye benzettiği de bir gerçek. Arabanızdan inip diğer arabaları çalabileceksiniz (Driver 2'de de olduğu gibi), ama şu da var ki, bizim vurgulamak istedigimiz şeyler; sürüs, kovalamaca ve gerçekçi kazalar."

Edmonson'ın da söylediğ gibi oyun ağırlıklı olarak kovalamaca ve kaza sahneleriyle gelecek. Arabasız bölümler oyunun yüzde 30'unu oluşturuyor. Bunu dışında Driver yine aynı Driver. Arabanın dışındayken GTA3'te olduğu

Çıkış Tarihi: 19 Mart 2004 (PS2, XBOX)
 Tür: Aksiyon
 Yapım: Reflections
 Dağıtım: Atari
 Web: driver.gtgames.com/developer.html

gibi çevrede dolaşabilecek, istediğiniz yere gidebileceksiniz. Bu yeni sistem beraberinde silahları da getiriyor. Kendinizi korumak veya görevleri tamamlamak için; Beretta, Mac-10 ve bazuka gibi silahlarınız olacak. Yani sıcak çatışmalarla da karşılaşacaksınız yeni oyunda.

Kaçınılmaz olarak görevler de GTA3 ile benzerlikler taşıyor: Bir görevde sizden rakip çetenin spor arabasını çalmayı istenecek. Karşı çetenin kamyonu spor arabayı teslim almak için binadan çıktıığında onu takip edeceksiniz. Kamyon, arabayı alacağı yere vardığında içinden adamlar inip size ateş etmeye başlayacak. Burada iki seçenekiniz var: Arabayı alan kamyon kaçarken adamlarla savaşıp sonradan kamyonu yakalamak ya da ateşten sıyrılarak spor arabayı çalıp kaçmak. Bu seçim hakkı aynı zamanda oyunun çizgisel olmadığını da kanıtlıyor.

Miami, Nic3, İstanbul

Oyun grafik açısından da çok iddialı hazırlanıyor. Driv3r'in, en yakın rakibi Vice City'den daha etkileyici grafiklere ve daha iyi araç modellerine sahip olacağı belirtiliyor. Hatta Vice City'deki çizgi-filmvari çevreyi sevmeyenler için Reflections'in tamamıyla gerçekçi bir ortam tasarladığını da söyleyebiliriz. Oyunda her an her yerde gerçekçi bir şekilde hareket eden yayalar görebileceksiniz. Bunu yanında çevredeki detaylara da dikkat ediliyor. Bir şehirde olması gereken her şeyi Driv3r'da bulabileceksiniz. Ve araçlar... Lisanslı olmamalarına rağmen araçlar da oldukça detaylı modelleniyor.





Ancak bu detay seviyesinin sıkışık bir trafikte ağırlık sorunu çıkarabileceğini de unutmamak gereklidir (onlarca "detaylı" aracın yan yana geldiğini düşünenize).

Driv3r'in gerçekçiliği grafiklerin de dışına taşıyor. Yapımcılar yolları, kendi harita araçlarında, gerçek haritaların üzerine yerleştirerek hazırlıyor. Bu da ortaya gerçek bir Miami'nin veya gerçek bir İstanbul'un çıkışmasını sağlıyor. Bildiğiniz gibi oyundaki ana şehirlerden biri de İstanbul olacak.

Konu gerçekçilikten açılmışken devam edelim. Driv3r'in fizik modellemesi de neredeyse "gerçek". Ama yapımcı Reflections oyunu biraz daha eğlenceli bir hale getirmek için gerçekçi fizik motorunda bazı deformasyonlara izin veri-



yor. Mesela arabaların arkaları virajlarda normalde olduğundan daha fazla savrulacak. Bunun yanında kazaların da daha iyi görünmesi için işin içine biraz abartı katılıyor.

Tabii ki bu tip bir oyunda hasar modellemesi de unutulmuyor. Yine gerçekçi bir hasar modellemesiyle karşılaşacağınız Driver'in yeni versiyonunda. Arabaların kasaları yumulacak, farları kırılacak, camları parçalanacak. Bunlar



hem atmosferi artıracak, hem de oynanışa etki edecek.

Böyl3 yazmak zormuş

Oyun hakkında elimizdeki bilgiler şimdilik bunlarla sınırlı. Driv3r'in PC versiyonuyla PS2 ve Xbox versiyonları arasındaki farklar için yapımçılar şimdilik yorum yapmıyor. Ama oyunun konsollar için de çok uygun olduğu kesin. Ayrıca şu da var ki, "Yaptığımız işten hiçbir zaman yüzde yüz memnun olamayacağız, çünkü bu bir iş, sadece olabildiğinin en iyisi olacak" demiş Edmonson.. ☺



WARHAMMER 40.000 & RTS

Relic Entertainment, Warhammer 40.000 evreninde geçen bir RTS oyunu hazırlıyor. Firmanın başkanı Philip Holt, 2004 yılında piyasada olacak olan Dawn of War hakkında "Warhammer 40.000 heyecan verici savaşlara sahne olan bir evren, bir RTS oyunu için bundan daha iyi bir 'fon' olamaz" diyor.



DEAD MAN'S HAND PC BARINA GİRİYOR

Human Head Studios'un Xbox için yapımına başladığı Vahşî Bir FPS'sı Dead Man's Hand PC'ye de geliyor. Atının 2004 yılı içinde çıkarmayı planladığı oyun büyük ihtiyatla Xbox versiyonundan önce piyasaya çıkacak. El Tention adındaki bir kovboyu kontrol edeceğiniz Dead Man's Hand'de, bar kaygalanından posta arabası kovalamaya kadar birçok sahneyi yaşayacaksınız.



GTA: VICE CITY, "NICE CITY" OLUYOR!

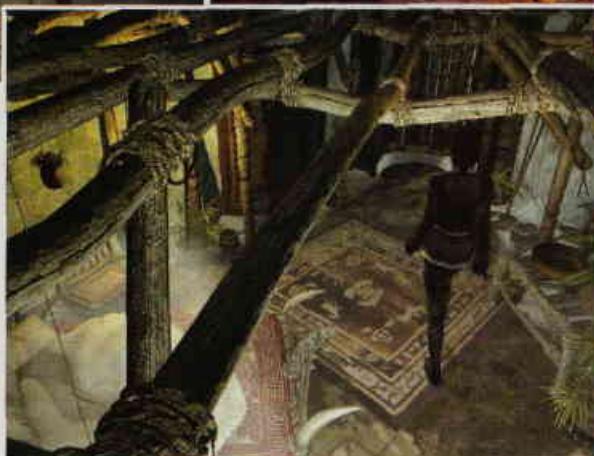
Vice City'deki "Kill all the Haitians" (Tüm Haitili'leri öldür) görevi yüzünden Take Two Interactive beklemediği bir tepkiyle karşılıktı. New York'taki bir grup Haitili bunun "ırkçılık" olduğunu iddia ederek firmayı. New York Belediye Başkanı Michael Bloomberg'e şikayet etti. Bunun üzerine olay ele alınan başkan Haitili'leri hak vererek firmayı uyardı ve bir açıklama yaptı: "Eğer tatmin edici bir yanıt almazsam, bu konuda yapabileceğim her şeyi yaparım."

Take Two Interactive bu gelişmenin ardından tartışmalı görevi oyundan çıkaracağına ve bundan sonrası Vice City kopyalarının bu şekilde piyasaya sürüleceğini açıkladı.

Nerede kalmıştık?

SYBERIA 2

Çıkış Tarihi: 23 Mart 2004
 Tür: Macera
 Yapım: Microds
 Dağıtım: Microds
 Web: www.microds.com



Macera oyunlarını unutmaya başladığımız bir zamanda karşımıza çıkan Syberia'yı hatırlıyor olmalısınız. İlginç bir konu, mistik bir atmosfer ve farklı bulmacalar, uzun aradan sonra "Adventure'a susayan oyuncular için kaçırılmayacak bir fırsatı. Şimdiye Kate ile yeni bir maceraya yelken açıyoruz...

Oyuncaklı...

Syberia'yı sevenler için iyi bir haberimiz var. Oyun ilkinin bittiği yerden başlıyor. Yani kaldığımız yerden maceraya devam ediyoruz. Bunun anlamı şu: Tamamen yeni ve bambaşka bir oyuna karşılaşmayacağız. İlk oyundaki karakterler ikinci oyunda da olacak, ama bu

kez oyuncaklı Hans'ı bulmak için çaba-lamayacağız. Hatırlarsanız ilk oyundaki amacımız buydu. Şimdi onunla birlikte yeni bir yolculuğa çıkip Syberia'yı bulacak ve gizemi açığa çıkaracağız. Kontrol ettiğimiz karakter de yine Kate Walker.

Syberia'da oyuncuların en çok şikayet ettiği konu oyunun sonunun belirsiz ve karmaşık olmasıydı. Syberia'nın yaratıcısı Benoît Sokal da, ilk oyundaki belirsizlikten sonra senaryoyu devam ettirerek oyunculara istedığını veriyor. Bu şekilde Syberia II'yi bitirdikten sonra hiçbir soru işaretü kalmayıakak akınlızda.

Yeniliklerin başında oyunun macera ve araştırma kısmının daha hızlı olması geliyor. Hatırlarsanız ilk oyun çok ağır ve "uykulu" ilerliyordu. Yeni oyunda eskisinden daha hareketli ve dinamik olacak. Bu, Syberia II'nin bir aksiyon-macerada olduğu anlamına gelmiyor kesinlikle. Yani Broken Sword'da olduğu gibi platformdan platforma atlama-

caksınız. Ama daha heyecan verici olaylarla, daha ilginç mekanlarla karşılaşacaksınız. Ayrıca Kate'in çevreyle olan etkileşimi de daha fazla olacak.

Bulmacalar da geliştiriliyor. Yeni oyunda ilk Syberia'daki gibi bulmacaların yanında "Riven"vari bulmacalarla da uğraşacaksınız. Ve bunlar oldukça zor olacak.

Oyunun grafik motoru ise aynı, ancak birkaç yenilik de yok değil. İlk olarak daha gerçekçi animasyonlar ve ışıklandırma efektleri bizleri bekliyor. Görsel açıdan asıl yenilikse mekanların mimari tasarımları ve renkleri. Eskisinden daha fazla fantastik unsur içerecek olan oyunda gerçek zamanlı olarak değişen hava efektleri de bulunacak. Hatta Kuzey'e doğru gittikçe karın yavaş yavaş azalması gibi ilgi çekici detaylar da olacak. Arabirim de birkaç ufak değişikliğin dışında eski haliyle kalıyor.

"Kar" Mart'ta yağacak...

Syberia II hakkında elimizdeki bilgiler şimdilik bu kadar. Oyunun ilkinin bittiği yerden devam etmesi Syberia'yı sevenler için iyi bir haber. Yeni ve zorlu bulmacalar, daha iyi grafikler ve yeni bir senaryo da cabası... ☺

KISA KISA Oyun diyarlarında hızlı bir gezinti...

► MANHUNT

Rockstar'dan nasıl bir oyun beklersiniz? Tabii ki ismi Manhunt olan bir oyun! İsminden de anlaşılabileceği gibi, Rockstar'ın yeni bombası şiddet içeren bir aksiyon oyunu. Ayrıca firma 1979 yılında çekilen bir film olan The Warriors'un oyuncunun da çalışmalara çoktan başlamış. Araya bir haber daha siksitsiz: Yeni bir GTA oyunu da resmi olarak onaylandı. Ama bu GTA4 değil, GTA3'ün eklentisi.

► HARRY POTTER AND THE PRISONER OF AZKABAN

Harry Potter için bir oyun daha geliyor. Yeni büyülerin yer aldığı Harry Potter and the Prisoner of Azkaban'da, Harry Potter'la birlikte onun yakın arkadaşlarını da kontrol edebileceksiniz. Bu da seri için bir ilk.

yükleniyor...

The Sims 2, 19 Mart'ta; Splinter Cell 2, 23 Mart'ta geliyor. Condition Zero ise yine belirsiz bir çıkış tarihine ertelendi (Duke Nukem Forever da neymiş?).

Battlefield Vietnam	FPS	27-Ocak-2004
Black&White 2	Simülasyon	Belli Değil
BloodRayne 2	Aksiyon	26-Ekim-2004
Breed	FPS	6-Şubat-2004
Call of Cthulhu: Beyond the Mountains...	Aksiyon	23-Kasım-2004
Chicago 1930	Strateji	6-Şubat-2004
Colin McRae Rally 04	Yarış	26-Mart-2004
Counter-Strike: Condition Zero	FPS	Belli Değil
Delta Force: BHD - Team Sabre	Taktik-FPS	23-Mart-2004
Dead Man's Hand	FPS	26-Mart-2004
Dungeon Siege II	RPG	Belli Değil
Doom III	FPS	Belli Değil
Enclave II	Aksiyon	Belli Değil
Far Cry	FPS	25-Mart-2004
Full Spectrum Warrior	Aksiyon	14-Ocak-2004
Gangland	Strateji	14-Şubat-2004
Half-Life 2	FPS	27-Nisan-2004
Hitman 3: Contracts	Aksiyon	27-Nisan-2004
Legacy of Kain: Defiance	Aksiyon	6-Şubat-2004
Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude	Adventure	Belli Değil
Lula 3D	Adventure	31-Ocak-2004
Medal of Honor: Pacific Assault	Aksiyon	25-Şubat-2004
Neighbours from Hell 2	Strateji	20-Şubat-2004
Painkiller	FPS	23-Mart-2004
Sam & Max Freelance Police	Adventure	23-Mart-2004
Splinter Cell 2: Pandora Tomorrow	Aksiyon	23-Mart-2004
Syberia 2	Adventure	23-Mart-2004
S.T.A.L.K.E.R.: Oblivion Lost	Aksiyon	25-Mayıs-2004
The Sims 2	Simülasyon	19-Mart-2004
Thief III	Taktik-aksiyon	Belli Değil
Total Annihilation 2	Strateji	26-Kasım-2004
Unreal Tournament 2004	FPS	6-Şubat-2004

► RACE DRIVER 2

Race Driver'in yeni versiyonu yolda... Codemasters'in araba yarışı oyunu Race Driver'in ikincisi de Aston Martin DB9, Aston Martin DB5 (James Bond'un favori arabası) gibi yeni spor arabalar olacak. Bunların yanında Jaguar XJ220 gibi "hızlı ve öfkeli" arabaları da kuşanma şansını yakalayacağınız. Race Driver 2 bu yaz piyasada...

► ALPHA BLACK ZERO 2

Khaeon, gelecekte geçen taktik-aksiyon oyunu Alpha Black Zero'nun devamını geliştiriyor. Oyununda Kyle Hardlaw adındaki bir komutanı kontrol ederek isyankâr gezegenlerdeki politik savaşları durdurmayı çalışacaksınız. Bunların yanı sıra, Alpha Black Zero 2'de, ilk oyunda olduğu gibi farklı uzmanlık alanlarına sahip takım arkadaşlarınız da bulunacak.



CIVILIZATION IV YOLDA...

Praxis, efsane strateji oyunu Civilization'un yeni versiyonu için çalışmaya başladı. Bunun yanında yeni bir oyunun daha çalışmalarına başlayan firma şimdilik bu konuda sır vermiyor. Tabii Civilization IV hakkında da...

MAFIA 2 Mİ???

Dikkat! Bomba haber! Illusion Softworks gangster konulu aksiyon oyunu Mafia'nın ikinci versiyonunun yapımına başlandı! Bunu doğrulamak için sorulan bir soruya Illusion tek bir cevap verdi: "Evet, Mafia 2'yı hazırlıyoruz".

Oyunun şu anda ne çıkış tarihi, ne de hangi platformlara olacağı belli. Daha fazla bilgi için Level'in gelecek sayılarını bekleyin.

HITMAN 3: CONTRACTS, İLK DETAYLAR...

Katılımımız geri geliyor! Hitman serisinin yeni oyunu Hitman 3: Contracts bircok yenilikle geliyor. Ama şimdilik bu yeniliklerin hepsini bilmiyoruz. Yeni ve geliştirilmiş bir grafik motoru, oyundaki ilk ana degisiklik, eski Hitman motoru rafa kaldırılıyor. Bunun yanında oyunun kontrol sistemi de geliştiriliyor ve basite indirgeniyor. Hitman 3 bu yaz piyasada olacak.

LORD OF THE RINGS ÜÇLEMESİ

Electronic Arts, Lord of the Rings'in oyularından sonra şimdiden bir Lord of the Rings "üçlemesi" sini piyasaya çıkarmaya hazırlanıyor. Yeni oynanabilir karakterlerin ve yeni çok oyunculu modların eklenmesi Trilogy'yi EA, "yeni nesil aksiyon-adventure oyunu" olarak tanımlıyor.

COMMAND & CONQUER: RENEGADE 2

Bir bomba haber daha: Command & Conquer: Renegade 2'nin devamı geliyor. Çıkış tarihi için bekliyoruz.



çılgın

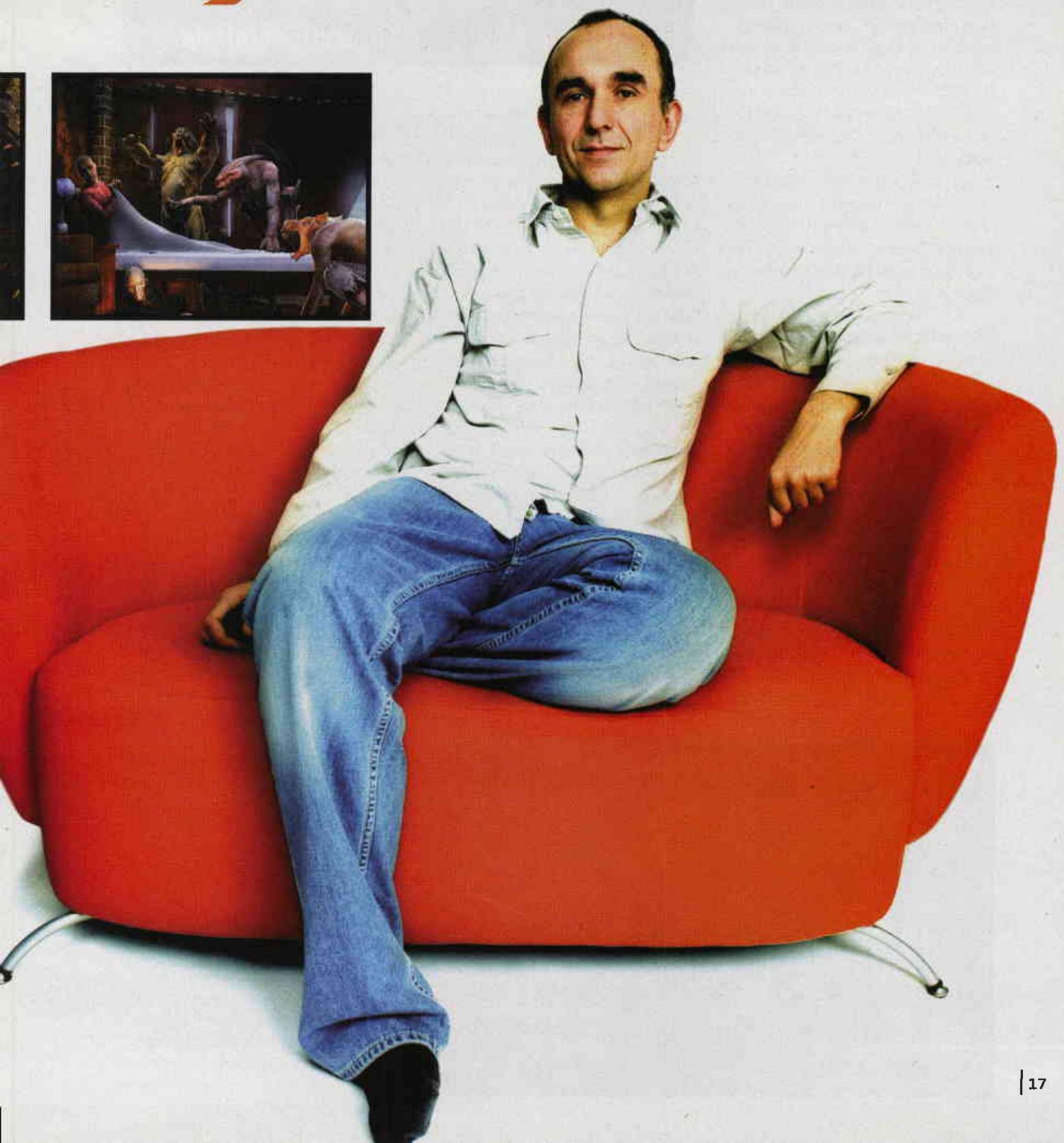
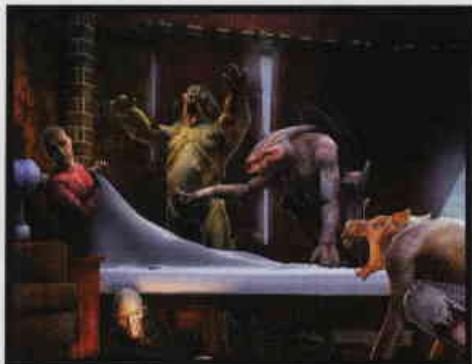


**Herşey küçük
bir çocukken Peter
Molyneux'nün bir karınca
yuvası görmesiyle başladı.**

Onunla oynamaya başladı ve bir parçasını
elindeki sopayla parçaladı. Karıncaların yuvayı
yeniden yapmak için gösterdikleri çaba ilgisini
çekmişti. Duyduğu suçluluk duygusuyla
yuvanın yakınına bir küp şeker bıraktı ve biraz
önce yıktığı yuvanın yeniden yapılışını seyretti.
O gün, o küçük yaratıkların üzerindeki
muazzam gücünü ve çaresizce yeniden
toparlanmaları için verdikleri mücadeleyi
hiç unutamadı.

adamdan oyunlar

Yazan: Serhat Bekdemir
Röportaj: Tuğbek Ölek, Serhat Bekdemir



London banliyösü Guildford'da bir dükkan açtı, bir kaç başarısız denemeden sonra sadece kariyerini etkilemekle kalmayan, aynı zamanda da bilgisayar oyunculuğuna damgasını vuran Populous'u yarattı. Populous'da oyuncuyu, kulanın belirli bir kara parçası üzerinde yerleşmesine yardımcı olan tanrı rolüne soktu. Oyundaki mutlak amaç diğer tanrıların saldırılardan korunmak ve güçlenerek onların topraklarına saldırımı. Populous piyasadaki tüm oyunların üzerine çıkmıştı. Sadece durağan sıra tabanlı oyunların arasında ilk gerçek zamanlı oyun örneklerinden olmasının yanında, oyuncuya oyundaki birimleri direk olarak yönetme hakkı vermeyerek bir ilki gerçekleştiriyordu. Oyunlarda yeni bir tür, "God Games" doğmuştu. Daha sonra bu tarz oyunlar Molyneux'ün tescilli markası haline geldi.

Molyneux "Oyun üzerindeki etkinin oyunu kontrol etmenin ötesinde olduğu fikri ve oyunun siz olmadan da devam edeceğini fikri beni hep büyülemiştir. İşte bu yüzden, bu tarz oyunların mekanlığını hep ilginç buldum" diyor.

Güneş batmayan ülkenin yenilikçi ruhu

Molyneux'ün vizyonu, Populous ve daha sonra çıkardığı oyunlar başkalarını da büyuledi. Bilgisayar oyunları dünyasının bilinen her onur ödülüne layık görülen Bullfrog firması da multimilyoner bir şirket haline geldi. 1997'de İngiltere Başbakanı Tony Blair, Bullfrog imzası taşıyan ürünler sayesinde İngiltere'nin dünya klasmanında yenilikçi damgası ile yer aldığığini açıkladı.

1995'te Bullfrog'un bilgisayar oyunları devi Electronic Arts'a satılmasıyla, sanal dünyalar mimarı kendisini hiç hoşlanmadığı bir durumda buldu. Bu dönemi "Altı ay geçtikten sonra kendimi çok mutsuz hissediyordum ve yapmayı sevdigim iş-

BC'de kabilenin bir üyesi hayatı kalmak için dinazorlar, maymunlar, primatlar ve diğer kabilelerle savaşmaktan vakit bulduğunda, kendini tarih öncesi dünyanın sularına bırakıyor.



Yaşamın eşiğinde...

ten çok idari işlerden sorumlu müdürlük yapmak zorundaydım" şeklinde açıklıyor.

Son hazırladıkları oyun Dungeon Keeper'in hatalarını düzeltmesi gerekiyordu ancak işleyiş Electronic Arts için yeterince hızlı değildi. Fakat Molyneux tüm zamanını bunun için adamıştı ve herşeyin doğru olduğundan emin olmak istiyordu. Taraflar bir şekilde uzlaşmış ve Molyneux Bullfrog'un yönetimini başkasına devrederek Dungeon Keeper'in geliştirilmesi ile birebir ilgilenmişti. Bunu gerçekleştirmek için de iş bitene kadar geliştirici ekibi kendi evine taşıdı.

"Dungeon Keeper bana, işe başlamadan önce tasarım sorunları ile daha çok ilgilenilmesi gerektiğini öğretti. Ayrıca bir arayüzü nasıl yapmamam gerektiğini... Dungeon Keeper'in karışık arayüzü kaçırılmış bir fırsatı!"

Dungeon Keeper listelerde hit olmaya başlarken, geliştirme sürecinde yaşanan sorunlar Bullfrog ile gerginliğe yol açmış ve Molyneux için dönüm noktasına gelinmişti. 1997'de oyunun piyasaya sürülmüşinden hemen sonra, planlanandan 10 yıl önce şirketten ayrıldı. Bu sefer onun karınca yuvası yıkılmıştı ve yeniden yap-

maktan başka çaresi yoktu.

Daha sonra Lionhead Studios firmasını kurdu ve id software'in çalışma modelini uygulaması gerektiğine karar verdi. Bir çok oyun için çalışan geliştirici grupları barındırmaktansa bütün enerjiyi tek bir oyunu geliştirmek için kullanmanın daha iyi olacağını düşündü. Bullfrog'dan bir çok geliştirici ve oyunculuğun öncülerinden Steve Jackson'ı da ekibine katarak genelliğindeki karınca yuvasına bir kez daha yolculuk etti.

Bullfrog'dan ayrıldıından beri üzerinde çalışılan Black and White ancak 2000 yılının şubat ayında piyasaya çıktı. Populous'un temel özelliklerini barındıran oyun, bu sefer çok daha etkili oldu. Sanat eseri grafikleri o zamana kadar PC'lerde görülmemişti. Oyunun tüm dünyası oyuncunun davranışlarına göre uyum gösteriyordu. Black and White'in tüm göstergeleri Molyneux'un öncülüğünü yaptığı "God Game" türünde bir kez daha başarılı olduğuna işaret ediyordu...

Üstadın Ağızından Bilgiler

Herseye rağmen yıllar önce yuvalarını kaybeden karıncalar aslında boşuna yok olmamışlardı. İşte çılgın tasarımcı Peter Molyneux'un başarı hikayesi...

World Cyber Games 2003 konferansında tanıma şansına sahip olduğumuz sırادışı Üretken adamın oyun tarihine kazıya kazıya yer bırakmadığı oyunlarına ve geleceği değiştirmeye aday çalışmalarına bir göz atacağız. Önce sorularımızı nazikçe yanıtlayan Molyneux'un kendi ağızından bazı cevaplar:

Level: Eminiz ki oyunlarınızı yaparken yaşadığınız heyecanların hepsini hatırlıyorsunuzdur. Hangi oyununuz sizce en etkileyici, ilginç ve sıradışı bir çalışmadi? Oyun endüstrisinde yaşanacak devrimi daha gerçekleşmeden farketmiş miydiniz?

Kahraman mı, despot mu?



Fable'da tüm dünyanın hayranlıkla baktığı bir kahraman veya herkesin korktuğu bir tiran olabilirsiniz.

Peter Molyneux: Gerçekten en etkileyici çalışmam Populous olmuştu. Kaybedecek hiçbir şeyimiz yoktu ve bizler de kendisinde oyunları seven ve oyun yapmaktan eğlenen küçük bir gruptuk. En uzak hayallerimde bile yeni bir oyun türünü yarattığım düşüncesi, hatta milyonlarca satacak bir oyun olduğu kesinlikle yoktu. Gelişmeleri daha önceden hissedebiliyor muyum bilmiyorum ama üzerinde çalıştığım tüm oyunların mutlaka multiplayer modları vardı. Hatta Populous bile internet oyunculuğundan çok daha önceleri LAN ortamında oynanabiliyordu. Ayrıca 90'ların başında çalışmamızı Amiga'lardan PC'lere kaydırarak akıllica bir hareket yaptığımızı düşünüyorum.

LVL: Her zaman yaratıcılığı zorladınız ve yeni türde oyunlar için ilham verici oldunuz peki çabuk para kazanmayı hedefleyen ve kalitesiz yapımları oyunculara sunmakta çekinmeyen oyun endüstrisi hakkında ne düşünüyorsunuz? Ayrıca oyuncuların (genellikle tek tip FPS oynayanlar) onlara sunduklarınızı anladıklarını ve sizi takip ettiklerini düşünüyor musunuz?

PM: Tıpkı sinemada oynayan her filmi, TV'de gösterilen her programı beğenmediğim gibi piyasaya çıkan her oyunu da beğenmeyeceğimiz düşünülemez. Biz her zaman oyunların eğlence odaklı olduğunu ve daha büyük bir kitleye ulaşmaya çalıştığını düşünüyoruz, ama maalesef bazen de baş aşağı düşlüğü oluyor. The Sims milyonlarca satan ve çok geniş kitleye ulaşabilen bir oyun oluşu buna çok iyi bir örnek.

LVL: Bir jenerasyon oyunlarınızla büydü ve yaptığınız oyunlar bugünün jenerasyonunu da etkisi altına almış durumda. Sizce bilgisayar ve video oyunlarının geleceğindeki en önemli adım nedir?

PM: Açıkça görülmeli ki grafikler doğru



Xbox için hazırlanan BC'de kabilenin avlanma zamanı. Bu işlemleri aksiyon sahnelerinde siz gerçekleştireceksiniz.

Önce ateşi mi bulsak...

noktaya hızla yaklaşır ve yakında TV programlarından ayırt edilemeyecekler ama ben gerçek yeniliğin yapay zeka ile olacağına inanıyorum. Oyun karakterlerinin duygusallık göstermesi ve tamamen gerçek gibi davranışının yanında oyunun nasıl oynadığını öğrenen ve kendini ona adapte edebilen oyuncular fikri beni çok etkiliyor. İşte bilgisayar oyuncularında ki gelecek devrim budur.

LVL: Öğrendiğimize göre Black & White 2'deki yaratıkların yapay zekası ve animasyonları çok sarsıcı olmuş. Peki bu yaratıkların önemi nedir? İlerde cep bilgisayarlarımızda ya da taşınabilir platformlarda yer alacak bir "pet game" (sanal hayvan oyunu) yapmayı düşünür müsünüz?:)

PM: Oyundaki yaratığı (Serhat: İlk oyun dan hatırlayacağınız yarı tanrı devasa yaratıklar) sizin generaliniz gibi düşünübilirsınız. Şimdi çok daha zeki ve kendi başına faydalı işler yapabilme yeteneğine de sahip. Eğer oyunda agresif bir tanrı olmaya karar verirseniz ordunuzu ikiye ayırabilir ve diğer yarısının kumandasını yaratığınıza verebilirsınız. İlk oyun için ilham kaynağım gerçekten de bir Tama-

gotchi'ydı ve birisi onu kahveme düşürüp öldürdüğünde çok üzülmüşüm ve hala sanal hayvanların faniyim!

LVL: Pekala son bir soru daha, oyun tanrı olmanızın dışında "god games" türü oyunların yaratıcısı olmak nasıl bir duygudur? :)

PM: Daha önce de dediğim gibi yeni bir oyun türü oluşturmayı düşünmüyordum, ben sadece arkadaşlarımla gerçekten oynamak istediğim bir oyun yapıyordum ve her şeyden çok sevdiğim bir iş dalında çalışmaya devam edebilecek kadar şanslıydım. Bu çok güzel bir şey ve tanrı olmanın bundan daha iyisini hissettiğeini hayal bile edemiyorum!

The Movies

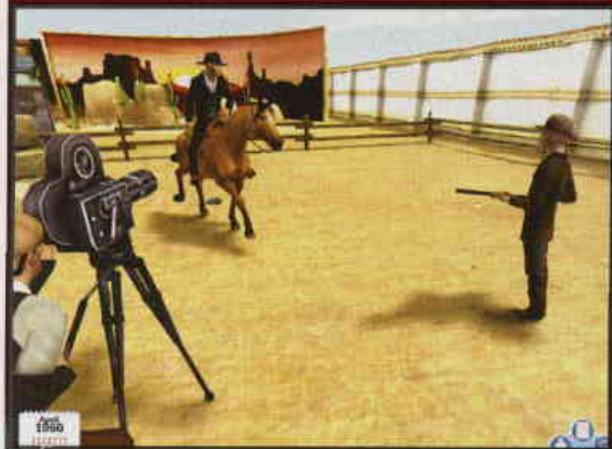
"Neden kimse daha önce böyle bir şey yapmayı akıl edemedi ki?"

İşte Molyneux'un sesli düşündüğü bir zamanda böyle tanımladığı bir oyun The Movies. Oyun geliştiricileri konferansında Black & White 2 prezentasyonu bekleyen meraklı gazeteci kâlabalığına oyunun ilk tanıtımı yaparken büyük bir ihtimalle Sims'in varlığından baskın çıkışılmasının da olasılığının da keyfiyi çıkartıyordu.

Beyazperde'nin 100 yılı

Basit yapısı ve çok sevilen klasik Bullfrog oyunları Theme Park, Theme Hospital ve Black & White'in niteleklerini barındıran The Movies, Küçük Spielberg'lere bilim kurgu, macera ve korku filmlerine kadar daha bir çok türde mini filmler hazırlama imkanı sunacak.

3, 2, 1... Motor!



The Movies
1920'den
günümüz'e
geleceğe kadar
bütün sinema
tarihini kapsıyor.
Size kendi
filminizi yönetme
şansı veriyor.



Black & White'in 3D motorunun geliştirilmiş halini kullanan oyun izometrik bakış açısı ile kontrol ediliyor ve motorun sağladığı temiz ve kaliteli grafikler çok ince detaylardaki başarı da eklenmiş. Oyunda neredeyse her şeyi kontrol ediyorsunuz. Gerçek yaşamındaki yönetmen ve kast ekibini işe almaktan tutun da tüm setin kontrolü ve hatta ilk gösterimin planlanması kadar her şey size bırakılmış. Bütün bunların da çok kolay yapılabiliyor olması Molyneux sihirbazının marifeti. 1920'li yıllarda başlayan balyazperde macerası günümüz teknolojisi ve film çekme tekniklerine ulaşana kadar gerçekleşti paralel bir yol izliyor.

Diyelim ki Clint Eastwood'un yönettiği filmde Nicole Kidman ve Keanu Reeves'i baş aktörler olarak aldınız, bir isim bulduğunuz ve set ekibini göreve çağırdınız, başlamak için her şey hazır da senaryo nerede? Senaryoyu hazırlayan yazarınız onun üzerinde çok uzun zaman geçirecek sizi bekletiyor da olabilir ya da hayallerinizin filmi bir sigara paketinin arkasına karalanmış da olabilir. Beş yıldızla de-recelendirilen senaryo ister iyi olsun ister kötü olsun canınız ne zaman isterse filme alınabilir. Çekimler başladıkten sonra da işin detaylarını ister seyredebilir isterken de senaryoya müdahale ederek yönetmen koltuğuna oturabileceksiniz. Yolunda giden işlere karışıp saçma sahan isteklerinizi de filme ekleyebilir sahneler arasında değişiklik yapabilir ve hatta filmdeki vahşet sahnelerinin seviyesine kadar değiştirebilirsiniz. Vampir filmi çekerken o sahnede başrol oyuncunuz bir haç çıkarıp kutsal su fışkırtmaya çalışırken, ceketinin içinden bir shotgun çıkarıp vampirin kafasını bile uçurabilir. İzleyiciler üzerinde olumsuz etkiye en azı indirmek içinse isterken vampirleri bile filmden çıkarabilirsiniz.

Black & White 2

Molyneux'ün bir bakıma yeniden dirildiği en çarpıcı oyun Black & White, şok eden grafikleri, oynanış tarzı ve içeriği detaylarla Populous'un başlattığı "God Games" türüne o zaman için son noktayı koymuştu. Bir anda üst sıralara yükselen oyun oyuncular arasında hak ettiği ilgiyi



The Movies'de filmlerin çekimi sırasında vahşet oranı, senaryo, oyuncuların kimler olacağı gibi onlarca seçenekiniz olacak.

16 yaş veya üstü

Oscar törenleri neden olmasın?

İşin bir de keyifli yanı var yaptığınız filmlerden oluşan video klipler MPG ya da AVI formatında saklanabiliyor ve oyunun resmi sitesi üzerinden yayınlanarak binlerce oyuncunun beğenisine sunulabilecek. Buradan yola çıkarak eminim ki web üzerinden düzenlenecek Oscar ödülleri bile planlanmıştır. Tabii işin içine starlar girince de büyük egoli film yıldızları ve onların kaprislerini de dahil etmek gerekiyor. Molyneux bir yandan da yıldızları memnun etmek için uğraşmanın "cool" olduğu görüşünde.

Tüm bunların ötesinde oyunun gerçek değeri film endüstrisini saplantılı sessiz sinema yıllarından, günümüzün yüzlerce milyon dolarlık yapımlarına kadar gelene kadar geçirdiği evrimi birebir yansıtıyor. Teknolojik gelişmeleri araştırdığınız on yıllar boyunca ses, görüntü ve görsel efektlerin gelişimine tanık olacak ve film stüdyosu imparatorluğunuzun yeteneklerini bunlarla geliştireceksiniz. Tabii bir de Star Wars ekibini yeniden işe alarak Return Of the Jedi'in çekimlerine katılıp eğlence dünyasının tarihini yeniden yazabilmenin keyfini ve daha bir çوغunu bize bırakıyor Molyneux usta. Bu dev olayın peşinden gelebilmesi kuvvetle muhtemel eklenen paketlerini de sadece hayal etmeye kalktığımızda Matrix 3 Revolutions set ve oyuncuları paketi, Lord of the Rings Gollum Special gibi aman deyip diz çökeceğimiz bir "elektronik eğlence" zi-yafeti tam tarihi belli olmasa da en yakın ihtimalle 2005 yılında bizlere ulaşacak.

bulmasına rağmen içeriği kimi sorunların oynanabilirliği fazla etki etmesi yüzünden oyunun getirdiği başarının yanında yarattığı kaos ortamı da gündemdeydi.

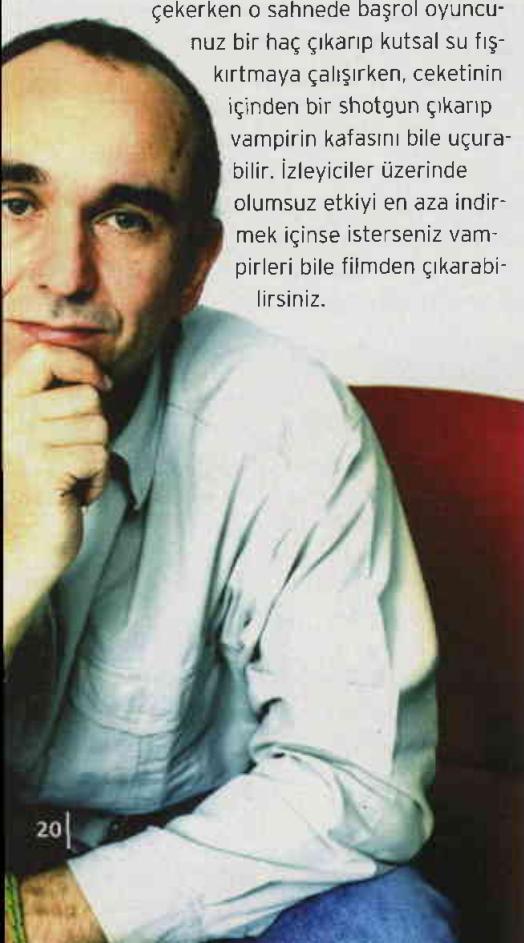
Örijinalinin önüne geçecek bir oyun

İşte tüm bunların bilincinde olarak ikinci oyunun yapımına başlayan Molyneux, Black & White 2'de yaptıklarını şöyle tanımlıyor. "Black & White 2'yi hazırlarken çalışmaları iki gruba ayırdık. Oynanabilirlik ve Teknoloji. Ve buna bağlı kalarak da her şey yeniden dizayn edildi, her satır kod yeniden yazıldı ve içerisinde bulunan her obje yeniden çizildi." Hazır olun arkadaşlar, "God Game" tarihindeki en sağlam oyun yine büyük ustanın ellerinden çıkmaya hazırlanıyor.

Bu durumda iki ayrı ekip aynı motor üzerinde çalışarak oynanabilirlik özelliklerini ve teknik özelliklerini en üst kaliteye getirmek için uzun zamandır çalışıyorlar. Black & White 2'de yine tanrı rolündesiniz ve olmak istediğiniz tarafın seçimi ilk oyunda olduğu gibi yine size bırakılıyor. Ancak bu seçimlerin sonuçları da grafik skoru olarak size yansıyor. Eğer iyi tanrıcılık oynuyorsanız çiçekler açıyor, her yer yeşilleniyor etrafta sevimli havanlar koşturuyor ve gün batımları tek kelimeyle mükemmel bir manzaraya sahip oluyor. Ama işi şeytanlığa verip kötü tanrıcılık oynarsanız derelerden çamur akmaya başlıyor, ölü topraklar genişleyerek yayılıyor ve kırmızı, koyu kasvetli bir ortamda oyunu oynamaya devam ediyorsunuz. Molyneux, oyunda çizilen her bir pikselin "morph" edildiğini ekliyor.

İlk oyunda sadece bir elden ibarettik

Arabirimin de görsel olarak geliştirildiği ve kullanımının kolaylaştırılmasına çalışıldığını söyleyen Molyneux ikinci oyuna başlamadan önce orijinali oynayan oyunculardan çok fazla feedback alarak en iyi hale nasıl getirebileceğini çalışmalarını





Getir Bobi!

yapmış. "Oyunda bir tanrı gibi hissetmenizi istiyoruz ama ilk oyunda sadece büyük bir eldiniz" diyor. Demek ki ilk oyundaki kocaman elden de artık kurtuluyoruz. Daha düzgün ve kullanışlı biçimde yerleştirilen el ve tertemiz grafikler şimdiden ilk oyundan bir hayli ilerde olduğunu gösteriyor.

Eski oyundaki binalara ek olarak askeri binalar ve taverna, kilise gibi moral verecek binaların eklenmesi daha komplike bir şehir yöneteceğimiz anlamına geliyor. Ayrıca şehri diğer tanrıların saldırısından korumak için de kale duvarları örebiliyoruz. İlk oyundaki yemek ve odun ana maddeleri yine aynı kalırken eklenen maden filizi de kuracağınız ordularınız için gerekli malzemelerin sağlanmasında işe yarayacak. Evet yanlış duymadınız Black & White 2'de şehirlerinizden ordular toplayabiliyor ve savaş formasyonunda başka şehirleri kuşatabiliyoruz. Orduların yönetimi ise oldukça kolay. Tüm ordunun gitmesi gereken yeri bir bayrakla gösterebilirsiniz ve yapay zeka da birimle göre taktik ve saldırı gerçekleştiriyor. Ayrıca bu bayrakları büyük yaratığınıza verirseniz bu sefer birliklerin bir kısmını onun yönetmesini de sağlayabiliyoruz.

Büyük yaratığınızı pataklamak için yeni silahlar

Evet ilk oyundaki yarı tanrı yaratığımız çok daha büyük, görsel anlamda daha sık

Black & White:
2'deki dev
hayvanınız siz
izleyerek iyi veya
kötü olmayı
seçecektir. Onu nasıl
eğittiğiniz bu
yüzden çok
önemli.

rin size bakış açısını değiştiriyor. Güç gerektiren her hareketinizde kasalarınız, zor bir bulmaca çözügüünzdde iradeniz gelisecek Çok haresetsiz olursanız şişmanlaşacak, güneşe gezen bir izci seniz dəriniz bronzlaşacak. Savaşlarda aldığıñiz derin yaralar üstünüzde kalacak ve yardım ettiğiniz her insan, eziđiniz her çiçek, bitiğiniz her yaratık bu dünyayı değiştirecek. Siz kim olacaksınız?

B.C.

Yine sadece XBox için hazırlanan BC oyuncuya şu soruyu soruyor "Eğer şimdî tarih öncesi zamanlara gönderilseniz ve kendinizi zerre kadar acımasız olmayan bir eko-sistem içinde, dünya üzerinde yürumüş en yırtıcı hayvanların ortasında bulsanız, ne yapardınız?". Cevabı vermek ise size kalmış.

Molyneux'dan bekleyeceğimiz üzere yaratıcılığın sınırlarını zorlayan bir oyun BC. Tamamen yaşayan, nefes alan bir eko-sistem'de, diğer kabileler ve tarih öncesinin en korkunç etoburları arasında hayatı kalmaya çalışan bir kabileyi yönetiyoruz. Tarih henüz yeni başlıyor, ama insanoğlunun geleceği daha şimdiden sallantıda. Aslında bir aksiyon oyununa yakın olsa da, BC'de birbirinden izole edilmiş ufak kabileleri bir araya getirip güç kazanmak ve insanoğlunun beşinci zincirindeki yerini yükseltmek esas amaçımız ve bunu gerçekleştirmek için zekâmızı da kullanmamız gerekecek.

2004'e imza atacak

Daha birçoğunuñun adının koyulduğu yıllarda bilgisayar sektöründe yer edinmeye çalışan Molyneux'ün oyun dünyasında bıraktığı derin izlerin ötesinde yenilerini de üretmeye ve hala sektörü şartsızmäßig devam ediyor. Önümüzdeki 2 yılın oyun culuğuna Peter Molyneux'nün imza atacağı, hem de çok sağlam imza atacağına inanabilirsiniz.

FABLE

Peter Molyneux'un XBox için hazırlamakta olduğu ilk oyun olan Fable'da çocukluktan ölümünize kadar olan hikayenizi kendiniz yazıyorsunuz. Yaptığınız her şey sizin yeteneklerinizi, görünüşünüzü ve oyun dünyasındaki diğer karakterle-



Peter Molyneux Oyunografisi

Populous	(1989)	Theme Hospital	(1997)
Populous: The Promised Lands	(1989)	Dungeon Keeper	(1997)
Powermonger	(1990)	Black & White	(2001)
Populous II: Trials of the Olympian Gods	(1993)	Black & White 2	(2004)
Syndicate	(1993)	BC	(2004)
Theme Park	(1994)	Fable	(2004)
Magic Carpet	(1994)	The Movies	(2005)
Hi-Octane	(1995)	Black & White Next Generation	(Belli değil)
Syndicate Wars	(1996)	Dimitri	(Belli değil)

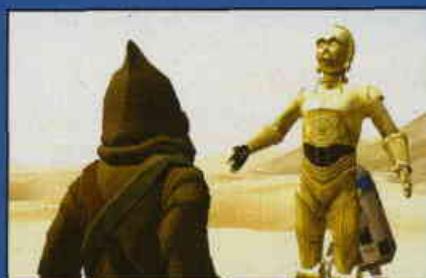
Bilen Adam

Bu yazı ile ADSL arasındaki yedi benzerliği bulun

İnsanın pazar sabahı değil daha alyonu patlamamış, daha yataktan bile kalkmamışken, gece dörtte yattığı için üzerinde "16 ton" ibaresi olan göz kapaklarını araladığında burnun dibinde görmekten en çok korkacağı şey sizce ne olabilir? Armağan "Soyadiumurdadeğil" The_Master_Jury? Allen yumurtası? Yedi cüceler (Pamuk Prenses olmadan)? Armağan?

Hayır dostlar, hiçbirini değil. Güzel bir pazar sabahı, güzel bir pazar sabahına açmayı umarak araladığınız gözlerinizle görmek isteyebileceğiniz en son şey, inatla bir şey isteyen, sabaha kadar Earth & Beyond oynamış bir Selçuk'tur. Yeni ADSL bağlantı sayesinde (bu yazının ana konusu, belki kaçırabilirsiniz diye uyarayım) bir haftadır Earth & Beyond oynayan Selçuk şahsi. Arada bir "öldü mü acaba?" diye kapısını zorlamayı düşündüğüm de, sunucularda Call of Duty oynamak gibi daha önemli sorumluluklarım olduğumu hatırlayıp, zorlamadım.

Ve sonunda, bir haftalık E&B seansından sonra, gözleri pörtlemiş, göz altları pörtlemiş, saçları pörtlemiş olarak (saçlarını kestirdi de), uykudan yeni uyanmış, hayat dediğimiz bu garip gerçeklikte uyum sağlamaya çalışan gözlerimin önünde şu inanılmaz sözler sarfetti Selçuk zat-i muhteremi:



"Buğa zitervors galaksüsüüğ!"

Kısa bir düşünme sekansından sonra söylemeye çalıştığımın aslında söyle birşeyler olduğunu anladım.

"Benim Earth & Beyond'daki kankalar Star Wars Galaxies'e geçmiş. Çok işin olduğunu biliyorum ama rica etsem, hafta içi bir adet edinebilir misin benim için ha?"

Pazar sabahı tatlı uykumu böldüğü için kısa bir Selçuk'u terlik topuğuyla kovalama sekansından sonra küçük evimde her şey yoluna girmiştir. Çayın altı yanmış, tarafımın eşofmanla sokağa gitmeye zorlanan Selçuk ekmek almaya gitmiş, ben de yeni ADSL ile Avrupa sunucularında World of Warcraft oynayacağım güzel günlerin hayalin kurarak pazar sabahı uykumda uzatmaları oynuyordum.

22 | ADSL yararlı bir hayatı vesselam.



ALTIN KLASİKLER

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

Jedi Knight 2: Jedi Outcast	Aksiyon	%92 (PC)	Grand Theft Auto 3	Aksiyon	%95 (PC-PS2)
Age of Mythology	Gerçek Zamanlı Strateji	%94 (PC)	Gran Turismo 3 A-Spec	Yarış	%98 (PS2)
Battlefield 1942	First Person Shooter	%92 (PC)	IL2 Sturmovik	Simülasyon	%92 (PC)
Burnout 2	Yarış	%91 (PS2)	Nafia	Aksiyon	%92 (PC)
Devil May Cry	Aksiyon	%95 (PS2)	Medal of Honor: Allied Assault	FPS	%95 (PC)
Rise of Nations	Strateji	%92 (PC)	Pro Evolution Soccer	Spor	%96 (PS2)
Splinter Cell	Aksiyon	%93 (PC) %92 (PS2)	Pro Evolution Soccer 3	Spor	%97 (PS2)
CM Season 03/04	Spor	%93 (PC)	The Elder Scrolls: Morrowind	Role Playing	%94 (PC)

FIRST PERSON SHOOTER



Call of Duty (PC %91)

Muhteşem atmosferi, oldukça iyi çok oyunculu oynanışıyla Call of Duty herkesin oynaması gereken bir oyun

STRATEJİ



Civilization 3 (PC %94)

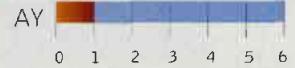
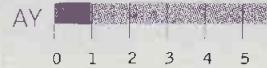
Gayı resmi olarak dördüncüsü duyuruldu. Civilization 3 ise bileğinin hakkıyla Altın Klasikler arasına girdi.

ROLE PLAYING



Knights of the Old Republic (PC %92)

Bioware'nin yeni RPG'si her yönden muhteşem. Yılın oyunu olma yolunda hızla ilerlemeye başlıyor.



LEVEL 01 | 2004

LEVEL ÖDÜLLERİ



LEVEL CLASSIC

Level Classic, her ay dağıttığımız bir ödül değil. Ama bir oyun klasik alırsa onu kaçırılmamanız gerektiğini bilmelisiniz.



LEVEL HIT

Level Hit ödülünü bir oyunun yanında gördüğünüzde bu oyunun türünün iyi örneklerinden birisi olduğu anlamına gelir.



LEVEL SHIT

Sadece ve sadece tamamen çöplük olan oyunlar Level Shit payesi alacaktır. Bu oyunlara kesinlikle para harcamamalısınız.



zamanda yolculuk

6 yıl önce LEVEL

Tarihin ilk ve tek Türkçe'leştirilmiş strateji oyunu Earth 2140 bu sayıda incelenmişti. O küçük askerlerin "gomtanum gomtanım" diye çığrısı editörlerimizi nasıl da hislendirmiştir. Bunun yanı sıra Blade Runner, Dark Earth, Broken Sword 2 ve Curse of Monkey Island gibi oyun tarihinin en iyi adventure'larından dördünün bu sayıda incelenmesi de kayda değerdi (Dark Earth tam adventure sayılmadı ama olsun)



3 yıl önce LEVEL

Bir önceki aydan sonra belki de ikinci kötü kapaktır Aralık 2001'inki. Gece kamuflajı giyen bir SAS komandosunu siyah arka plana yerleştirmek kimin fikriydi acaba? (muhtemelen Sinan'ın, bu tür kabaklar hep onun başına patlar). Bu sayıda incelenen oyunlardan No One Lives Forever (%95) klasik ödülünü hak ediyordu, ama Escape From Monkey Island (%96) bir Onur Bayram faciası olarak Level tarihine geçti. Öncelikle göre çok daha bayat olan bu son Monkey Island, kesinlikle 85'ten fazlasını hak etmiyordu. Sacrifice ise (%93) oyun tarihinin hakkı en çok yenen mükemmel oyunlarından biriydi.

NEREDEN BİLEBİLİRDİNİZ Kİ: Bu kapakta karanlığa gömülü SAS askeri resmini bulmak için Tuğbek İngiliz ordusunun resim kütüphanesi arşivcileri ile günlerce maillésti, iki kere de telefonda konuştu. Sonunda resmi FTP aracılığı ile gönderdiler. Ama bir yanlış anlama sonucu, bedava olduğunu sandığı bu resim yüzünden şu anda Tuğbek'in Ingiltere'ye 150 pound borcu var. Bir gün camdan içeri SAS komandoları girse ne mi diyeceğiz? "Biz Tuğbek diye birini tanımiyoruz."

DÜNYADA EN ÇOK SATANLAR



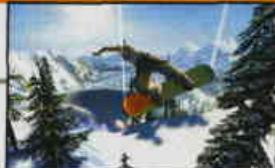
PC

- | | |
|---------------------------|--------|
| 1- CM 04 Season 03/04 | ● yeni |
| 2- The Sims: Making Magic | ▼ (1) |
| 3- Call of Duty | ▼ (2) |
| 4- Star Wars: KotOR | ● yeni |
| 5- Max Payne 2 | ▼ (4) |
| 6- NFS: Underground | ● yeni |
| 7- FIFA 2004 | ▼ (3) |
| 8- The Sims: Superstar | ▼ (6) |
| 9- Broken Sword 3 | ▼ (5) |
| 10- Star Wars: Galaxies | ▼ (7) |

PLAYSTATION 2

- | | |
|--|--------|
| 1- Medal of Honor: Rising Sun | ● yeni |
| 2- FIFA 2004 | ▼ (1) |
| 3- NFS: Underground | ● yeni |
| 4- Lord of the Rings: Return of the King | ▼ (4) |
| 5- The Simpsons: Hit & Run | + (1) |
| 6- Eye Toy: Play | ▲ (9) |
| 7- Tony Hawk's Underground | ● yeni |
| 8- True Crime: Streets of LA | ▼ (2) |
| 9- Pro Evolution Soccer 3 | ▼ (7) |
| 10- WWE Smackdown! Here Comes the Pain | ▼ (3) |

SPOR



SSX 3 (PC %92)

Ekstrem sporlar arasında Tony Hawk ile beraber hatırlanacak tek oyun SSX. Son oyunuya shitty biraz daha yükseltti.

AKSIYON



Prince of Persia (PC %91)

Hayatınızda bu kadar atletik bir oyun daha oynamadığınızna bahse gireriz! Prince geri döndü, kutlamalar başlasın!

ADVENTURE



Broken Sword 3 (PC %90)

Serinin son oyunu tam anlayımla muhteşem. Her adventure sever denemeli.

VARIS



NFS Underground (PC %92)

Need for Speed serisinden çıkışmış en iyi oyun olup olmadığını tartışırlar... Ama piyasadaki en iyi yarış olduğu kesin.

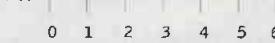
SIMULASYON



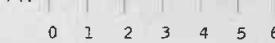
Operation Flashpoint (PC %91)

Grafiklerinin artık kütük sayılmasına rağmen Op. Flashpoint ciddi anlamda ödüllü bir eden tek asker simulasyonu

AY



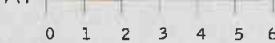
AY



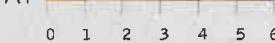
AY



AY



AY



ESKİ ZAMAN ŞÖVALYELERİ...

STAR WARS KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC

Bilgi için: <http://www.bioware.com/> Yapım: BioWare Dağıtım: Lucas Arts Tür: C-RPG Multiplayer: Yok İngilizce Gereksinimi: Çok İyi
Minimum Sistem: 1 GHz CPU, 256 MB RAM, 64 MB GFX, 3,5 GB HDD Önerilen Sistem: 1,6 GHz CPU, 512 MB RAM, 128 MB GFX

M. Berker Güngör
gberker@level.com.tr

Çok çok uzun zaman önce,
hayli tanık bir galakside,
iyi ve kötüün o bildik
savaşının tam ortasında
bir yerde...



LEVEL CLASSIC



MINI MINİ OYUNLAR

KOTOR içinde birkaç mini oyun da barındırıyor. Bunlardan biri Ebon Hawk'ın savunma tarefinde oturup gelen avcıları hakladığınız bölümler. Bir diğeri ise Taris, Tatooine ve Manaan'daki pistlerde geçen Swoop Bike yarışları. Bu yarışlardan iyi para götürmek ve ek görevler alabilmek mümkün. Bir de Pazaak adlı kart oyunu var, o da çok hoş.

BULMACA, BULDURMACA!

Oyunun içinde karşınıza pek çok küçük bulmaca çıkacak, ancak korkmayın, bunlar çoğu adventure oyunlarından bin kere daha mantıksız. Mesela bir yerde deneme yanılma yöntemiyle geminize sığınan küçük bir kızın ismini çözmeniz, başından geçenleri öğrenmeniz gerekiyor. Bir başka yerde ise belli sayı dizilerini çözüp bir geçiş kartının şifresini öğrenmelisiniz. Oyun bu türden çok farklı bir sürü bulmacaya da dolu ve biraz dikkatle bunları geçmek zor değil, üstelik hayli de zevkli.

OF LIGHT AND DARKNESS

Oyunda yürüdüğünüz yol sizin için karanlık ya da aydınlık tarafına sürüklüyor ve bu da senaryonun akışını etkiliyor. Ayrıca size katılacak olan kişiler arasında her türden adam olduğunu da unutmayın. Bunların davranışları ve hatta görünüşleri de ruh hallerine uygun olarak değişiyor. Ancak oyuncunun genelinde olaylar daha ziyade Light Side göz önünde bulundurularak yapılmış gibime geldi. Tabii bu belki ben oyunu o şekilde bitirdim içindir, bileyimiyorum.

İnsan hayatı çoğunlukla sıkıcı ve tedüze bir süreçtir. Devamlı aynı şeyleri yapar, aynı yerlere gider, alışkanlıkların dışına pek çıkmaz ya da istesenez de çıkmazsınız. Herkesin kendi içinden yaptığı bir kafes vardır, çoğu zaman diğer insanların kafesleri niyeşe gözümüzde daha hoş görünür. Ama arada bir, nadiren de olsa, hayatımıza küçük, hiç beklenmedik bir detay eklenip alışkanlıklarımızı değiştirebilir. Bu detay tedüze hayatı alışmış beynimizi öyle etkiler ki, bir müddet onu aklımızdan atamaz, ne yapسا kafamızın köşesini kurcalamasına engel olamayız. Bu bir kitap olabilir sık sık dönüp okuduğumuz, bir film olabilir arada bir bir sahnesini hatırladığımız. Ya da tabii ki sizin ve benim gibi insanların çok fena takılıp kaldığı bir bilgisayar oyunu olabilir.

Bu tür oyunlar enderdir ve insandan insana da değişir. Kimi Silent Hill, kimi Counter-Strike, kimi Baldur's Gate'e hatırlır kendini. Kimseyi seçtiği oyun için yargılayamaz, eleştiremezsiniz, o insan şüphesiz o oyunda kendine çok dokunan bir nokta bulmuştur ki kapılmıştır. Aym şey geçtiğimiz günlerde bana oldu. Tabii ilk defa olmuyordu, ama bir oyun kafama fena takıldı ki öyle böyle değil! Oyun bitmediği başka bir oyuna bakmadım.

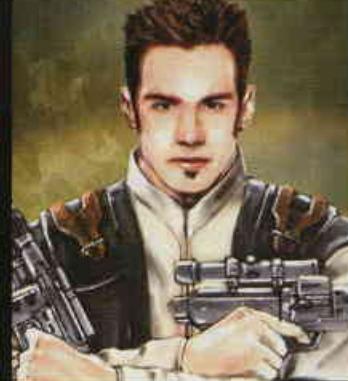
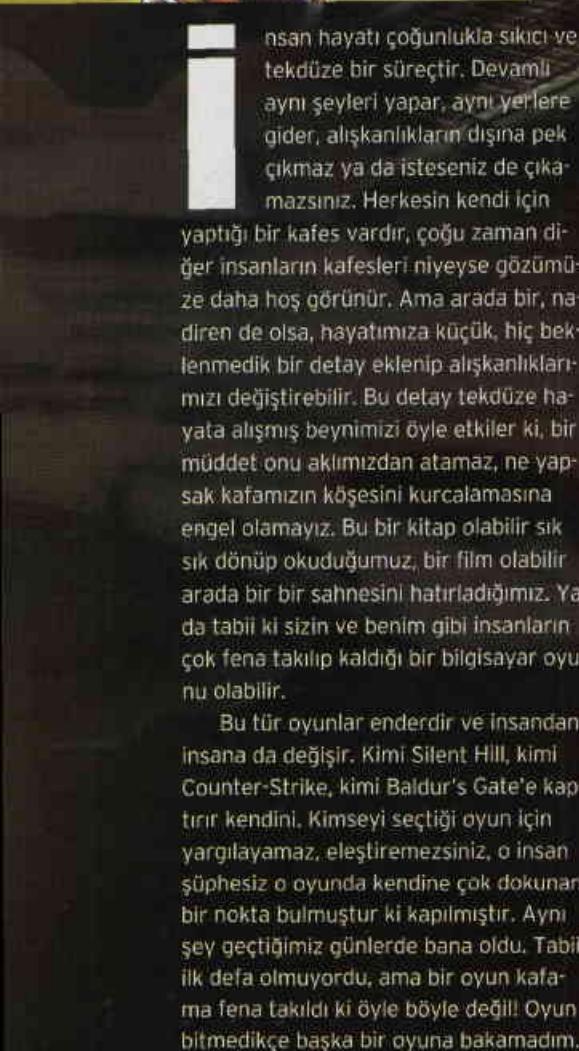
Ne zaman farklı bir oyun açacak olsam, kafam alttan alta o oyuna ve oradaki karakterlerin başına neler geleceği sorusuna takıldı. Yapamadım, bitmeden önce başka oyun oynamadım. Her ne açtıysam acele kapatıp o oyuna döndüm ve bu böyle günlerce sürdürdü. Oyunu bitirmek olmak bile kesmedi sonunda, çünkü halen beynimin bir köşesinde soru işaretleri uçuşup duruyor. Bu demektir ki bir süre sonra oyuna geri dönebilirim. Bir oyun bunları yapabiliyorsa cidden sağlamdır.

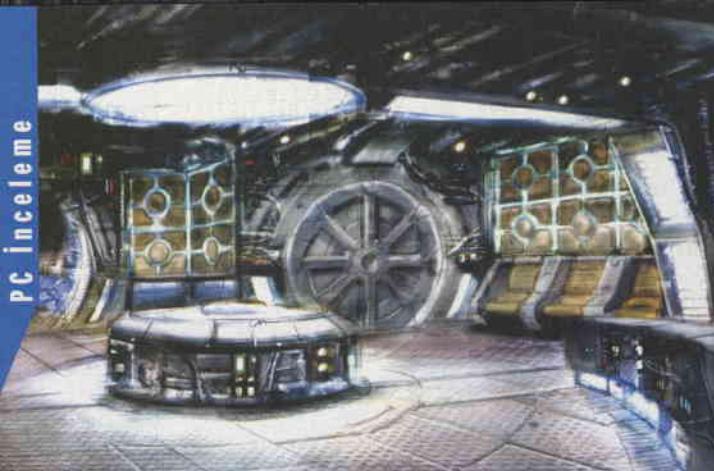
Çok zaman geçti...

Tabii bahsettiğim oyun KOTOR, hanısha bir zaman önce X-BOX için çıkan ve büyük övgüler alan oyun. Açık konuşayım, bir konsol RPG'sinin bu denli ilgi çekmesi önceden beni pek ilgilendirmemişti. Tamam olay Star Wars evreninde geçiyordu ve arkasında BioWare gibi bir isim vardı ama, açıkçası bu benim için yeterli değildi. Doğrusu konsollar ve özellikle konsol RPG'leri beni hiçbir zaman sarmadı, şimdi eğri oturup doğru konuşmak gereki. Konsol RPG'leri çoğunlukla Uzak Doğu kökenli yapımlardır, iyi gözlü şirin karakterler, bana tuhaf gelen oyun ve dövüş sistemleri içerirler. KOTOR'un X-BOX için yapıldığını duydugum ilk anda kafamda beliren görüntü koca kafalı, mi-

nik gövdeli, iyi badem gözü, bidi birde koşan bir Darth Vader oldu ki, bu da benni az daha olduğum yere temelli olarak yıkıyordu! Tamam, KOTOR ve Darth Vader arasında pek bir bağlantı yok, ve aslında bakarsanız yaptığım tanım Yoda amcaya da tipa tip uyuyor. Ama kardeşim, Yoda başka, her Elf'i eşek kulaklı çizmek başka. O nedir babacım öyle, iki de jet motoru takın ıçsun bari herifler o kuşaklarla! Laf aramızda Warcraft dünyasında da Elfler hafiften anime tadında çiziliyor, ve buna sınır oluyorum ama neyse, konumuza dönelim.

Ne diyordum, ha evet, KOTOR. Tamam, şaka bir yana iyi bir oyun bekliyordum, nede olsa BioWare bu ve uzun zamandır da ter döktülerdi bu proje için. Ama KOTOR pek çok açıdan beklentilerimi çok aştı. Her şeyden önce oyuncunun senaryosu ilk anda bildik gibi görünse de, aslında kazın ayağı hiç öyle değil. Durun size oyların nasıl başladığını özetleyeyim. Zaman filmlerin geçtiğinden yaklaşık dört bin yıl öncesi ve Republic yaklaşık onbeş bin yıldan fazla bir süredir ayakta. Son Sith savaşından bu yana yaklaşık kırk yıl geçmiş. Karanlık tarafta geçen bir Jedi ve yoldaşlarının ayaklanması büyük bir iç savaşa sebep olmuş ve Republic hayli yorgun düşmüştür. İşte bu anda Republic'in yıpranmasını fırsat bi-





✖ KAKMALI SEDEF LIGHTSABER

KOTOR manyak güçlü silahlarda donanıp, delicesine güçlendiğiniz bir oyun değil. Arada çok nadir ve pahalı malzemeler çıkıyor, hatta işin kılıçları dahil bazı silah türlerini modifiye edebiliyorsunuz. Ama iş dönüp dolasıp karakterlere ve yaptığınız seçimlere dayanıyor. O yüzden malzeme toplamak için kasmayın, oyunu rahat oynayın.

İlerleyen Mandalorianlar üç koldan saldırıp ortaklı kariştırıyorlar. Bunlar son derece savaşıçı bir toplum ve tüm olayları da kan dökmek. İlk başlarda Republic sağlam sarsılıyor tabii, ama aradan kendini gönüllü olarak öne süren iki büyük Jedi ustası olan Revan ve Malak kuman dasındaki Republic armadası ileri atılıyor. Revan ve Malak her açıdan güçlü, üstelik kahraman kişiler, kendilerinden çok üstün Mandalorian filolarını uzun bir mücadeleden sonra yok etmeye başarıyorlar.

Ne var ki bu savaş bittiğinden sonra Revan ve Malak yanlarına filonun bir kısmını da alarak dağılan Mandalore savaşçılarını kovalamak bahanesiyle haritası çıkarılmamış sektörlerde doğru uzaklaşıyorlar. Bir süre sonra iletişim tarama kaybedilince başlarına kötü bir iş geldiği düşünülüyor. Ancak çok kısa bir süre sonra Revan ve çırayı Malak beraberinde daha önce hiç görülmemiş tipte inanılmaz güçlü bir filoya uzayın derinliklerin-

den çırpıdılıyorlar. Republic uzun uğraşlardan sonra, Malak'ın da ihaneti sayesinde Revan'dan kurtulmayı başarıyor. Ancak Sith armadası Malak komutasında hergün daha da güçleniyor ve iş iki büyük güç arasında ölüm kalım mücadelede dönüşüyor.

Güçteki dalgalanma...

İşte oyun bu zaman aralığında, Taris gezegeni yakınlarındaki bir Republic gemisinde başlıyor. Gemi acil bir emirle apar topar yola çıkmıştır ve bir grup Jedi ile onların yardımcılarını gizli bir görevde götürmektedir. Ancak Taris Sith kontrolü altındadır ve gemi o civarda pusuya düşürürlür. Siz patlamalarla uyanır ve kendinizi çatışmanın ortasında bulursunuz.

Bu noktada KOTOR hakkında bir yazı yazmanın ne denli zor olduğunu farkettiğimi söylemem gerek. Zor çünkü yazdıklarımı çok dikkat etmemiyim, aksi halde oyunun tüm hikayesini açık edebilirim. Oy-

sa KOTOR hiçbir şey için değilse bile, hikayenin derinliği ve anlatımı için oynaması gereken bir oyun. Eğer George Lucas Episode 1 ve 2'de bunun yarısı kadar hikaye anlatmayı başarabilseydi, her iki film de tam anlamıyla klasik olabilirdi. Ancak oyunla ilgili olarak şunu söylemem gerekiyor. Oyunca gerçekte de çok yavaş bir tempoya başlayacak, bir müddet neler olduğunu bilmeden öylesine oynayacaksınız. Hele girişte karakterinizle ilgili belirsizlik sizin anında soğutabilir. Ancak pes etmeyin, çünkü hikaye ilerledikçe tüm parçalar yerine oturacak, başta en anlamsız gelen olaylar bile kafaniza dank edecek. Doğrusu uzun zamandır ilk defa bir oyunun senaryosu olsun, hikayesinin açılımı olsun beni bu kadar şaşırttı, etkiledi. Tabii bunda oyun dünyasının ve çevrenizdeki karakterlerin rolü çok büyük.

Lightsaber +1

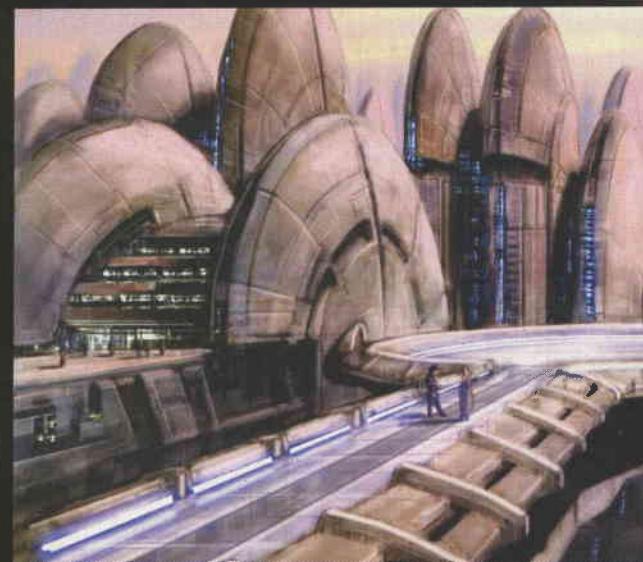
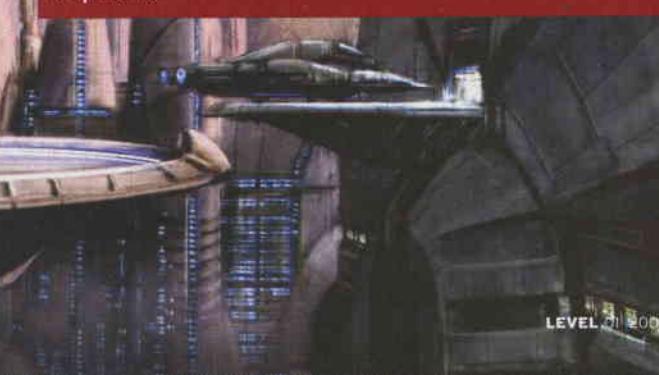
KOTOR hayli basitleştirilmiş AD&D 3rd Edition kuralları kullanılarak yapılmış bir RPG. Aslında bu ilginç bir tercih, çünkü Star Wars dünyasının masaüstü oyunları için hazırlanmış

kendi kural kitapları mevcut, ancak BioWare programları diğerini kullanmayı tercih etmişler. Oyunca üç farklı karakter sınıfı mevcut, bunların her biri ilgili yeteneklerini daha hızlı geliştirmektedir. Özel yetenekler ise sınıflara has yetenek listelerinden seçilerek belirleniyor. Jedi gelişimi gösteren karakterler için de yine üç farklı sınıf daha mevcut. Normalde üç temel ve üç Jedi karakter sınıfı gözle çok az görünebilir, ancak oyunun yapısı içinde bu yetiyor da artıyor biley.

Kendi karakterinizin yetenekleri yetmediğinde partinizdeki diğer elemanlar yardımına koşuyorlar. Oyun dış kamera açısından görülerek oynanıyor ve partinizde aynı anda siz dahil üç kişi olabiliyor. Oynamış hayatı kolay, herhangi bir zamanda süreyi durdurup karakterleriniz arasında dolaşarak onlara farklı emirler verebiliyorsunuz. Ortamda Jedi ve işin kılıcı var diye bu oyunu Jedi Knight serileriyle kıyaslamayın sakin, çünkü sizin reflekslerinizin burada çarpışma ya hiçbir etkisi yok. Karakterler yetenekleri ve donanımlarının sağladığı avantajları kullan-

✖ YAMAYIN ÇİTSİN!

Oyunca bazı çok ciddi program hataları var, bazı Intel chipsetleri ve çeşitli ses kartları ile ciddi problemler yaşanıyor. Ayrıca oyun içinde de çeşitli quest hataları mevcut. Siz bu yazıyı okurken oyunun yaması olmuş olacak, yamayı çekip kurmanızı şiddetle tavsiye ederim.





narak savaşıyorlar. Tabii size düşen herkesin doğru yerde olduğundan ve doğru hareket ettiğinden emin olmak.

Oyunda her zaman için dönüp dirlenebileceğiniz bir karargahınız var. İlk başta bu Taris üzerindeki terkedilmiş bir apartman dairesi, ancak sonradan Ebon Hawk adlı uzay gemisine sahip oluyorsunuz. Ebon Hawk içinde ihtiyacınız olan her şeyi barındırıyor ve sizi gitmek istediğiniz sisteme götürürebiliyor. Tıpkı yanınızda katılan hemen her karakter gibi bu geminin de belli bir geçmişi var ve karşınıza hem yeni fırsatlar, hem de yeni problemler çıkarabiliyor. Aslında bu yanınızda katılan tüm karakterler için geçerli. Onları sık sık konuşup haklarında bilgi edindikçe canlandıklarını, anlam kazandıklarını göreceksiniz. Kimi zaman size yardımcı olacak, kimi zaman da başınızı belyaya sokacaklar. Bazen kendi aralarında da sürtüşmeler yaşayacaklar. Biliyorum, bunları zaten Baldur's Gate gibi oyunlarda görmüştünüz, ama burada işler daha farklı.

Tatooine'de şafak...

KOTOR bir açıdan şu ana dek yapılmış diğer tüm RPG oyunlarından ayrılmıyor, öne plana çıkıyor, o da görsellik. Ama burada sadece çok hoş görünen üç boyutlu grafiklerden bahsetmiyorum, o zaten



artık pek çok oyunda var. Bu oyun özellikle kamera açılarının ve ara sahnelerin kullanımı açısından türünün en iyi örneklerinden biri. İki karakter arasındaki basit bir diyalog esnasında bile kamera açıları devamlı değişerek olayı sıkıcı olmaktan kurtarıyor. Tabii oyundaki tüm diyalogların seslenirilmiş olması da ayrı bir manzaklık. Karşınızdaki karakterler bir uzayı lisansında zirvalıyor olsalar bile, bunu mükemmel yüz ve duvar animasyonları eşliğinde, sesli olarak yapıyorlar. Bu da genel atmosfere çok büyük katkıda bulunuyor.

Oyunun genel grafik kalitesi ise gerçekten de bekletilerimin çok üstünde çıktı. Gerek karakter çizim ve animasyonları olsun, gerekse de çevre tasarımları olsun vasatın çok üstündeler. Kalabalık



NEREYE KOYDUM O KİLİCİ?

KOTOR her karakter için ayrı bir envanter yerine, herkesin paylaşımında olan tek bir ortak envanter kullanıyor. Herkesin donanımı malzeme üzerinde oluyor, ancak diğer eşyalar her zaman sizinle kalıyor. Üstelik herhangi bir taşıma sınırlaması da yok, oyunun sonuna doğru karakterimin üstünde tüm Ebon Hawk'ı dolduracak kadar malzeme vardı! Bu durum oynanışı hayli kolaylaştırıyor, ancak ileride envanter çok dolunca aradığınızı bulmakta güçlük çekebilirsiniz.

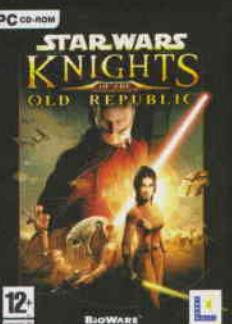
KISAYOLDAN EVE

Harita ekranında bulunduğuğunuz yerden üssünüze önüne çabucak dönmenizi sağlayan bir tuş mevcut, bu sayede adam değiştirmek için kırk saat gitmek zorunda kalmıyorsunuz. Aynı tuşa sonra tekrar kaldığınız noktaya da döneliyorsunuz. Ancak bu tuş özellikle bol tehlile içeren haritalarda işe yaramıyor ki çabucak topuklamayacınız.

çarpışmalarda bazı grafik aksilikler olabiliyor, ancak bu çok önemli sayılmaz. Esas sorun oyunun çok güçlü bir sistem gerektirmesi. Özellikle sık sık kullanılan sis efekti grafik kartınızı hayli zorlayabiliyor, tabii kartınız o efekti destekliyorsa. Neyse ki KOTOR oynanışta pek sürat gerektirmeden, sisteminiz yavaşlaşsa bile bu çok büyük problem yaratmayacağındır. Ayrıca zaten oyunu istediğiniz yerde kaydedebiliyorsunuz ki bu da bence oyunun iyi yönlerinden biri, malum özellikle konsol portlarının genel olarak bu konuda bir zaafi var.

KOTOR hakkında daha çok şey yazabilirim aslında, ama ağızdan filmin sonunu kaçırmadan bu yazımı bitirsem daha iyi olur gibi geliyor. Diyecek çok fazla bir şey yok, Star Wars sevin ya da sevmeyin, KOTOR alıp oynanısı bir yapım. Sırf hikayeciliği ve atmosferi yeter. BioWare bence çok iyi iş başarmış. ☺

LEVEL CLASSIC



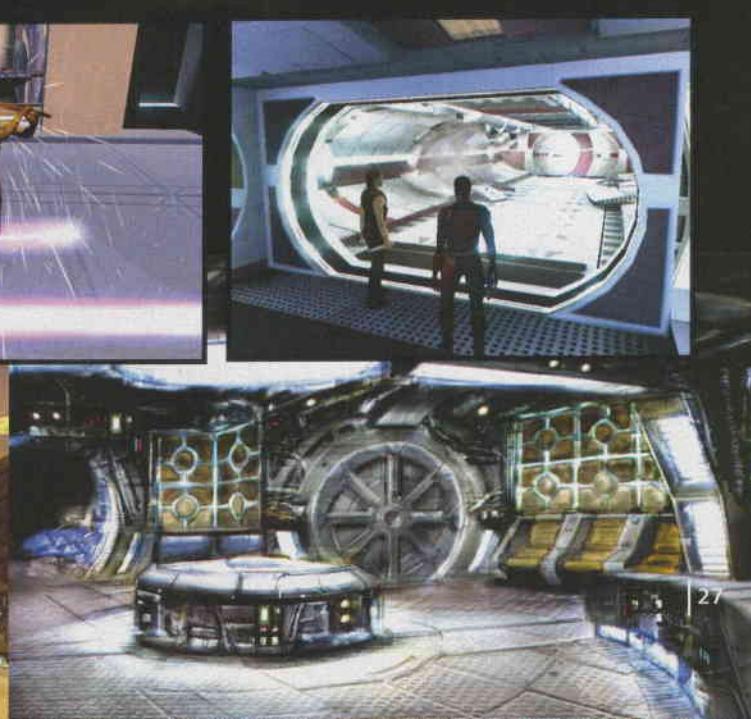
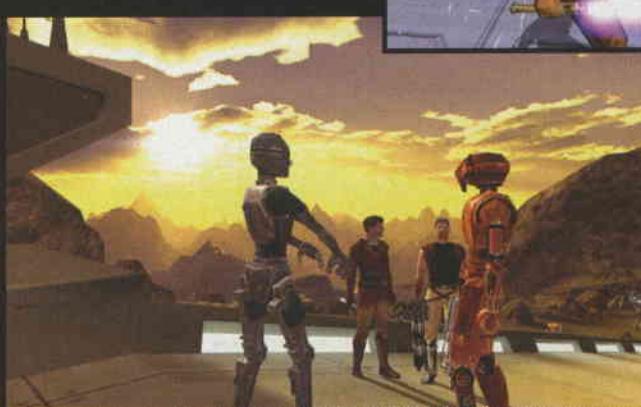
Artılar

Mükemmel grafikler ve ses, güclü atmosfer, sürüleyici bir hikaye.

Eksiler

Yüksek sistem istiyor, bazı önemli program hataları.

Level Notu





LEVEL HIT

Komplot severler için cennet yeryüzüne indi!

DEUS EX: INVISIBLE WAR

Bilgi için: www.ionstorm.com Yapım: Ion Storm Austin Dağıtım: Eidos Interactive Tür: FPS- RPG. Multiplay: yok.
Minimum sistem: 1.3 Ghz CPU, 256 MB RAM, 32 MB GFX, 2GB HDD alanı. Önerilen Sistem: 1.5 Ghz CPF, 512 MB Ram, 64 MB GFX

Ali Güngör 'Maniac'
gali@level.com.tr

Bundan 20 yıl önce, 2052 de dünya komplolar ve geleceği belirlemek isteyen güçler arasındaki mücadeleler ile çalkalanmıştı. J. Denton bütün bu olaylar boyunca hep doğru yerde doğru zamanda olan adamdı. Yani Deus Ex Machina. Ve 20 yıl sonra artık pek çok şey değişti. Açık bir güç mücadeleşinin yerini doğru zamanda doğru hareketleri yapmak isteyen gölge adamlar aldı. Kimisi dini, kimisi politik kimisi de gizli olan bu örgütler artık çok daha zekice davranıyor. J. Denton'a ne oldu bilinmiyor ama bilinen şu ki 20 yıl sonra Alex D. isimli birileri var. Chicago'daki Tarsus şirketinin gizli üssünde aslında çok daha fazlası var.

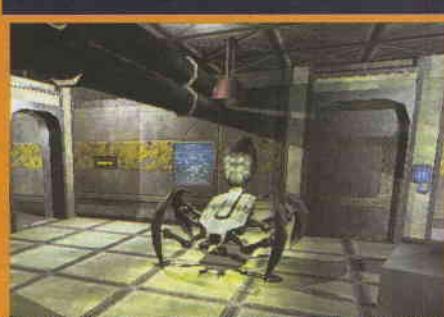
Ama alarmlar çalışıyor, bir terörist şehre girmişi! Ağır adımlarla caddeye çikip küçük bir cihazı çalıştırıyor...

Eğer bu yazıyı heyecanla okuyorsanız, Warren Spector ismini de duymuşsunuzdur. Thief, System Shock, Deus Ex gibi oyuncular kesinlikle hepsi kendine has tecrübelendir. FPS türüne karakter geliştirme özellikleri kattıları ile hepsi birer mihenk taşıdır. Sadece karakter geliştirme özellikleri ile kalırsak haksızlık etmiş oluruz. Hikayeleri ve kurguları büyüleyicidir. Sizi şaşırtırlar ve bu kadar iyi kurgulanmış olmalarına rağmen daima size verilecek pek çok zor tercih sunarlar.

Geçtiğimiz yılın ortaşı kasıp kuran oyunu Deus Ex bize her zamanından daha fazla çözüm yolu sunarak FPS'den çok bir RPG idi. Bu kadar geniş bir kitle tarafından tutulmasının sebebi

de oyunun her cinsten oyuncuya hitap edebilmesidir. Konunun derinliklerine kendinizi verdikçe bir yandan da nasıl oynadığınızı belirliyorsunuz. Gelişmiş sessiz, görünmez ve duyulmaz bir cassus olabilirsiniz. Oynamış böyle olunca günümüz oyularından Splinter Cell ve Metal Gear Solid'e benzıyordu. Oyun boyunca saklanmaktan hoşlanmıyorum fakat bulmaca çözmekten hoşlanırsınız hackerlik tam size göreydi. Oyunda bilgisayarlarla uzmanlaşıp teknolojinin hayal gücüyle yarıştığı bu entrika dünyasında gerçekten güçlü olabiliyordunuz. Otomatik savunma sistemleri ve robotlar saolsun.

Hepsi beni sıkar, ölüm makinesi olam diyenler ise buldukları en ağır silahları yüklenip ortağı kafalarına göre yarabiliyorlardı. Ama en güzel ne olursanız olun ne yaparsanız yapın mutlaka komplolar ve entrilikler sizi şartlı içine çekiyor. Eh zamanı için gayet oturaklı grafikleri ve genel atmosferi, kalitesi ile etkileyici bir oyundu ve yapımcısına devam için gereken imkanları sundu. Deus Ex Invisible War böylece üç senedir üzerinde oldukça emek harca-



nan, büyük planlar yapılan bir oyundu ve biz de merakla bekliyoruk.

Görünmez düşmanlar

... O küçük cihaz çalışlığında adam garip bir şekilde kararlıyor, etrafı korkunç bir hızla gri bir bulut yayılmaya başlıyor. Dokunduğu her şeyi küle çevirerek, terörist te buna dahil bütün bir şehri yok ediyor. Sağ kurtulanlar yalnızca Tarsus binasının çatısından aceleyle kalkış yapan bir çift helikopter. Bunlardan birinde biz varız, Alex D. ve hocamız olan profesör. Neler olduğunu anlamaya çalışan, kendini bir anda oradan oraya kendisine bir şey anlatılmadan taşınırken bulan birinin şaşkınlığı içindeyiz. Bir başka şehirde bir başka gizli üste. Birileri koca bir şehri sadece bir eğitim üssü için mi yok etmiş? Görünmeyen düşmanlarla nasıl başa çıkılır? Kaçırlı tüpteki DNA'lar, ordulara veya şehirlere ihtiyaç duymayan güçler? Ve işte buradayız biz, Deus Ex Machina.

Cinsiyet ve ten rengimizi seçip Alex D. olarak kendimizi yeni eğitim üssünde buluyoruz. Burada güvende olacağımız söylenrken daha on dakika bile geçmeden bu üsse de saldırılır!?! Diğer öğrenciler ile birlikte kaçmayı başaramaz ise olayların esas başlangıcı olur. Ekonomik çöküş sonrasında karanlık dünyasında taraflar arasında nasıl sağ kalacağız? Kimlerle dost kimlerle düşman olacağız? Kimisi bize yasal bir kisve sunuyor, üsler ve devlet kontrolünden olan gizli silahlara ulaşma imkanı. Bir başkası yasal olmayan ve çok nadir bulunan güçler, silahlar ve daha başka çekici şeyler. Her tarafın kendine has bir ajandası ve özellik-

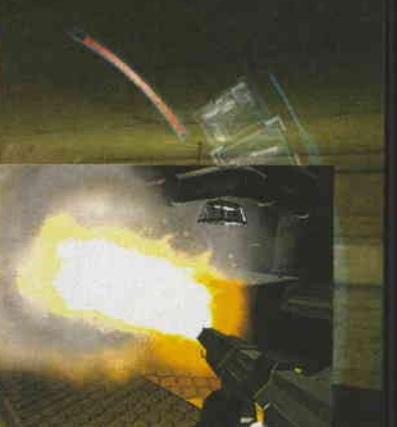
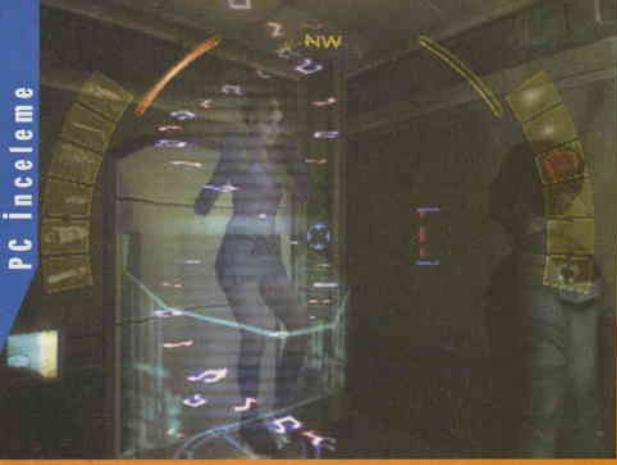
leri var ve aslında bir tarafla çalışmak bile o tarafa körü körüne sadık olmak demek değil. İyi ya da kötü daima şüpheli, doğru olanı belirlemek çok zor ve zaten önemli bir de soru var. Ortada bir doğru ve yanlış olması gerektiğini söyleyen kim?

Deus Ex' ten bu yana Ion Storm Austin çok büyük değişiklikler yapmış. İlk oyundaki tuş karışması olmadığı gibi arabirim, evanter ve genel ergonomi üzerinde durulmuş. Bir FPS oynamanın kolaylığı ile sağlam bir RPG oynu-

yorsunuz. Açıp oynamaya başladım ve tuşlara bakma ihtiyacı bile duymadım dersem herhalde anlaysınız. O anki durumunu gösterten HUD dairemsi yerleştirilmiş ile gayet güzel duruyor. Yalnız insan keşke biraz daha ekranın yanlarına doğru çekilmiş olsa demeden edemiyor.

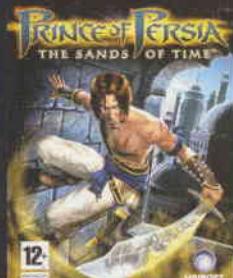
Grafikleri çok güzel. Yine daha oyunu açıp oynamaya başlar başılamaz insanı tavlıyor. Özellikle renklerin seçimi ilk oyundaki gibi başarılı ve bize müptelası olduğumuz Cyberpunk atmosferini yaşa-





LEVEL HIT

PC CD-ROM



Artılar

Sağlam grafikler, yüksek oynanabilirlik, zengin ve özgür bir oyun dünyası, taktik çeşitlilik katan Havoc fiziği motoru, zengin hikaye.

Eksiler

Yapay zeka olabileceğii kadar iyi değil. Cyberpunk'ın kurtları senaryoda bazı şeyle önceden anlayabilir ve onlar için tadi kaçar. Çok işkili sistem ihtiyaçları.

Level Notu



Biomod

Bizi sıradan askerlerden ya da insanlar-

ıyor. Gökdelenler, mega şirketler, ekonomik çöküş, tarikatlar, komplolar, değişik giym tarzları ve genel bir kozmopolit karmaşa -zenginlik. Etrafinizi kurcalayıp keşfetmek oldukça keyifli ve etkileşim seviyesi çok yüksek. Paranız olduğu sürece etraftaki makinelerden gofret, çikolata, gazoz vs alabilemek çok güzel. System Shock'tan beri şu makinalarla etkileşim ve hack seçeneklerinin müptelasıyım zaten.

Genel görünüşe dönersek, röportajlarda bahsedilen cisimlerin dokularının hissini verme konusunda başarılı olmuşlar. Plastik, metal, cam, kumaş oldukça gerçeye benziyor. Karakter modellimeleri de gayet başarılı. Özellikle gölgelendirmeler muhteşem ama genel oynanışta bir Splinter Cell'deki önemine sahip değil. Animasyonlar gayet yumuşak ve daha ne diyeyim oyunun grafikleri çok güzel. Alıp oynamak sadece görsel olarak bile incelesek çok zevkli. Fakat burada okuyanların çoğunu hayal kırıklığına uğratabilir bir şey belirtmek zorundayım.

Invisible War Mx

grafik kartlarını desteklemiyor.

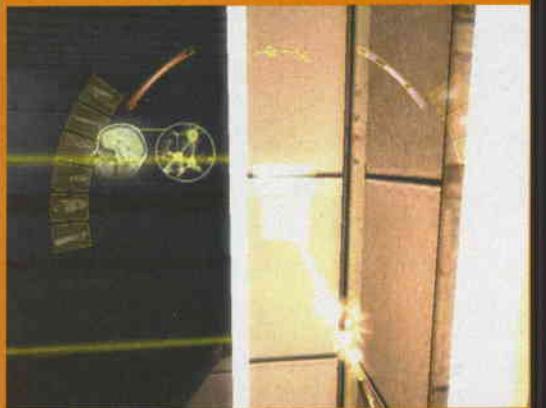
Oyunu almadan önce karnesinde belirlilen sistem ihtiyaçlarına dikkat etmez iseniz oyunu hiç oynamayabilirsiniz. Ama öte yandan yazıya devam ederseniz upgrade için gereken parayı toplayacak iman gücünü kendinizde bulabilirsiniz.

Biomod

Bizi sıradan askerlerden ya da insanlar-

dan ayıran çeşitli unsurlar var. Öncelikle genetik olarak normal değiliz, süper eğitimliyiz ayrıca kendimizi ileri teknoloji biomodlar sayesinde insanüstü bir hale getirebiliyoruz. Şaşırtıcı bir değişiklik artık bütün silahların standart cepheane kullanması. Bu çeşitli düşmanlara farklı türde cepheane kullanarak avantaj kazanmamızı engelliyor. Ama oyun genelinde oynanabilirlikte ve özellikle envanter yönetiminde korkunç rahatlama sağlıyor. Tecrübesiz oyuncuları yormadan, tecrübe bilere de önem verecek başka yerler sunuyor. Invisible War'da çok doğru bir karar alınmış ve süper güçlerimiz diyeceğimiz yetenekleri sağlayan modifikasyonlara ağırlık verilmiş. Artık modlar çok daha güçlü ve aralarında tercih yapmak çok daha zorlaşacak. İşin güzel oyun boyunca nadir bulunan biomodlar olması. Biomodlar sadece güçlendirme kalmıyor oyunun genelinde sorunları çözmekte onlara güveneceğimiz yerler olduğundan yaklaşımlımızı yansıtıyorlar.

Deus Ex Invisible War' u özel bir oyun yapan sadece komplolarla dolu bir Cyberpunk FPS-RPG olması değil. Daha ne diyebilirsiniz ama grafikleri ve müzikleri de değil. Esas bu oyunu hatırlamamı sağlayacak olan oyun dünyasının bana sunduğu özgürlük. Karşınıza çıkan zorlukların özgürlüğü sadece bir veya iki şekilde çözüibileceğiniz şekilde ayarlanmamış olmaları. Gi dilecek tek bir koridor yok. Oyun tasarımindan oyun dünyasının kuraları konulmuş, hikaye size tanıtılmış, ve bir nebze hazırlanmışınız. Sonrasında ise bulabileceğiniz her hangi bir yoldan bu güçlükleri aşabiliyorsınız. Eski macera oyunlarında ve genelde bir senaryo takip eden oyunlardaki en büyük sıkıntı bir şeyle ille dayatılan yolda yapma yada oyunu yükleyip bir daha



deneme zorunluluğu olmasıydı. Oysa artık bir yeri geçebiliyorsanız geçebiliyorsunuz demektir! Nasıl geçtiğiniz ancak karakterinizi ve hikayeyi etkileyebilir ki zaten belirsizliklerle dolu bir oyunda bu her zaman olmuyor. Öldürmek iyidir ya da kötüdür gibi genel bir ön yargı ve yaklaşım sizin gerçek hayatı olduğu gibi bir yere götürmüyordur. Olaylar ancak oldukları zaman yer ve kişilerin gözünden anlaşılabılır. Oyunun sizin genelde şartlı bir heyecanlandırdığı nokta da burası zaten. Ayırmaları yapan sizsiniz, kararları veren sizsiniz ve siz bundan dolayı yargılanan da ancak sizsiniz.

RPG sevenlere ve özellikle bilgisayarları kaldırabilenlere Deus Ex Invisible War' u mutlaka öneririm. Çünkü basit sorunları bir kenara ittiğimizde geriye oynamaya doyamayacağınız bir oyun kalıyor. ☺



KRAL, HER YERDE KRAL

PRO EVOLUTION SOCCER 3

Yakında futbol oyunu yazmaktan ofsayıt olacağım ama yazmamışım

Bilgi için: <http://www.konami-europe.com/pes3/> / Yayımlı: Konami Dağıtım: Aral İthalat Multiplay: Aynı bilgisayarda. İngilizce gereksinimi: Az Minimum Sistem: 1.4 Ghz CPU, 256 MB RAM, 64 MB GFX Önerilen Sistem: 2.4 Ghz CPU, 512 MB RAM, 128 MB GFX

Fırat Akyıldız
firat@level.com.tr

En sonunda beklenen oldu. Piyasadaki en iyi futbol oyunu serisi Pro Evolution Soccer PC'ye geldi. Bu, Konami'nin PC için yaptığı ilk Pro Evolution Soccer oyunu. Artık hiçbir şey eskisi gibi olmayacağı. Yaklaşık 10 yıldan beri FIFA'dan başka bir futbol oyunu oynamayan masum PC oyuncularının artık yeni bir alternatif var. Hem de çok iyi bir alternatif...

Ofsaydo!

Şu kesin ki, PES3 şimdiden kadar yapılan en iyi PS2 aktarımlarından biri. Oyunun PC versiyonunun çıkışğını haber aldığımızda "PS2'deki gibi olması imkânsız" gibi konuşmalar geçiyordu aramızda (aramızda ayrıca kavga da ediyoruz, birbirimize çelme takıyoruz, yerlerde yuvarlanıyoruz vs), ama beklediğimiz gibi olmadı. Karşımızda "neredeyse" bir PS2 PES3 var.

Oyun her şeyle PS2 versiyonuyla

aynı. Sadece kontrol ve ekran ayarlarında değişiklikler yapılmış. Modlarda da farklı bir şey yok: Match, League, Cup, Master League, Training. Ve PES Shop... PES Shop, Master League modunda kazandığınız puanlarla alış-veriş yapabildiğiniz bir yer. Master League ise oyunun kariyer modu. Burada yine kazandığınız puanlarla transfer yapabiliyorsunuz ve normal ligin aksine, alt liglerden bir takım alıp onu şampiyon yapmaya çalışıyorsunuz (veya birinci ligden, ama alt liglerden bir takımını alıp şampiyon yapmak daha eğlenceli) (neden bir parantezden sonra yeni bir parantez açılmaz ki hiç, anlamıyorum) (gerçekten ya). Master League modunun tek eksisi gerçek takımların ve isimlerin kullanılmamış olması.



* PES3 NEDEN MAKİNEMDE AĞIR ÇALIŞIYOR?

PES3 PS2'den PC'ye aktarılan bir oyun olduğu için bazı ekran kartlarında ağırlık sorunuyla karşılaşabilirsiniz. Oyun genelde: Radeon 8500, GF3 Ti 200 ve GF4 Ti 4200 gibi kartlarda sorunsuz çalıştığı halde birçok kartta da problem yaratıyor. Bunun için de bir yamacımız var. http://www.reterioja.com/usuarios/anibal.ag/PES3_Acceleration_Patch.zip adresinden indirebileceğiniz yamaaya çift tıklayıp ardından karşınıza bir pencere çıkacak. Burada PES3'ü kurduğunuz dizini belirtip "Start" tuşuna basarsanız oyun normal hızında çalışacaktır. Diyelim ki bu yama sorununu çözmeden, o zaman sizden birkaç şey daha yapmanız isteyeceğim. Aşağıdaki işlemleri adım adım uygulamayın. Bu işlemlerden sadece biri sorunu çözebileceği gibi hepsi de denemeniz gerekebilir. Bunu deneme/yapılma yoluya yapmaktan başka canınız yok.

- Oyunun resmi yamasını <http://www.soccergaming.com/db/news/show.php?NID=345&vo=10> adresinden indirin ve kurun. Bu aynı zamanda birkaç problemi daha ortadan kaldıracaktır.
- Oyunu kurduğunuz dizindeki "pes3.exe" dosyasına sağ tıklayıp dosyayı Windows 98 Uyumluluk modunda çalıştırın.
- PES3 çalışırken Windows Task Manager'ı açın ve Process sekmesinden pes3.exe'yi bulup sağ tıklayın. Karşınıza çıkan menüden Set Priority'ye geçip bunu Real Time olarak değiştirin.
- Oyunu pencere modunda çalıştırın.





Oyuna başlayınca ilk olarak grafiklerdeki netlik dikkat çekiyor. Her şey gibi grafikler de PS2'den birebir olarak PC'ye aktarılmış. Dolayısıyla bu netliği sağlayan şey de yeni bir grafik motoru değil. Bunun nedeni monitör ve çözünürlük farkı. PS2'de 640x480'de (PS2'nin sabit çözünürlüğü bu) oynamak zorunda kaldığımız PES3'ü 1280x1024'te ve her detayı ortaya çıkarılan monitörün netliğinde oynayabilmek oldukça iyi. Hatta PS2'de pek algılayamadığımız topun yuvarlanışını bile

çok net bir şekilde görebiliyorsunuz. Diğer grafik unsurları da çok başarılı. Futbolcuların tasarımları, animasyonları; saha ve saha kenarı grafikleri son derece gerçekçi. Ama animasyonları tamamen ayrı tutmam gerekiyor. PS2'de olduğu gibi PC'de de animasyonlar inanılmayacak kadar yumuşak ve gerçekçi. Konami bunu nasıl yapıyor bilmiyorum ama, bir pozisyonu girdiğinizde, bilgisayar o pozisyonu uygun en iyi animasyonu otomatik olarak devreye koyuyor. PES serisini oynamayanlar ne demek istedigimi anlamakta zorlanabilirler, ancak oyunu oynadıkça bu doğallığı fark etmemek ve takdir etmemek çok zor. Mesela kalecilerin en olmayacak pozisyonlarda bile gerçek

hayatta olduğu gibi hareket etmeleri çok ilginç. Veya karambol pozisyonlarında futbolcuların yaptığı hareketler... Bunların bir kısmı otomatik olarak gerçekleşiyor, ama Konami bu dengeyi, yani otomatik kontrollerle oyuncunun kontrol dengesini çok iyi kurduğu için her şey yolunda gidiyor.

Burada bir kez daha PES3'ün ne kadar gerçekçi veya ne kadar eğlenceli olduğundan bahsetmek istemiyorum. Oyunun FIFA'dan kat kat daha iyi olduğu ortada. Sadece şunu söyleyebilirim, PES3'teki fonksiyonel hareket çeşitliliği ne FIFA'da ne de başka bir futbol oyunda yok.

Oyunun PS2'den çevrilmesinin getirdiği dezavantajlar sadece teknik. Ya-



X HANGİ TUŞ NE İŞE YARIYOR? NASIL DEĞİŞİK HAREKETLER YAPARIM?

“İşaretlerinden sonraki açıklamalar defans içindir.

Ana tuşlar

- Üçgen: Ara pas - kaleciyi çıkışma
- Çarpi: Normal pas - press
- Kare: Şut - topa yakın adama press
- Daire: Orta - topa atlama
- L1: Adam değiştirme
- R1: Depar atma
- R2: Topu daha az açarak depar atma
- L2: Hızlı taktik değiştirme (Üçgen, Çarpi, Kare ve Daire'yle birlikte)
- Kombinasyonlar**

- L1+Daire: Topun dibine girerek havadan devrinmesine pas
- L1+Çarpi: Normal pas atan adının aynı zamanda boşu kaçmasını sağlama
- L1+Kare: Aşırıtma vuruş
- L1+Çarpi, ardından Üçgen: Ver-kaç

L1+Daire: İlerideki boş adama havadan orta
L1+Daire (x2): İlerideki boş adama bel hızında sert pas

L1+Daire (x3): İlerideki boş adama yerden sert pas

Kare'de basılı tutarken Çarpi: Topa vurur gibi yapıp çekmek

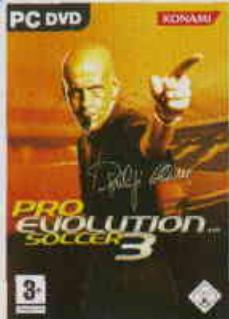
Kare (x2), ardından Çarpi: Rakibi yanıltmak için farklı bir yol

Kare (x3), ardından Çarpi: Rakibi yanıltmak için bir diğer yol

R1'de basılı tutarken farklı bir tarafa yönelerek R2: Topu ayaktan fazla açmak

Oyunda bunlar gibi birkaç farklı kombinasyon da var, ancak en çok kullanılanlar bunlar. Başlangıç için yeterli olduğunu düşünüyorum.

LEVEL HIT



Artılar

Net grafikler, yumuşak animasyonlar, gerçek oynanış, fonksiyonel tuşlar/kombinasyonlar, mükemmel yapay zekâ. Piyasada en iyi futbol oyunu olmas.

Eksiler

Elle oynama cezası, gamepad'ı olmayanlar için kontrol zorluğu, teknik problemler (çözülebilir ya da anlaşılmaz), sıkıcı spiker, LAN veya Internet'ten çoklu oyuncu desteğiğinin olmaması. PC için çözümlük haricinde eklenen hiçbir şey olmaması.

Level Notu



ni grafiklerdeki ve kontrollerdeki sorunlar dışında, PES3'ün PS2 versiyonundan hiçbir farkı yok. Oyunun oynanışı yine aynı, yine kusursuz çok yakın. Bu arada, PS2 yazısında da belirttim, elinizde olmayan elle oynama cezası ve zaman zaman avantajlarda hakeemin saçmalaması oyunun eksileri arasında. Bir de yanlış oyuncu isimleri, uykulu spiker ve genelde sessiz taraftarlar... Ama burada oyunun hakkını verelim. İspanya seyircisinin tezahüratı tek kelimelerle mükemmel. Tabii Türkiye maçlarında da "Türkiye!" seslerini duyabiliyorsunuz rahatlıkla.

PS2'den PC'ye çevrilen bir oyunda ne bekleriz? Tabii ki de ağıdan veya Internet'ten çok oyuncu desteği. Ama maalesef PES3'te bu yok.

Bu arada, oyunu kesinlikle klavyeyle oynamanızı tavsiye etmiyorum. PES3'ü klavyeyle oynarsanız hiçbir şey anlamayacaksınız, çünkü oyun tamamıyla PS2 gamepad'ı için tasarlanmıştır. En iyisi bir PS2 gamepad'ı ve gamepad çeviricisi almaktır.

Bir futbol klasiği...

Diyeceğim şu: PS2'den çevrilmiş olmasına rağmen, artık PC'de Fi-

FA'dan daha iyi bir futbol oyunu var. Hem de yillardan sonra... Keşke ağıdan veya Internet'ten çok oyunculu oynanabileseydi...

Şimdi Sinan telefon etti Grafik Departmanı'ndan, "Fırat'ım yazı az geldi, bı` 15.000 karaktere çıkarabilir misin?" dedi, ben de "Gulppp!" dedim, sonra "Şaka yaptım, 300 karakter daha yazsan yeter" dedi, ben de "Oooh, hemen yazarı sevgili sakkol, ne var ki?" dedim.

Sonuç olarak da bu son kısım yama oldu. Umarım anlaşılmaz (ya şurası eğreti durdu biraz ama, dur bakayıml!). ☺

* PES3 VS FIFA 2004 PC'de futbol denince aklı gelene iki oyundan hangisi daha üstün?

PES 3

Oynanış

Fonsiyonel paslar ve her açıdan gerçekçe en yakın oynanış... Oynamış PES3 FIFA'ya fark atıyor.

FIFA 2004

Antamsız ve sınırlı paslar, anlamsız ortalar, gerçekçi oynamaktan çok uzak bir oynanış... Pozisyonlarda doğallık yok.

KAZANAN



Top hareketi

Topun hareketinde en ufak bir anlamsızlık yok. Her şey gerçek hayatı gibi, her şey olması gerektiği gibi...

Top halâ balon gibi hareket ediyor. Serinin eski oyuncularına oranla daha iyi, ama PES3'le arasında dağlar kadar fark var.

PES 3

Multiplayer

PES3 ne ağıdan, ne de Internet'ten multiplayer olarak oynanamıyor. Bu Konami'nın PC sahipleri'ne yaptığı büyük bir ayyo.

FIFA 2004'te de ağıdan desteği yok, ancak EA'nın sunucusundan online olarak oynanabiliyor. Yakında çıkacak bir yamaya ağı desteği de eklenecek.

FIFA 2004

Aynı bilgisayarda Multiplayer

Özellikle aynı makinede, aynı bilgisayarda iki kişi ile PES3 oynamak çok eğlenceli.

Oynamıştı sorunları FIFA 2004'ün aynı bilgisayarda çok oyunculu olarak oynanmasını da sekteye ugrayıyor.

PES 3

Grafik

PES3: animasyon, kaplama ve hava efektleri açısından FIFA 2004'ten daha iyi. Animasyonlar da çok gerçekçi. Ama...

FIFA 2004'de stadum, futbolcu suratları ve saha açısından PES3'ten daha iyi. Sonuç: Beraberlik.

FIFA 2004

Kariyer modu

Master League moduyla PES3 oldukça eğlenceli. PES Shop da buna katkıda bulunuyor, ama isimlerin gerçek olmaması bir eksiz.

FIFA 2004'teki yeni kariyer modu PES3 kadar kapsamlı olmasa da, gerçek oyuncu isimleri oyun için bir artı.

Berabere

Yapay zekâ

İster bilgisayara karşı oynayın, ister sevdığınız bir Sinan'la oynayın, PES3'ün yapay zekası her zaman çok gerçekçi, çok mantıklı.

Futbolcuların sahadaki dizilimlerinden yaptıkları hareketlere kadar birçok şeyle mantıksızlık var.

PES 3

*** KAZANAN: PRO EVOLUTION SOCCER 3**

KELLY SLATER'S PRO SURFER



Tony Hawk'ın yapımcılarından, Tony Hawk'a doyamayanlara



Bilgi için: www.aspyr.com Yapım: Activision O2 Dağıtım: Aspyr Multiplayer: Var İngilizce gereksinimi: Az Minimum Sistem: 800MHz CPU, 256MB RAM, 32MB GFX Önerilen Sistem: 1GHz CPU, 512MB RAM, 128MB GFX

Jesuskane
jesuskane@level.com.tr

Kimdir Kelly Slater? Oyunshaşı muhteremin biyografisi ni okursanız dalga sörfünün Jordan'ı olarak lanse edilmekte. Bizim şu an ne dalga ile ne de okyanus ile bir alakamız olmadığından, kendisini dalga sörfünün Tony Hawk'ı olarak tanıtımız yeterli olacaktır sanırırm.

Dalga...

Oyun 9 ayrı profesyonel sörfçü ile oynamamıza imkan tanıyor. Bunnların hemen hemen hiçbirini (tamam hiçbirini) tanımadığımız için isimleri saymanın da bir anlamı yok burada. Tony Hawk'dan alıştığımız görev sistemi yine karşımızda. Ancak dediğim gibi kaldırımları köşelerinden okyanusa terfi ettik artık. Her sahilde belli görevleri tamamlayarak, yeni sörf tahtaları, yeni sahiller, hileler, gizli karakterler, videolar vb. bir çok şeyi ulaşılabilir kılmaya çalışıyoruz. Başlarda her ne kadar zor gelse de, çok kısa zamanda hızla yol almaya başlıyoruz. Zaman zaman da ilerlemek istemiyor canımız. Oyunun genelde huzurlu bir havası var.

→ Hayır Kelly bu değil, zaten Kelly kız da değil

Ayrıca THPS deki düşünce kafa göz yarmadığımız için ekstra bir rahatlık da söz konusu.

Dalganın Sesi

Genel manzara, okyanus, sahil şeridi ve siz beceriksiz hareketler yaptıkça göreceğiniz su altı dünyasından oluşmaktadır. Deniz oldukça güzel gözüküyor. Bir çok oyunda kullanılan su efektlerinden çok daha başarılı. Güneşin su üzerinden yansımıası ise muhteşem gözüküyor. Dalganın kırılması oldukça güzel yapılmış. Hele ki siz su tünelinin içinde ilerlerken çok güzel görünüyor. Yüksek çözünürlüklerde grafikler kendi çapında destansı bir hale getiriliyor. Bu kadar güzellikin arasında karakterimizin özensiz, hatta ve hatta tipsiz kaplamaları göz çıkartıyor. Ancak düşük sistemlerde bile oyunun sorunsuz ve akıcı bir şekilde çalışması bunu biraz göz ardı edilebilir kılmıyor. Kafa üstü denize çakıldıgınız zaman dipteki manzaralar genelde pek hoş oluyor. Siz yukarı çıkmak için debelenirken balık sürüsü tembel tembel etrafınızda dolanıyor. Hoş zaten dibi boyladığınız anlar dışında pek manzara

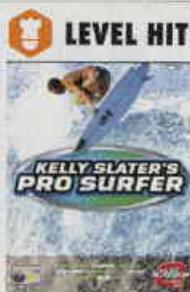
→ Su efekti ve ışıklandırma gerçekten çok başarılı

seyretme şansınız da olmuyor. İlk tutorial havasındaki dalga havuzu bölüm hariç, her dalganın bir sonu var. Bazen bir iskele ya da tekne ya da başka bir engel karşısına çikalıyor. Bunlardan kurtulmanın bazen bir kaç yolu olsa da, genelde kullanılan üstlerinden atlama oluyor. Ancak bunu yapmak söylemek kadar kolay değil. Öncelikle yeterince yüksèlebilme için yeteince hız kazanmış olmanız gerekiyor ki, genelde çok geç oluyor. Karşınızdaki engel ile peşininden hiç ayrılmayan dalga arasındaki mesafe kadar vaktiniz var her şey için. Iskelelerin bacakları arasından geçiliyor kesinlikle.

Dalganın Sonu

Akıllara zarar hale gelen ikinci Dünya Savaşı oyunlarından bayıldıysanız, ya da Internet üzerinden oyun oynamak sizinzi sıkı hale getirdiye bir soluk almak için iyi olacaktır KSPS. 3 adet çok oyunculu modu da denenebilir. İyi grafikler, güzel müzikler ve rahatlatan ortam ile soğuk günlerde okyanus havası iyi gelebilir. Bu arada, Kelly bayan ismi değil mi yahu???

→ Hep işlenmeye diye kasacak değiliz ya



Artılar

Grafikler sağlam, hafif ve huzurlu bir atmosferi var.

Eksiler

Ara videolar kalitesiz, karakter kaplamaları dardır.

Level Notu



PRINCE OF PERSIA THE SANDS OF TIME

Biraz daha zorlasalar orijinal Prince of Persia'yı bile sollayacaklarmış



LEVEL CLASSIC

Bilgi için: www.ubisoft.com Yapım: Ubi Soft Dağıtım: Avaturk Multiplay: Yok İngilizce gereksinimi: Az Minimum Sistem: 800Mhz CPU, 256MB RAM, 64MB GeForce 3 ve Üzeri Önerilen Sistem: 120hz İşlemci, 256MB RAM, 128MB GFX

Fırat Akyıldız
firat@levelcom.tr

Yıl 1989... Amiga'nın kral olduğu zamanlar... PC'ler sadece "iş bilgisayarı" o zaman. Sonra bir DOS oyunu çıkıyor PC'ye. Hemen bir yerlerden bir Personal Computer buluyoruz ve elimizdeki disketi helyecanla takıyoruz iş bilgisayarına (!). Ve hayatımızın şokunu yaşıyoruz: "Aaa adam nasıl hareket ediyor bak, gerçek gibi!", "Aaa grafiklere bak!", "Aa Ulaş kalp krizi geçiriyor", "Hi, boşver ya, oyna bak oğlum sen"... Derken Prince of Persia diye bir oyun hayatımıza değiştirdi, ilk "Geç Yatma Rekoru"muzu kırdık bu oyun sayesinde (gece 1 işte).

Aradan yıllar geçti ama prensi unutmadık. 1999'da, 1993'teki Prince of Per-

sia 2'den, yani The Shadow & The Flame'den sonra, yeni ve 3D bir Prince of Persia daha yapıldı. Ne var ki, Red Orb Entertainment'in geliştirdiği oyun hayal kırıklığından başka bir şey değildi. Hantal ve Tomb Raider taklısı bir oynanış, vusatı aşamayan grafikler ve dahası... Sonuçta yeni Prince ilk iki oyunun yanından bile geçmedi. Bizim için de Prince of Persia bitti. En azından biz bittiğini sandık.

The Sands of Time...

Şu kesin ki, UbiSoft, The Sands of Time ile uyuyan efsaneyi uyandırmayı başarmış. Nasıl mı?

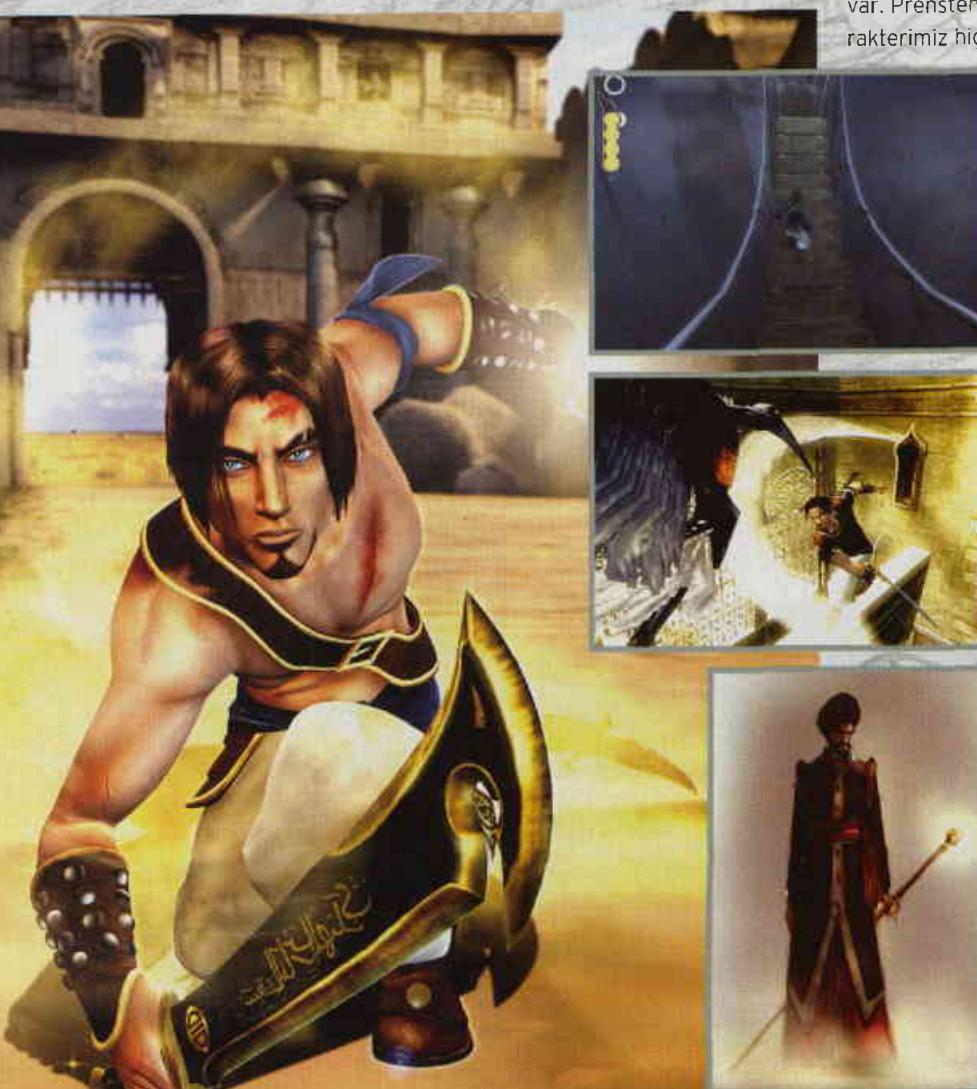
Oyun, prensin uzak bir ülkeden Zaman Hançeri'ni çalmasıyla başlıyor. Prens ülkesine döndüğünde, vatan haini

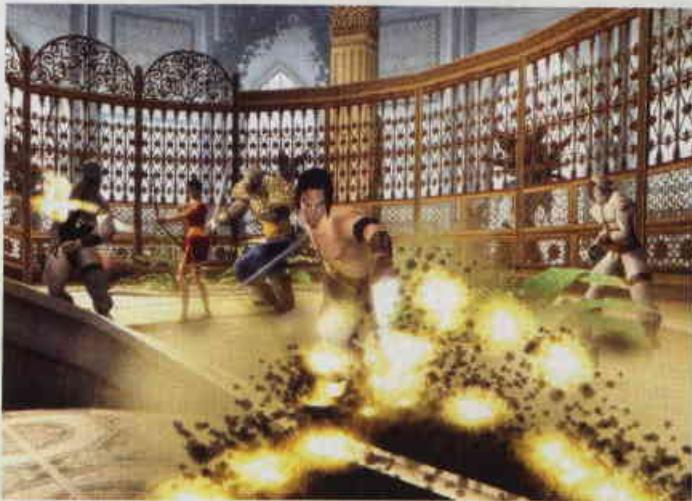
bir vezir onu, hançeri dev bir kum saatinde kullanarak yeni bir hazineyi açması için zorluyor. Ama her şey ters gitdiyor. Kum saatinden savrulan kumlar krallığı sarıyor, gardıyanların ve ülkede yaşayan insanların tamamının zombiye dönüşmesine neden oluyor. Sadece; prens, Farah adında bir kız ve vezir bu olaydan yara almadan kurtuluyor (eski den haber spikeriydim). Prens de her şeyi eski haline getirmek için vezirin pesine düşüyor. Şimdiye yarınkı hava duru... Ohom.

The Sands of Time'da gerçekten de çok fazla yenilik, çok fazla detay var. Açıkçası PoP 3D'den sonra bunu beklemiyorduk. Bir aksiyon oyununda olması gereken her şey The Sands of Time'da var. Prensten başlamak gereklse... Karakterimiz hiç olmadığı kadar hareketli yeni oyunda. Çok seri bir şekilde kılıç kullanabiliyor, düşmanlarının üzerinden atlayabiliyor, duvarlarda yürüyebiliyor, her çıkıştıya tutunabiliyor, bir akrobat gibi demir çubuklarda sallanabiliyor, kulelere tırmanabiliyor vs. vs. Bunun gibi daha onlara hareket yapabiliyor Prince.

Oyun her ne kadar çok fazla geliştirilmiş olsa da, PoP serisinde ilk oyundan bu yana yer alan birçok şey korunmuş. Üzerinden geçtiğinizde sallanıp yıkılan zeminler, yerden aniden çıkan demir-sivri çubuklar, açıldığın sonra yavaş yavaş kapanan kapılar...

Bunların hepsi, PoP 3D'dekinin aksine üçüncü boyuta çok güzel bir şekilde aktarılmış. Neredeyse her yerde bir tuzağ var. Ve bunlardan





bazları daha önce PoP'ta rastla- madığınız tuzaklar. Duvarlardaki tırtıklı tekerlekler, yerden çıkan ve belirli aralıklarla dönen bıçaklı dü- zenekler bunlara örnek olarak gösterilebilir.

Dediğim gibi oyunun oynanışı ilk PoP ile hemen hemen aynı, ancak orjinal ve ilginç bulmacalar da oyuna apayrı bir hava katmış. Özellikle ilk bulmaca... Dev bir odada, zemini çevirerek veya yükseltip alçaltarak kalenin sa- vunma sistemini aşmaya çalış- yorsunuz. Burada duvardaki ay haritası size yardımcı oluyor. Bu- rayı nasıl geçeceğinizi tabii ki de anlatmayacağım. Eser (ve Strate- ji Ustası Özel Sayısı-blx) var bu- rada be tosun gibi!

Ara sıra rastlayacağınız bu bulmacalar oyuna az da olsa ma- cera havası veriyor. Ama kesinlikle oyunun hızını yavaşlatmıyor. Yine zamanınızın çoğunu adam ölü- dürmek ve tuzaklardan kurtulmak için harcayacaksınız. Tabii oyunun aksiyonunun nasıl olduğunu bilmeyorsunuz daha...

Biraz dövüş sisteminde bah- setmek istiyorum. Düşmanlarınız ilk PoP'ta olduğu gibi teker teker değil, gruplar halinde çıkyor karşınız. Normalde bu tip oyunlarda kamera ve kontrol problemleriyle karşılaşırıszız, ama The Sands of Time'da bunların hiçbiri yok. Prince'i kontrol etmek oldukça kolay. Yapımcılar neredeyse tek tuşla her şeyi bitirmiş. Mouse'un sol tu- şıyla kılıçınızı kullanıyorsunuz. Eğer farklı şekillerde vuruş yap- mak istiyorsanız tuşa art arda basmanız yeterli. Sağ tuşla ise ko- runabiliyorsunuz (editörün tavsi- yesi). C ile de kılıcı yerine koyabili- yorsunuz (editörün atkısı). Tabii tek yapabildiğiniz şey kılıcı bu şe- kilde kullanmak değil. Düşmanın

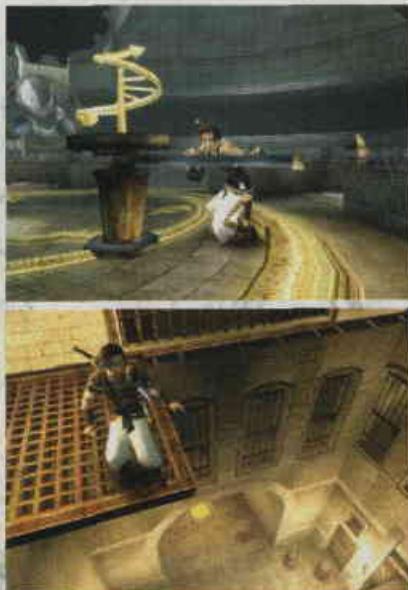


üzerine doğru koşarak Space tu- şuna, ardından da sol mouse tuşuna basarsanız, Prince karşısındaki- nin üzerinden atlıyor ve arkasın- dan kılıçla vuruyor. Bunların dışın- da space tuşunda basılı tutup yön tuşlarından birine basarsanız yerde yuvarlanabilirsiniz. Bunu özel- likle zor durumda kaldığınız za- manlarda kullanın.

Bir oyunu savaş kısmı ancak bu kadar basit ve eğlenceli olabi- lirdi. Her şey yerli yerinde, her şey sorunsuz. Kontrol açısından nere- deye hiçbir sorun yok, ancak yön kameraya göre değiştiği için buna alışmak biraz zaman alıyor. Yani

kamerayı çevirdiğinizde basmanız gereken yön tuşu da değişiyor. Oyunun sayılı eksilerinden biri bu. Yine de bunun dışında kamera problemiyle karşılaşmamışsınız. Zaten, yeri gelmişken söyleyeyim, Q ve F tuşlarına basarak da farklı açılarından çevreyi inceleyebilirsiz- siz. Q, izometrik bir açıdan, F de birinci kişi kamerasından haritayı görmenizi sağlıyor.

Oyunu her istediğiniz an kay- dedemiyorsunuz. Zaten oyunu her an kaydetmek oyunun heyecanını azaltabilirdi. Çünkü oyun buna uy- gun değil. The Sands of Time'da belirli yerlerdeki işıkların içine gir- rerek kayıt yapabiliyorsunuz.



* Bir efsane... Prince of Persia

1989 yılında Brøderbund grubunun geliştirdiği Prince of Persia, PC oyun tarihinde tam anlamıyla bir devrim gerçekleştirmiştir. Bu oyun için birçok suçsuz genç Amiga'sını satmış, yerine PC almış ve kız arkadaşından ayrılmıştı (?). Bu ilgi boşça değildi elbette... Kusursuz grafikler, akıl almaz bulmacalar, tuzaklar ve PC speakerinden çıkan gerçekçi "cızırtılar"... Ya animasyonlara ne demeli? Hâlâ birçok firmanın beceremediği karakter animasyonlarını (2D veya 3D), yapımcılardan birinin ufak kardeşi o zamanki imkânlarla oyuna aktardı. Prince'in hızlı hızlı koşarken bir anda durup sendelesmesinden duvarlara tutunmasına kadar her animasyon inanılmazdı. Hatta şu an oynadığımız Tomb Raider ve benzeri oynlardaki "duvara tutunma" hareketi de Prince of Persia'dan alınmıştır.

Sunum...

Oyun basit kontrollerinin yanında görsel olarak da beklenileni veriyor. Savaş sahnelerinde kamera değişimlerindeki efekt, animasyonlardaki yumuşaklık ve parlaklık efekti oyuna apayrı, masalvari bir hava katıyor. Buradaki anahat kelime "masalvari". Oyunu oynarken kendinizi 1001 Gece Maşalları'nın içinde hissediyorsunuz. Ortamlar tek kelimeyle büyülü. Tabii ki bunda kullanılan parlaklık efektiinin payı oldukça fazla. Ama karakter animasyonları ve bölgülerin mimari tasarımları da yabana atılacak gibi değil. Sadece karakter animasyonları değil, genel olarak da çok hoş animasyonlar var oyunda. Mesela tutunduğunuz demir çubukların Prince'in ağırlığına ve hızına göre salanması... Müziklerin de oyunun masalsı havasına katkıda bulunduğu yadsınamaz. Savaş sahneleindeki ve menüdeki müzik içinse sadece "mükemmel" diyebilirim (oyundaki grafik motoru Splinter Cell ile aynı).

Oyunun kolay ve hızlı olmasının tek nedeni kontrollerin basitliği değil. Prince'in çevreyle uyumu da çok iyi sağlanmış. Prince, hiçbir zaman Tomb Raider'da olduğu gibi bir yerlerde takılıp kal-

mıyor. Her an her yerden hızlı şekilde kurtulabiliyor. Bir demir çubuga mı tutundunuz, ters yöne basın, Prince anında diğer tarafa dönsün. Bir duvara mı tırmanacaksınız, sadece duvara doğru koşun. Tomb Raider'daki gibi önce santim santim duvarı ortalaşıp, sonra da Ctrl'de basılı tutup yukarı tuşuna basmanız gereklidir. Veya bir yerden bir yere at-

larken kılıçınızı yerine sokmanız... Sadece atlayın, Prince kendiliğinden kılıçını yerine sokacak. Bir yerden düşerken de karakteriniz otomatik olarak tutunuyor. İşte bunlar oyunu hızlandırıyor ve oynanabilir hale getiriyor. Karşımızda Lara Croft gibi hantal bir karakter yok, her duruma hazırlıklı ve her ortama uyum sağlayabilen, birbirinden estetik hareketler yapabilen bir karakter var.

The Sands of Time'in artıları bunlarla sınırlı değil. Oyunu renk katan çok ilginç şeyler de var. Eğer ekranın solundaki daireler doluyaşa, ki bunları düşmanlarınızı öldürerek doldurabiliyorsunuz, zamanı geriye alabiliyorsunuz. Peki bu nasıl oluyor? Diyelim ki öldünüz. R'de basılı tutarak oyunu belirli bir süre geriye doğru sarabiliyor ve istediğiniz yerden devam edebiliyorsunuz. Bir dahaki seferde de yaptığınız hatayı tekrarlamıyor, farklı bir şekilde hareket ediyorsunuz. Oyunun ne kadar orijinal olduğu da burada bir kez daha ortaya çıkıyor.

Son...

The Sands of Time'in bir eksisi de kısa sürmesi, ama bu kısa süre içinde de oyundan beklediğinizi fazlaıyla alıyorsunuz. Bunu beklemiyorduk ama, bu defa olmuş! UbiSoft bir aksiyon oyununun nasıl olması gerektiğini şeşillerle, şemalarla açıkça anlatıyor. Bu da Core Design'in yüzüne çarpan bir tokat olsa gerek. Karar mı? Bu oyunu alın! (editörün ayakkabısı) ☺



Artılar

Eğlenceli ve basit oynanış, büyülü atmosfer, sağlam grafikler, yumuşak animasyonlar, mükemmel müzipler, orijinal fikirler.

Eksiler

Kısa oyun süresi, Yüksek ekran kartı gereksinimi

Level Notu





LEVEL HIT

EFSANE ONLINE OLMA YOLUNDA...

URU: AGES BEYOND MYST

Tarihin en üzünlü adventure'ı "devasa" hortluyor

Bilgi İçin: www.ubisoft.com Yapım: Cyan Worlds Dağıtım: Avaturk Tür: Adventure Multiplay: Internet Üzerinden (Şu anda yok)
Minimum Sistem: 800 MHz CPU, 256MB RAM, 32MB GFX Önerilen Sistem: 1.6 GHz CPU, 512MB RAM, 64MB GFX İngilizce gereksinimi: Normal

Güven Çatak
guven@level.com.tr

Gerçekten de Myst bir çığır açmıştı. İlk çıkan birkaç CD-Rom oyundan biriydi ve oyuncuya inanılmaz grafikleri olan gerçeküstü bir dünya sunuyordu. İnsanlar onun yüzünden CD-Rom player almış; alamayanlar da alan arkadaşlar edinmişti. Myst'i oynayabilmek sanki siyah-beyaz yayın döneminde ithal renkli televizyonu olan bir komşunuza gitmek gibiydi. Myst milyonlarca sattı. Arkasından Riven ve Myst III: Exile geldi. Hatta yeni jenerasyon için üçüncü boyut katıldı ve RealMyst ortaya çıktı. Şimdi ise adına yakışır bir şekilde online olma yolunda ama önce kitlesini tekrar toplamak için "Uru Live'a çıkış verecek bir egzersiz ile karşımızda.

Sessiz bir yolculuk

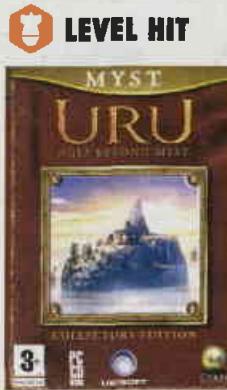
Uru, birçok online oyun gibi karakter yaratma süreciyle başlıyor. Basit bir arayüzle saçınızı, başınızı, giydiklerinizi ve taktiklerinizi seçiyorsunuz; ayrıca oyun esnasında kendinizden sıkılırsanız, bu ayarları yeniden yapmanız mümkün. Oyun çok eski bir medeniyet olan

D'nı ve karanlık tarihi etrafında geçiyor. Yine zaman ve mekanın kapalı kapılarını arıyor ve bulmacalarla bezeli fantastik alemlere dalıyorsunuz. Diğer Myst oyularında olduğu gibi rengarenk bir sessizlik içinde araştırıyor ve keşfediniz. Birbirinden ilginç sezik alemlerin bulunmakta. Bunlardan biri de kişisel aleminiz olan Relta. Burada dinlenebiliyor, mekanı kafaniza göre düzenleyebiliyor ve diğer alemlere geçebiliyorsunuz. Diğer alemleri tanımlamak biraz zor; oldukça düşsel bir atmosfer içindeler. Orneğin Teledahn dev mantarları ve kanallarıyla 'Alice Harikalar Diyarında' ve Amsterdam (!) karışımı bir yer olarak karşınıza çıkıyor. Dikkatimi çeken bir olay da ne kadar fütüristik yapılar olursa olsun, D'nı uygurlığında mimari hep doğuya bütünlük; doğayı ezmeye çalışmayı. Örnek almamız gereken bir tutum. Her alemede amaç, büyülü bir sembolün yedi farklı parçasını bulmak ve bu sayede başka bir aleme geçerek, hikayede bir sayfa daha çevirmek. Bunu başarabilmek için de kolay, zor ve çok zor (!) dereceleri arasında gidip gelen bulmacaları çöz-

meniz gerek. Etrafinda irili ufaklı ipuçları var ama yine de esas kafa patlatacak olan sizden başkası değil. Her alemi tamamladıktan sonra Relta'daki kafa dinleme mekanınızda yeni kitaplar ekleniyor. Onları okuyarak yeni alemlere transfer oluyorsunuz.

Değişim Rüzgarları

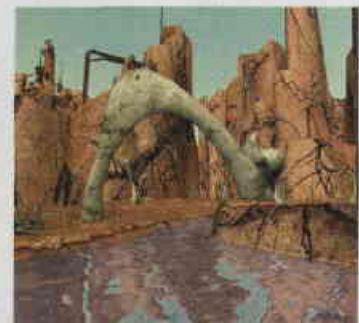
Herhalde Uru ile gelen en büyük değişiklik, bakış açısının üçüncü şahıs perspektifinden olması. Myst geleneği rafa kaldırılmış durumda (gerci istediginiz zaman birinci şahısa geçebiliyorsunuz). Bu değişiklik düşündüğünüz kadar radikal değil ama kamera karakteri tek bir açıdan takip etmediği için sorunlar yaratıyor. Grafikler bir Myst oyundan beklenileceği üzere olağanüstü. Ancak düşlerinizde varolabilecek ortamlarda bulunmak güzel bir duygudur. Sesler de en az grafikler kadar üç boyutlu ve kulaginiza hoş şeyler fisildayan turden. Myst serisi, düşlerini online aleme açmak üzere. Uru: Ages Beyond the Myst ise esas yolculuk öncesi iyi bir hazırlık. Kaçırmamalı, hatta bir an önce kesintisiz güç kaynağı ve Internet bağlantısı edinilmeli. ☺

**Artılar**

Myst etkileyici görselliği ve online bulmacalar ile diller kurgulamaya devam ediyor

Eksiler

Üçüncü şahıs perspektifi rötuşlanmalı. Bazı bulmacalar çok kazık.

Level Notu

BROKEN SWORD 3 THE SLEEPING DRAGON

Çağdaş Templar'lar yenilmişler ancak ezilmemiştir. Bu sefer tamamen yok edelim o vakit!



LEVEL CLASSIC

Bilgi için: <http://www.brokenswordgame.com> Yapım: The Adventure Company Tür: Adventure İngilizce gereksinimi: Yüksek Minimum Sistem: 400 MHz CPU, 128MB RAM, 32MB GFX Önerilen Sistem: 800 MHz CPU, 256MB RAM, 64MB GFX

Cenk Tarhan
cenk@winnetmag.com.tr

Adventure meraklıları tarafından çok iyi bilinen ve hem Playstation hem de PC formatında yayımlanlığı için geniş bir hayran kitlesine sahip olan Broken Sword, en sonunda Kasım ayında üçüncü bölümünü ile geri döndü. Broken Sword 3 - The Sleeping Dragon isimli bu yeni macerada eski dostlarımız tekrar karşımızda. Geçtiğimiz bölümde "biz ayrı dünyaların insanız, arkadaş kalalım" diyecek ayrılan George Stobbard (oyunda kontrol edeceğiniz erkek kişi, kötü espri ve beceriksizliği ile tanınan ama sayemizde hep paçayı kurtaran şahıs) ve Nico Collard (bana bir kere Bonjo-



ur dese de karımı, sevgiliimi boş verip peşinden gideyim dedirten Fransız bayan) tekrar birleşiyorlar. Ve klasik Broken Sword ambiyansı içerisinde Congo ormanlarından Paris tiyatrolarına ve oradan da İngiltere kırşalına, Prag'daki korku şatolarına ve arada bir de Mısır'daki piramitlere (zaten bu Mısır denen memleket olmasa adventure diye bir oyun türü olmazdı herhalde) doğru uzanan bir macera yaşıyorlar bize. Geçen oyunda George'u kıskanan Andre (Nico'nun arkadaşı, ancak mevzuuya bir türlü giremeyecek ve hep kenarda kalan kıskanç ve beceriksiz kişi) bu oyunda da bizlere yardımcı olmak için elinden geleni ardına koymuyor.

Belki biz bilmiyoruz, ancak sevgili gezegenimiz "Ley lines" adı verilen güç çizgileriyle çevrilmiş

durumdadır. Bu çizgilerin kesiştiği yerde ise belli tapınak - laboratuar karışımı mekanlar vardır ve bu güç çizgilerini istediği gibi kullanmayı becerenek kişi dünyanın kaderini elinde tutacaktır. İlk iki bölümde Ley çizgileri denen bu müstemlat, üçüncü bölümde artık Dragon çizgileri adı ile anılmaktadır. Çünkü her şeye karışan Çinliler bu çizgileri daha önceden keşfetmişlerdir ve ismini önce onlar vermişlerdir..

Her oyunda olduğu üzere, Broken Sword 3'te de bir baş kötü var, adı da Susarro. Bu şahıs Broken Sword 2'de George'un tepelediği Templar şövalyelerinin eski başbakanı Grand Master'inin yerine geçmiş ve dünyayı ele geçirmekle



kafayı bozmuştur. Bizim görevimiz ise doğal olarak Susarro'nun ve kurduğu bu yeni tarikatın (neotemplars) işine taş koymak ve dünyayı kurtarmaktır.

Grafikler - Atmosfer

Eminim bizim Level tayfasi tam çözümünü bir şekilde siz sayın adventure sever okurlara ulaştıracaklardır (Level Özel Sayı: Strateji Ustası çıktı, aldınız mı? Tabii ki almadınız :) -blx). Ben biraz grafiklerden bahsedeyim. Broken Sword 1 ve 2, adventure dünyasının taş devrinde yaşadığı zamanlarda bile güzel ve detaylı grafikleri ile ilgi çekmişti, 3. bölümde de bu kural değişmiyor. Gerek arka planlar gerekse de oyunun oynandığı alanlar son derece güzel çizilmiş ve titizlikle render edilmiş. Elemanları 3D bir dünyada yönettiğiniz ve hem dokular hem de animasyonlar son derece kaliteli.

Klasik George ve Nico diyalogları bu oyunda da aynen kendini korumuş. Yani her zaman olduğu gibi "yahu ne kadar komik, bak tam dünya yıkılacakken esprî yapabiliyorum, arada da şu Nico'yu bir kafeslesem" diyen George, "ben hoş bir Fransız hattuyum, cesur bir kızım, Molped kullanırım, George da yakışıklı çocuk ama hemen ümit vermeye yim" diyen bir Nico söz konusu. Aradaki filmlerde ölçüyü kaçırılmışlar, hem de film gibi izlenecek sürükleyici geçişler yapmaya özen göstermişler, yapımcıları kutluyoruz.

Kontroller - Tam puan

Grafikleri kısa geçtim, çünkü asıl anlatmak istediğim şey kontrollerin şimdide kadar hiç bir adventure oyunda olmadığı kadar iyi

olduğu. Klasik adventure oyunlarının aksine bu oyunda fareyi hiç ama hiç KULLANMIYORSUNUZ. Yani bu kadar olur. Ok tuşları ile karakterleri hareket ettiriyor, bakma, dokunma, kullanma, birleştirme ve konuşma gibi işlemleri de W, A, S ve D tuşları ile halledebilirsiniz. Garipsemeyin, bu yöntemle oyun çok hızlı ve pratik oynanıyor. Darısı bundan sonra çıkacak tüm adventure oyunlarına başına.

Bulmacalar - Ne çok kolay, ne de çok zor

Evet, bu konuda tam olarak bir şeyler söylemek çok zor. Eğer uzun zamandır adventure deneyimine sahip bir kimseyeseniz, oyun içerisindeki bulmacaları çözmek size zaman zaman çok kolay gelecektir, ne yapacağınızı hemen tahmin ediyorsunuz çünkü. Bir kısmı için ise saksıyı iyice çalıştmak gerekiyor. Bulmacalar sona doğru adet olduğu üzere zorlaşacağına kolaylaşıyor, bunu da pek sevimli bulduğumu söyleyeyim.

Oyun içerisinde bulmacaları çözerken fazla bir abukluş söz konusu değil. Yani bazı oyunlarda olduğu gibi rujdan makineli tüfek mermisi yapmıyorsunuz (ahaha, hangi oyun acaba :) -blx). Lahım kapakları lağım kapak anahtarları ile açılıyor, uzaktan kumanlı kapıları uzaktan kumanda ile açıyzısunuz. Bazı aksiyon sahnelerini gezebilmek için hızlı reflekslere sahip olmanız gerekiyor, ekranda gösterilen tuşlara anında basmanız lazım, aksi takdirde genelde oyundaki sarışın kötü niyetli afet Petra, sizi revolveri ile tahtalı köye yolluyor. Böyle bir durum hasıl olunca "ulan save etmedim tüh Allah kahretsin" diye

İkinci Görüş

Cenk bir adventure oyuncusu, yoo, bir "adventure öğreticisi" olarak bu oyuna tam 98 puan vermiş! Ama Level Kla-

Sinan

sık alması muhtemel her oyunda yaptığımız gibi uzun uzun tartışık ve asıl puanına karar verdik. Şimdi içim rahat. Oyun hakkında benim görüşüm şu: Oldukça sıkı, Cenk oyunu bitirdi, ben ise bunu yazdıktan sonra hala ileriyeğim. Eski Broken Sword'ların o doğallığı pek kalmamış. Diyaloglar biraz zorlama gibi geldi bana. Çok daha düşük bütçeli Black Mirror'daki diyaloglar bile daha doğaldı. Ama hikaye akışı, dengeli aksiyon ve yeni adventure'lara ilham kaynağı olmasını umut ettiğim kontrol sistemi oyunu "mutlaka oynamalı" kılıyor.

ağlamانiza gerek yok, aksiyon sahnesinin başında aynen başlıyor oyun.

Son tahlilde: Evet, adventure budur...

Uzun zamandır çektiğim adventure açılısına (Sinan bilir, her Allah'ın günü alt kata inip "baba yeni adventure çıktı mı? Full Throttle neden iptal oldu hühü" diyen bir kişiyim) pansuman olan Broken Sword III: The Sleeping Dragon oyununa tam puan vermek istiyorum, elbette böyle bir yetkim varsa. Oyun içi dengeler sağlam kurulmuş, hikaye çok sağlam, nostaljik duyguları kabartan bir atmosfere sahip. Yani adventure budur, buna benzer adventure'lar çıkmaya devam ederse biz adventure manyakları hayatlarının anlamını daha kolay bulacak. Buradan adventure oyun firmalarına seslenmek istiyorum, duyun feryadımı.

Yazımızın sonuna gelirken bir de ufak tüyo vereyim. Hani oyunu anlatmaya başlarken Susarro kötü adam demiştim ya, aslında o degilmiş, beterin beteri varmış, valla oyunu şimdilik bitirdim, o yüzden sizinle paylaşmak istedim, hihihoaaaa... ☺



Artılar

Yeni kontrol sistemi. Grafikleri. Bildiğimiz Broken Sword sevmilliliği devam ediyor. Ayrıca Nico :)

Eksiler

Karakteri ekranda yürümek biraz zor. Seslendirmeler de doğal değil, özellikle Nico karakteri kalkıp oturur gibi.

Level Notu



STRATEJİNİN RPG'YE DOYDUĞU AN

SpellForce The ORDER OF DAWN

Editörümüz Göker acımasız yapay zekayla "Level Hit" mücadeleinde

Bilgi için: spellforce.jowood.com Yapım: Phenomic Dağıtım: Jowood Tür: RTS Multiplayer: Internette ve LAN'da 8 kişi İngilizce gereksinimi: Orta Minimum Sistem: 1GHz CPU, 256MB RAM, GeForce 2 ve üzeri Önerilen Sistem: 2GHz CPU, 512MB RAM, GeForce 4 ve üzeri

Göker Nurbeyler
gnurbeyler@level.com.tr

Gün geçtiğe oyun türleri daha çok birbirine içine giriyor. Oyuncular aynı anda farklı türlerin keyfini almak isterken bunu yalnızca bir kaç firma yerine getirebiliyor. Bu yola baş koyan Phenomic de stratejiyi Gothic 2 misali RPG elementleriyle birleştirerek devasa oyun alanlarına sahip, göz alıcı grafiklerle belzeli bir fantezi dünyasına imza atmış. Uzun zamandır beklediğim ve Level Hit vermek için yanıp tutuştuğum Spellforce 21 ada, 107 büyü ve yetenek, 6 ırk, 60 birem, 87 bina, 30 yaratık ve 12 multiplayer haritasıyla geliyor.

Strateji ışığından RPG gölgesine sınınrıken

Ustaca hazırlanmış giriş demosu klişe hikayenin başlangıcını güzelce anlatıyor:

Güçlü büyütüler büyük bir felakete yol açarak ve Fiara dünyasını birçok adaya böllerler. Nedense büyütülerden biri sekiz yıl sonra vicdan azabı çekmeye başlar ve zararları karşılaması için bir Avatar çağırır ki bu siz oluyorsunuz. Oyun yedi karakter değeri arasındaki seçimlerle Avatarı oluşturmanızı başlıyor. Senaryo boyunca büyülü kapılarla bağlanılmış 21 harika adaya gideceksiniz. Haritayı seçiminize göre ya üstten (yapı iş-

lemeleri için gerekli) veya üçüncü şahıs bakış açısından izleyebiliyorsunuz. Senaryodaki 22 ana ve 28 yan görev boyunca insan, elf, ork, trol ve kara elf gibi farklı ırkların kontrolünü alacaksınız. Açıkçası ana görevlerde klasik strateji görev çizgisinin dışına çıkmamasını bekledim. Yani şurayı fethet, burayı savun gibi klişe görevlerden fazlasını. Buna karşın yan görevler ilginç bir şekilde yoğun RPG öğelerinden oluşuyor. Örneğin bir devin kahvaltısını zehirleyebilir veya sihirli örümcek ağılarını toplayarak büyülü eşyalar yapabiliyorsunuz. Oyunda neredeyse her adada görevler alabileceğiniz NPC'ler ve alışveriş edebileceğiniz tükccarlar bulunuyor. Bir sonraki adaya atlayabilmek için büyülü kapıyı açacak ana görevi çözmeliyiniz. Ayrıca büyülü kapılar ve ruh taşları sayesinde daha önce ziyaret ettiğiniz adalara da geri dönebiliyorsunuz. Döndüğünüzde yıkığınız binaların hala yıkık ve öldürüklerinden eser olmaması gayet hoş. Fakat kendi inşa ettiğinizde bulamamanız küfretmenize yol açabilir

Kahramanların adımları sesinden anlaşılır

Spellforce'da Avatarınıza eşlik edecek kahramanlara da sahipsiniz. Fakat önce onları bağlı bulundukları rünleri kullan-

mali ve özel anıtında (monument) çağırılmalısınız. Böylece beş taneye kadar kahraman haritanın sonuna kadar size eşlik ediyor. Kahramanların Avatardan farkı siz öldürdüğünüz düşmana ve tamamladığınız görevde seviye atlarken eli boş dönmeleri oluyor. Siz seviye atladiğka karakter değerleriniz artırıyor ve iki yetenek puanı kazanıyorsunuz. Bu terfileri aynı silah değişimleri gibi savaş kargaşası içinde bile kolayca yapabiliyorsunuz.

Spellforce'da işçi ve asker çağırılacağı binaları yapabilmek için de özel bir rün anıtına sahip olmalısınız. Oyunda yedi hammadde olmasına rağmen her halkın ihtiyaç ve toplama öncelikleri birbirinden farklı. Örneğin troller taşlara öncelik verirken, cüceler demiri ve elfler de odunu tercih ediyorlar. Farklılık halkların savaşa sürüdüğü onar farklı birlikle de kendini gösteriyor. Bir çok birimin farklı motivasyon yöntemleri var. Hatta gece gündüz değişiminin (17dk sürüyor) bile moraller üzerinde etkisi var. Örneğin kara elf ölüm büyütleri düşman ölülerini iskeletlere sadece ay ışığında çevirebiliyorlar. Titanlar için ise ana binalar son haline geldikten sonra çağrılabilen yıldızlar diyebiliriz. Örneğin cyclops (trol), şeytan (ork) ve griffon (insan) da neredeyse yirmi rakibi süpurebiliyorlar.

♦ "Emrinize amadeyiz prensem!"



♦ Tam bir titan savaşı. Kahvenizi alın ve keyifle izleyin

♦ Elflerin buz büyütleri görsel güzellik kadar etkili de



Yapay zeki mi, yapay bol kepçe mi?

Oyunda birim sayınız seksen ile sınırlı. Rakam iyi olmasına rağmen oyunda korkunç bir adaletsizlik var: Siz elinizdeki sınırlı kaynakla bir şeyler yapmaya çalışırken bilgisayar bol kepçeden kaynak sayesinde üzerinize akinsız adam yolluyor ve bu dalga ancak düşmanın tüm binalarını yıkınca kesiliyor. Bu sorun son yamayla azaltılsa da izi hala duruyor. Bir stratejide savunma kulelerine bu kadar çok işiniz düşmemeliydi.

Strateji oyunlarında genelde pratikliği kanıtlanmış tıkla ve saldır sistemi kullanılır. Farklı ögeleleri birleştiriren Spellforce bunu bir adım ileriye taşıyor. Bu sistemle kendi adanızdan önce düşmana tıklıyor, ekranın üst tarafındaki listeden kullanabileceğiniz bünyüyü veya saldırıcı biçimini seçerek kullanıyorsunuz. Aynı liste-

den tüm birimlerinizin hareketlerini kolayca seçebilirsiniz. Fakat bu panele hızlandırma gibi bir özellik eklense görevler sonrasında kilometrelerce yol yürümek zorunda kalmazdı.

Diablo 2'deki eşya toplama hastalığının oyuncular üzerinde etkisi iyice farkedilmiş olacak ki benzer bir gılgınlık ve çeşitlilik burada yer bulmuş. Yani zaferleriniz deneyim puanının yanı sıra sırt çantanızı da dolduruyor. Peki bu gayet güzel özellik karşılığında illa bir başkasını kurban etmek mi gerekiyordu? Ya da şöyledir sorayım, multiplayer üvey evlat mı ki Avatar kullanamıyoruz ve de level atlayamıyoruz?

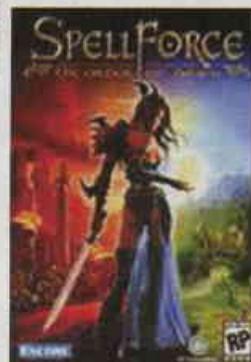
Sözün Özü

Oyunun en güclü yönü eşsiz grafikleri. Fiara'dan daha güzel görünen bir fantezi dünyası henüz strateji tarihine gelmedi. Yolculu-



→ Orkların saldırısından daha kötü olan şey yanlarında Titan'larının olmasıdır

ğunuz sırasında elf şehirlerinden geçiyor, yüksek detaylı ejderhalarla karşı savaşıyor ve özellikle ateş gösterileri olmak üzere ışık efektlerini hayranlık dolu gözlerle iziyorsunuz. Orkestrasal zenginlikteki müzikler dinamik oyun sahnelerine güzel uyum sağlamış. Diğer gücü ise gerçekten iyi birleştirilen RPG ve strateji yapısı. İşçilerim ana üste çalışırken kahraman gruplarım için tüccarlardan zırh almaya gitmek gayet eğlenceli. Sonuç olarak grafikler sanat eseri, oyun dünyası geniş ve keşfedilecek şeylerle dolu. Buna rağmen yapay zeka ve yavaş oyun stili vermek istediğim hit ödülünü ondan çalışıyor. Spellforce'u derinlemesine bir fantastik strateji oyunu isteyenler sistemleri de destekliyorsa keyifle oynayacaktır. Kalan oyuncular Frozen Throne'a devam edebilirler. ☺



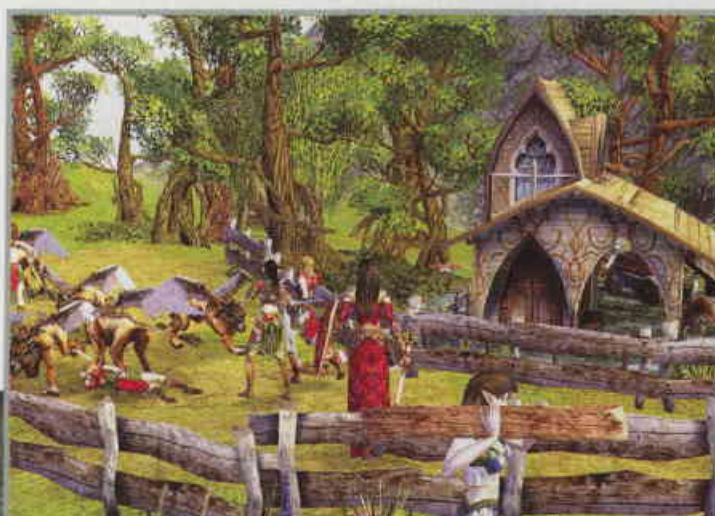
Artılar

Harika oyun dünyası, eğlenceli RPG görevleri, dengeli ilk ve birim çeşitliliği, eşya toplama stil; pratik yönetim

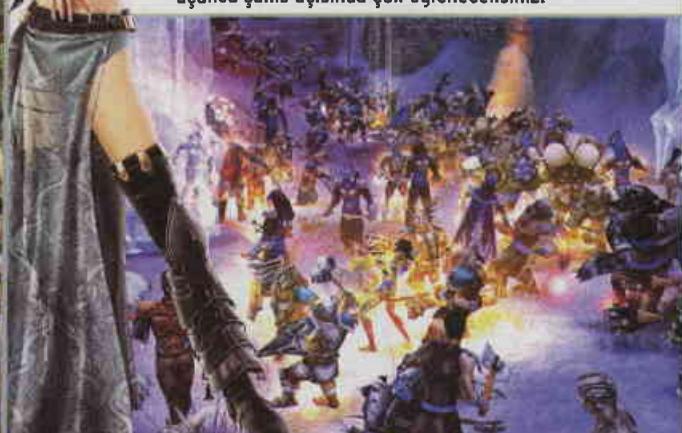
Eksiler

Adaletsiz ve yetersiz yapay zeka, yetersiz multiplayer, yavaş oyun tarzı

Level Notu



→ Güçlü bir ekran kartına sahipseniz üçüncü şahıs açısından çok eğleneceksiniz.





Bilin bakalım tüm modern dünyanın kullandığı, ama biz Türklerin burun kıvırıldığı ucuz ve kullanımı kolay toplu taşıma aracı nedir?

Bilgi için: <http://www.popsoft.com/> Yapım: PopSoft Software Dağıtım: Take 2 Tür: Strateji Multiplayer: LAN ve Internet, 1-4 oyuncu İngilizce gereklisini: İyi

M. Berker Güngör
gherker@level.com.tr

Trenin doğum yeri Britanya adasıdır, ancak son iki yüz yıl boyunca kafası biraz çalışan her ülke bu mükemmel toplu taşıma aracına büyük yatırım yapmış, büyük faydasını görmüştür. Trenler tarihin aksını derinden etkilemişlerdir, çünkü daha önce hayal edilemeyecek kadar çok insanın ve kaynağın, hızlı biçimde çok uzak mesafeler taşınmasına imkan tanımlıardır. Tabii tren hatları soygunculardan azılı kapitalist işadamlarına dek her türlü "girişimciyi" kendine çekmiştir, özellikle Amerika tarihi bu açıdan inanılmaz zen-

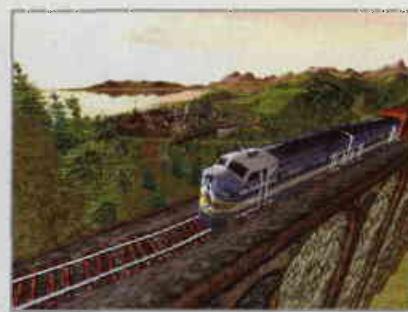
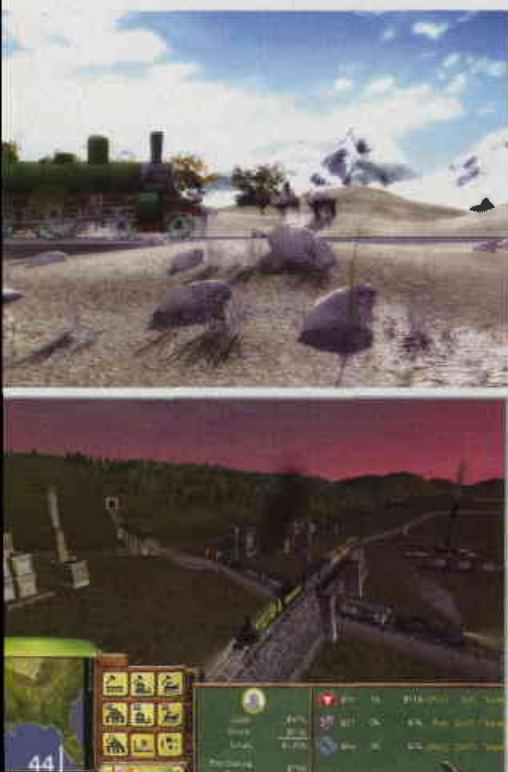
gindir. ABD'nin Kuzey Amerika kıtasındaki hızlı yayılmasının ve gelişmesinin en önemli aracıdır binlerce kilometre sürük giden tren yolları. Tabii bu raylar sayısız insanın kan ve kemikleri üzerine kuruludur, ama zaten uygurak denen meret böyle inşa edilmez mi?

PC üzerinde çok "Tycoon" oyunu çıktı, hele ki son zamanlarda. Bunlar için hayatı eğlenceli "ekonomik simülatörler" olduklarını söyleyebilir. Sonuçta ekonomiye hükmek en büyük zaferdir ve parayla oynanan oyundan daha zevkli ne olabilir, değil mi? Ama bu türün en eskisi Railroad Tycoon serisidir. Hoş, ben birden fazla araç türüne yer veren Transport Tycoon ile çok daha fazla zaman geçirmiştüm, ve hep devamı gelsin istemiştim. Ancak Railroad Tycoon 3 sa-

yesinde tek bir aracın yer aldığı bir oyundan ne denli dolu olabileceğini de görüyoruz. Çünkü bu oyun belki de türünün en gelişmiş örneği ve paçasından tutup biraz silkeleseniz içinden üç farklı oyun düşer.

Kara tren hoş gelir...

Railroad Tycoon 3 her açıdan öncekilerden çok daha gelişmiş, daha rafine bir yapılmıştır. Bunu oyundan grafiklerine göz atığınız ilk anda siz de fark edeceksiniz zaten. Tamamen yeni üç boyutlu bir grafik motoru sayesinde artık sadece izometrik bir haritada ray döşemekle kalmıyor, gümbür gümbür işleyen trenlerinizi de çok yakından izleme şansına kavuşturuyorsunuz. Bu yüksek grafik detay sadece oyunu daha zevkli değil, aynı zam-





da daha da oynanabilir kılıyor. Çünkü artık ray döşerken, istasyon kurarken, yani trencilik oynarken haritaya çok daha hakimsiniz.

Oyunun öncekilerden çok daha farklı olan bir başka tarafı ise ekonomik yapısı. Artık oyun haritalarında taşımmanız gereken yükler istasyonlarınızda öylesine belirip kaybolmuyor. Aksine, buğdayın tarladan deðirmene ve oradan da ihtiyaç duyulan şehirlerin pazarlarına taþınmasını adım adım izleyebilirsiniz. Bu durum istasyon kurarken ve hat döşerken gerçekten çok dikkatli olmanızı, gelişen ekonomik ortamı iyi takip etmenizi gerektiriyor. Çünkü gerek rakip tren şirketleri olsun, gerekse de diğer taþımacılık yöntemleri olsun sizin pazardaki payınızı her an tehdit edebilirler. Siz hiçbir şey yapmasınız bile haritalardaki ekonomik yapı değişiyor, dalgalandırıyor, büyüyor. Dikkatli bir planlama ile bunu kendi lehinize çevirebileceðiniz gibi, hiç hesaba katmadığınız unsurlar yüzünden bir anda hatlarınızın tamamen bomboş kaldığını da görebilirsiniz.

Kissadan hisse!

Oyunun Üçüncü ve belki de en çetrefilli kısmı ise hisse senedi piyasası üzerine olan bölüm. Bu bölüm hisse senedi alım satımı ve tabii ki manipasyonuna imkan tanıyor. Bu kısmın nasıl işlediğini çözmek ve ondan faydalananmak gerçekten hayli zamanınızı alacaktır. Ancak iyi kullanılırsa gerçekten de inanılmaz etkili bir silah olabildiğini göreceksiniz. Unutmayın ki özellikle 19uncu yüzyıl Amerikan borsaları pek devlet kontrolünde olan kurumlar değildi. Kelimenin tam anlamıyla bir köpekbalığı havuzu olan borsada işlem yapabilmek için mangal gibi yürek, bundan kârlı çıkabilmek için ise parlak ve merhametsiz bir zeka gerekiyordu. 1930'lardaki Küresel krize kadar hisse senedi borsaları tamamen kontrolsüz bir biçimde işledi ve özellikle Batı'nın tren yolu baronlarının düello arenası oldu.

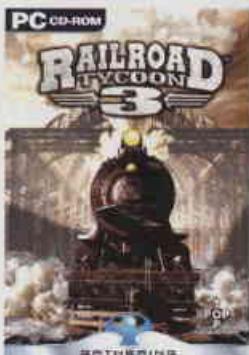
Tabii oyunun bu kısmı üzerinde neden bu kadar durduğumu merak edebilirsiniz, çünkü ne de olsa tek kişilik senaryolarda bor-



sayı tamamen göz ardı etseniz bile pek bir kaybınız olmuyor. Ancak Railroad Tycoon 3'ün bir de multiplayer kısmı var. Ve her ne kadar tek kişilik senaryolarda karşınıza çıkan yapay zeka fena sayılmasada, borsayı dibine kadar manipüle edebilen gerçek bir oyuncuya kapışmak bambaþka olacaktır. Yani multiplayer oynamayı düşünürsanız borsa oyunu çözmeniz şart, bu da pek kolay değil.

Railroad Tycoon 3'ün içinde bir de kullanımı hayli kolay sayılabilen harita editörü mevcut. Oyunun farklı zaman dilimlerini kaplayan senaryolarını bitirdikten sonra biraz zaman harcayarak rahatlıkla kendi haritalarınızı yaratıbilirsiniz. Oyunculara ter döktürecek daðlık bir arazi ya da hızlı seferlerin ön plana çıkacağı dümdüz ovalar, seçim size kalmış. Tren seçenekleri, arazi şartları, ekonomik gelişmeler, her koşulda oyuncuya farklı gerilimler yaşatıyor.

Railroad Tycoon 3 gerçek anlamda bir strateji oyunu, paraya hükmedilen, merhametsiz bir oyun. Ve çok iyi, her açıdan! Tren sevmeseniz bile alın oynayın. Ah, bir de keþke yeni bir Transport Tycoon yapalar, otobüslerimi, kamyonları özledim. ☺



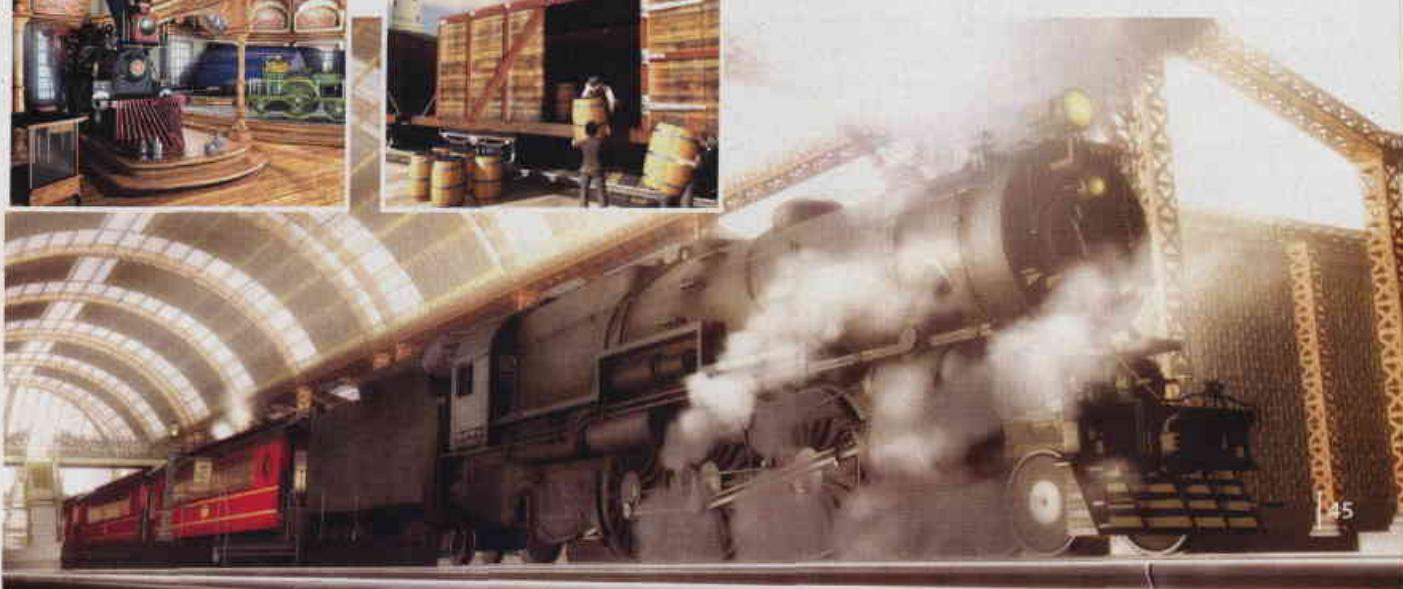
Artılar

Güçlü grafikler, yüksek oynanabilirlik, canlı ekonomik modelleme.

Eksiler

Ekonominin ve borsanın kullanımı biraz zor, bazı program hatlarından var.

Level Notu



Armed & Dangerous™



LEVEL HIT

TEHLİKELİ DERECEDE KOMİK!

Büyük içten: <http://www.planetmon.com/> Yapım: Planet Moon Studios Dağıtım: Lucas Arts- Activision Tır: Aktivision Multiplatform: PC, Internet
Minimum Sistem: 1GHz CPU, 256 RAM, 32 MB TGA, GFX Önerilen Sistem: 1.5GHz CPU, 512 RAM, 64 MB TGA, GFX

Ali Güngör 'Maniac'
gali@level.com.tr

Vüzüm gözüm ağrıldı gülmekten yahu! Yani Serious Sam'deki anlamsız katilam ve yıkımdan beri bu kadar eğlenmemiştim. Hani hatırlayanlarınız vardır belki, oyun motoru pazartılamak için yapılmış bir oyundu ama stres atıp rahatılamak için de birebirdi. Başka hangi oyunda kafaları olmayan boks eldiveni giymiş zombiler yoksa aşağı üzerine koşup patlıyordu? Başka hangi oyunda dökme demirden bir topa etrafa güleler saçarken neşe doluyorduk? Elde dört namlulu top kullanan Türk Kahramanlarının olduğu Cüneyt Arkin filmleri haricinde tabii. O film efsane oldu artık.

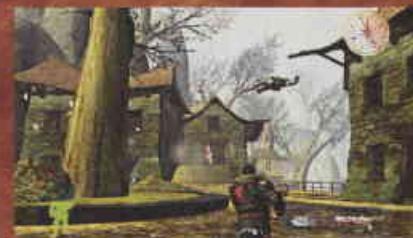
İste Armed and Dangerous'ta aynı neşeyi, enerjisi bulmak mümkün. Fakat en az anlamsız yıkımla olduğu kadar inceyle kalınıyla taşlamaları da çok iyi. Fantastik eserlere, bilim kurgulara, genelde aslında her konu ile biraz dalga geçiyor, pek umursamıyor ve rahat bir tavır sergiliyor. Tek tabanca değil de bir grup manyak olarak ilerliyor olmak ise olayı daha bir zenginleştiriyor. Çünkü her karakter kendine has bir kişilik sahibi, oyun içinde de kendi aralarında konu-

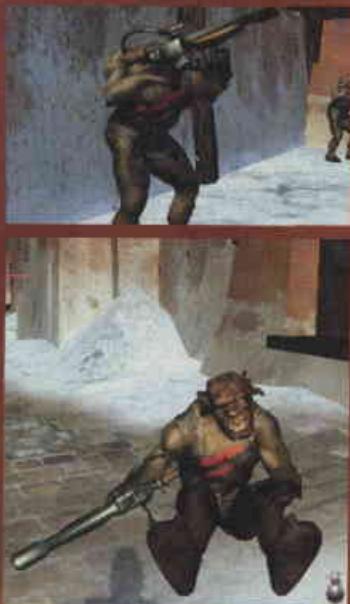
şarak siz eğlendiriyorlar.

Maskeli bir savaşçı ki biz bu karakteri yönetiyoruz, patlayıcı uzmanı bir köstebek ve Roma lejyoneri, çay tiryakisi, yükseklikten korkan bir robot. Ayrıca kasasında lejyonerlerin taktiği o komik fırça gibi şey var! Aslında o da ekibin geri kalanı gibi cana yakın, sempatik bir psikopat. Normalde mermi yağıdmasına rağmen dibine girmeye cesaret edenleri tutup yerden yere vuruyor. En son eleman ise Master Yoda kılıklı ama kör bir bunak büyüğü. Bu karakter de bol bol Star Wars serisine gidiyor. Oyun boyunca yapay zeka bu arkadaşları başarı ile yönettiği gibi siz de saldır ve dön diye 2 basit emir verebilirsiniz. Zaten bu iki emir yeterli oluyor. Sonuçta garip bir fantezi dünyasında bir grup asısınız iste ve inanılmaz sayılırlara karşı savaşıyorsunuz.

Irish and Scottish

İngilizce başlık kullanma takıntımı yoktur ama Braveheart'tan bu yana da ne yalan söyleyeyim, Irish demektense İrlandalı demek pek çekici gelmiyor. İngiltere kralı o tek vurgulu söyleyiş ile İrlanda milliyetçiliğini özetliyordu çünkü. Peki alaka ne? Oyunda üçüncü kişi bakış açısından etrafı dağılıyoruz, olayımız bu. E başlıklı silah da bir yere kadar kafi geliyor ama sonunda kesmez oluyor. İşte böyle durumlarda Irish Pub'a uğrayıp kafayı çekiyoruz. İrlandalı işyancı kardeşler de bölece el altından bize silah ve patlayıcı saşıyorlar. Çünkü aslında bizi baskıcı krala karşı hüküm kitabı arayan halkın Kahramanları durumundayız. Oyun boyunca gördüğünüzde en çok sevineceğiniz yerler bu publar haliyle. Ve yine oyun boyunca genel bir İskoç ve İrlanda hayatı soluyorsunuz. Özellikle aksan ve espriler.

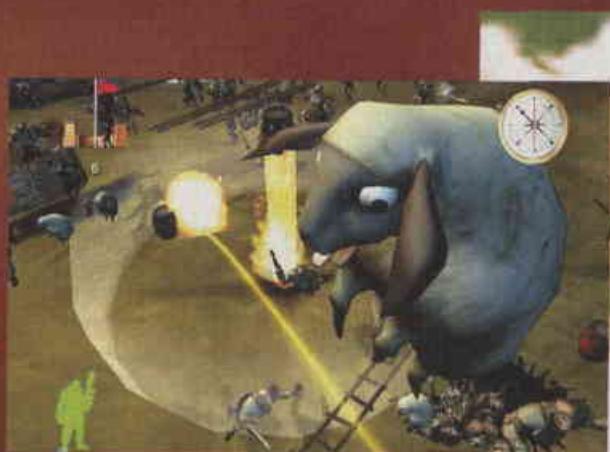




anlayışı olarak tabii, yoksa Iskoçya'da penguen yoktur...

Oyunun geçtiği mekanlar içinde çok güzel hazırlanmış. Geniş kanyonlar, düzlikler, coğrafi çeşitlilik ve güzel bir fantezi diye. Şehirler ve kasabalar da bu ortama çok güzel uyuyor, kaba fakat küçük şirin detайлara sahip, yumuk yumuk binalarla dolu. Soğuk karlı iklim olan haritalarda komik şirin penguenler paytak paytak geziniyor. En ufak yesilliğin olduğu yerde ise, mesela bir uçurumun kenarındaki dar bir yolu ortasında bile, koynular otluyor. Arada durup şaşı koynuların ottamasını izlemek huzur verici. Bütün karakterler çizgi film tadında tasarlandığından stil sahbi ve grafikleri çok daha güzel gösteriyor. Animasyonlarda bir tatlılık var ve oyunun ara sahelerini izlemek de hem bu yüzden hem de oyunun mizah anlayışı sebebiyle çok keyifli oluyor.

Kralın yeni işkencelerinin tutusları konuşmak için önce dillerini ve kafalarını keşmesi, sonra da 'Kralım merak etmeyir, dillerini kestik hepsi yakında bülbul gibi ötecek' demesi beni bitirmiştir. Aslında genel mizah anlayışını ya-



pıncıları Mority Python olarak değerlendiriliyor ki uygun bir değerlendirme.

Topsy Turvy

Bu oyunda silahlar sadece daha güçlü hale gelmiyor, aynı zamanda daha inanılmaz hale geliyor. Cephane bitmeyen bir tüfekle başlayıp cephane bitmek bilmeyen bir makineli tüfek alırsınız. Sonra top şeklinde elde taşınan bir havan topu! Sonra Köpekbalığı atan bir silah! Sonra portatif bir kara delik! Ve silahlar böyle devam ediyor. Aslında pek de fazla silah yok ama olanlar da fazlasıyla yetiyor. Bir seferde zaten en fazla üç silah ve çeşitli patlayıcılar taşıyabiliyoruz. Merak etmeyin olanlar fazlasıyla yetiyor. Misal köpekbalığını atınca topraga gırıp yüzmeye başlıyor en yakındaki düşmandan başlayıp Jaws misali yemeye başlıyor, aslında karada gitmeyen bir Köpekbalığı fikri tüyler ürpertici ama izlemesi çok zevkli.

Serious Sam'e benzettmemen en büyük sebebi de misal bir şehri ele geçiriyoruz ki düşünün bir, 4 kişi şehri ele geçiriyor ve garnizonu öldürüyor bunu yaparken! Sonra şehrin surları üzerindeki, yine dikkat şehir? Sur? Evet üzerindeki bomba atarı "gatling" yuvasına geçiyoruz! Karşidan ise bölük bölük yarı insan garip yaratıklar olan

ordular geliyor. Ama işin komik yanı askeri bir düzende geliyorlar bir yere kadar, yanı kare formasyonda gelen bir düşman bölüğünün ortasına roket atar çakıyorsunuz! Onlar da merdiven dayıyor, ok atıyor. Öyle bir kültür karmaşası yanıyor.

Diğer görevlerde ise daha değişik metodlar kullanıyoruz, mesele henüz inşası bitmeden büyük savaş robotlarını sabote ediyoruz. Düşman keskin nişancılarını kanyonlarda basıp tek tek avlıyoruz. Bütün bunları yaptıkça da her görev sonunda kralın başımıza koyduğu ödül gittikçe artıyor. Ortamda hayvanat ve sivil binalarını da arada kaynatırsanız görev sonunda bunlarda biraz paranız kırılıyor. Şahsen ben penguenlere ve koynulara kryamıyorum zaten (acaiba neden? Penguen olmasın sebebi?) Ama ben alırdırmam katılam yaparım diyenler de öyle gidebilir, sadece para kaybederler. Bu oyunun oynanışını çok çizgisel hale getirirken öte yandan sızı boşu boğuna sıkılmış oluyor.

Bu oyun hakkında aslında anlatılacak çok ama çok şey var. Fakat bu oyunun neden bir hit olduğunu aslında sadece Topsy Turvy isimli silahı anlatarak da özetleyebilirim. Tirbuşonlu bir cihazı topraga saplayıp amuda kalkırsınız. Ama aslında amuda kalkmıyor gezegeni kaldırmış oluyorsunuz!!! İndirdiğinizde ise yukarı çıkan her şey geri düşüyor bilmem anlatabildim mi?



LEVEL HIT



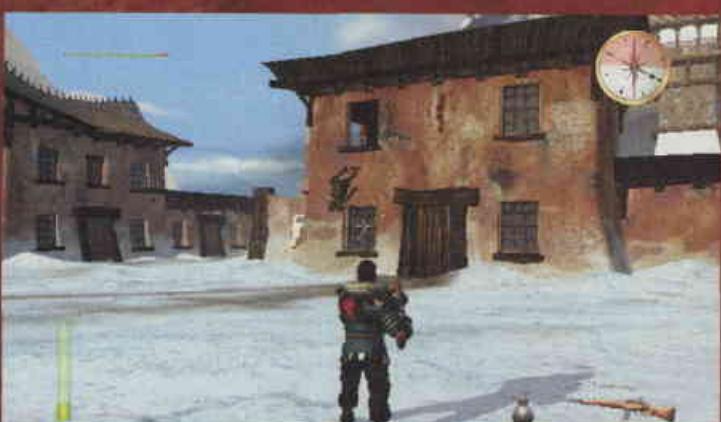
Artılar

Artık komik, yakıcı, eğlenceli, her zaman hizmet, bir denek bilinenen atlayıcı, yesili.

Eksiler

Dünya伟deri, görevleri yeterle geçmeye yarayan çok saygılı bir oynamaya sahip.

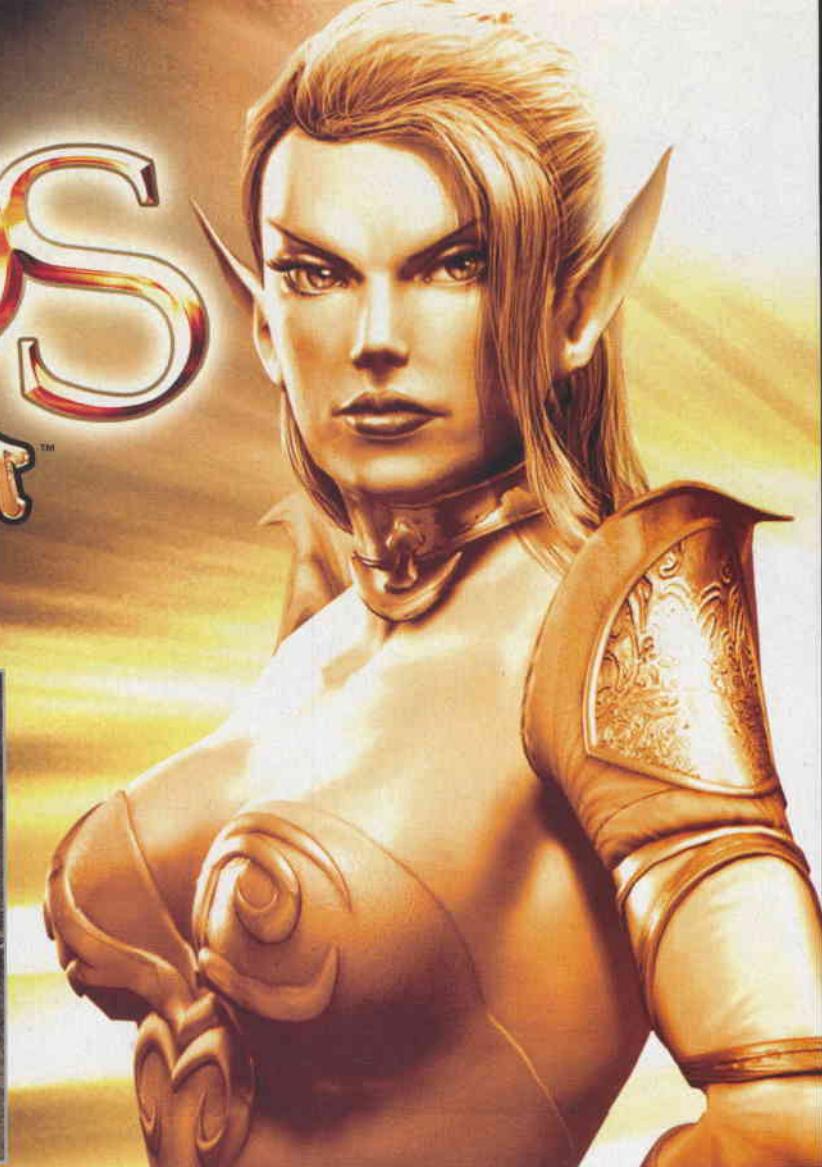
Level Notu



YOKSA, BU, BU....

LORDS EverQuest™

Evercrack tarzı Warcraft 3 olur mu canım?



Bilgi için: www.sonyonline.com Yapım: Rapid Eye Studios, Dağıtım: Sony Online Ent. Tür: Gerçek zamanlı strateji Multiplay: Lan ve Internet üzerinden 12 kişiye kadar.
Minimum sistem: 600Mhz CPU, 256MB RAM, 16MB GFX, 700MB HDD Önerilen Sistem: 1Ghz CPU, 512RAM, 32MB GFX

Ali Gündör
gali@level.com.tr

Warcraft ilk çıktığında hemen edinip oynamış ve daha ilk aşkerimi yönetirken bile oyundan haz almaya başlamıştım.

Bilinen Orc kılıplarının dışına çıkan, arkasından gelecek tonlarca yeniliği size gizlice hissettiren bir oyundu. Klasik görev yapısının da dışına çıkmış, adeta macera oyunlarını andıran adam kurtarma görevleri ve sizi oyuna bağlayan bir hikaye getirmiştir. Warcraft 2' nin çıkışıyla bir seri haline geldi ve yine strateji türü

nü çağ atlattı. Ama serinin esas

delilik ve popülerliği Warcraft 3 ile patladı. Her ne kadar ilk oyunun atmosferine bağlı kalan, net bir strateji oyunu olmasa da Diablo 2'nin aksiyon özelliklerine sahipti.

Peki adında Everquest olan bir oyundan bahsederken neden önce Warcraft serisinin tarihini sizlere özetledim? Lords of Everquest, Everquest isimli devasa çok oyunculu RPG'nin strateji oyunu da ondan. Warcraft strateji serisi kendisini geniş bir kitleye yıldıktan, atmosferi, karakterleri ve hikayesi ile insanları büyüledikten sonra bir World of Warcraft ile tür değiştiriyor. Bir devasa online oyun haline geliyor ve hayranlar sabırsız bir bekleyiş içinde.

Everquest de para basan bir oyun. Geniş bir kitlesi var, Sony de bu yüzden bir stratejisini yapıp Blizzard'dan geri kalmamak, hem de daha fazla para basmak istiyor. Bu yüzden

Rapid Eye stüdyosuna siparişini veriyor. Ve bilen bilir, sipariş üzerine yapılan oyunlardan nefret ederim. Star Wars, Star Trek, Lord of The Rings oyunları pek çok kez beni hayal kırıklığına uğrattı. Öyle ki siparişle yapılan pek az oyun güzel olur. Mesela Raven, yaptığı Star Trek





oyunlarında oldukça iyiidi çünkü işlerini sevdikleri için yapıyorlar ve sevdikleri işi yapabilecek kadar para kazanıyorlar.

Warcraft

Everquest'in adı "Evercrack"e çıkmıştır. Çünkü genelde insanlar çok oyunculu oyunlarda birbirleri ile konuşmak, rol yapmak ve sosyal eğlence biçimlerinden yaralanmak yerine yalnız başlarına dolaşip yaratık keserler. Hatta oyunu Diablo 2 gibi oynarlar, yaratık kes para ve ekipman al. Ekipmanın daha iyisini al, daha güçlü yaratık kes daha çok para al... Yani kaptırıp kafayı oyunla kırarlar. Oysa ki hayattan zevk almasını bilen bir insan her şeyi tadında bırakmasını, çeşitliliği ve dengeli olmayı bilir. Sonuçta bilgisayar ve internet kullanımı ne kadar yaygınrsa yaygınlaşın bence önemli olan bilgisayar ve interneti kullanma kültürünün yaygınlaşmasıdır. Oynamak eğlenmek ama kafayı kırmamak gereklidir bunlarla. Aksi takdirde yolu gitmeyen bir şeyler var demektir. Maalesef bu da ancak tecrübe ve belli bir doyum ile gerçekleşiyor.

Neyse dediğimiz gibi Everquest'in bağımlılık yapıcı olduğu kesin, tadında bırakılanlar için eğlencelidir de. Haliyle insan stratejisinde de aynı stratejiyi izleyip bağımlılık yapıcı bir oyun yaparlar herhalde diyor? Hatta umuyor ki oynasın, eğlensin çeşitlilik olsun. Ama ne oluyor? Oyun bir Warcraft 3 kopyası çıkıyor. Yazar hatalı kırıklığı içerisinde Icq'da arkadaşına dert yanyor. Arkadaş iyi bir eleman, gel diyor seninle bir 5 Corridors Retribution oynayalım Battle.net'te, ben Mage olayım sen Thrall. Ve böylece yazarın yaralı ruhu teselli buluyor. Fakat okuyucu halen hisşimla yazarın özenle kaçındığı konuya girmek istemekte...

Healer basmak ya da basmamak. İşte oyun bu!

Konu artık serilerin diğer oyunlarına sadık kalınmak istendiğinde yapıldığı gibi olayların birkaç bin yıl önceşinde geçiyor. Star Wars gibi geçmiş merak edilen bir yerde tamam. Ama bir milyon kusur oynamaya rağmen oynayan tanıdlıklardan kimse bunu dünyanın geçmişini merak ettiğini duymadım. Oyunu yanlışlıkla satın almış bulunanların çoğu da, ister inanın ister inanamayın, konusundan haberleri olduğundan değil, kapağında sarışın bir elf hatun resmi olduğundan alıyor oyunu. Oynamıp oynamayı sonrasında 'abi hala kapaktaki elf hatunu göremedik bi yardım etsen ne rede şu?' gibi sorular soranların sayısı insanı ürkütüyor.

Taraflar normalde oyunda bulunan yaratıkların üç gruba paylaştırılmasından oluşuyor zaten. İyiler, kötüler ve taraflıksızlar. Altın yerine platin çıkartıyoruz madenlerden ve böyle önemsiz küçük farklar. Zaten Everquest dünyasındaki her şey de başka dünyalardan bulabileceğiniz şeylerin toplanıp sentezlenmiş hali. İşte bu yüzden Lords of Everquest, World of Warcraft gibi merakla beklenen ve zengin bir mozaik içeren bir oyun değil. Sadece tavşanın suyunun suyunun suyu. Grafiklerden ve müziklerden etkileneyim bari, atmosferini soluyayım öyle bir tecrübe olsun dediysem de olamadı. Çünkü oyunun grafikleri yakınan gösterilmek için harcanan çabaya rağmen insanın gözünü çkartacak cinsten değil. Sesler ise oldukça sönükk. Savaştaki animasyonlar deseniz gayet donuk, hiç de heyecan verici değil. Müzikler insanı gaza getirmiyor. Yapay zeka ise düşmanların birbirlerini sarıp kımıldayamamasından ibaret.

Kısa bir aralıkta yol buluyor ama uzun mesafelerde oldukça kötü. Yani sizin hiçbir şekilde motive etmiyor, haçı Türkçe tabirlere bağlı kalalım harekete geçirmiyor.

Oyunun orijinal bir yanını arıyorum ama ya ben bulmaktan acıdım ya da birileri koymayı unutmuş. Sanırım ikinci şık. İnsan en azından stratejik bir çeşitlilik bekliyor. Tarafların taktikleri farklı olmalı diyor. Yıl oluyor 2004, Warcraft çıkışlı kaç yıl oldu diyor? Ama kimse duymadığından oyun boyunca tek yaptığınız kaynak karıştıp ünite basmak. Daha sonra bunların peşine inanılmaz sayıda şifaçı katip bölümü adam kaybetmeden geçmek. Zaten kahramanlar, yani Lordlar bir yerden sonra bütün oyunu tek başlarına götürüyorlar. Üç tür kahramanın da her tarafta birebir bir karşılığı var. Değidim gibi sonucu kimin daha fazla şifacı olduğu belirliyor. Bu kadar stratejiden yoksun bir strateji oyunu daha hatırlayamıyorsam kitaptan silmişim demektir.

İlle de Everquest manyağıyım, Sony babamı çıkarsa oynamam diyenlere ne desem boş zaten. Hala oynamadıysanız Warcraft 3 ve görev paketi Frozen Throne' u oynayın derim. Eğer onları da bitirdiyseniz multiplayer oynamanızı öneririm. Internette cidden korunç eğlenceli, misal, 5 Corridors gibi multiplayer haritaları mevcut. Onlardan bile sıkıldıysanız açıp bir kitap okuma vaktiniz gelmiş geçiyor demektir! Çeşit yapın. ☺



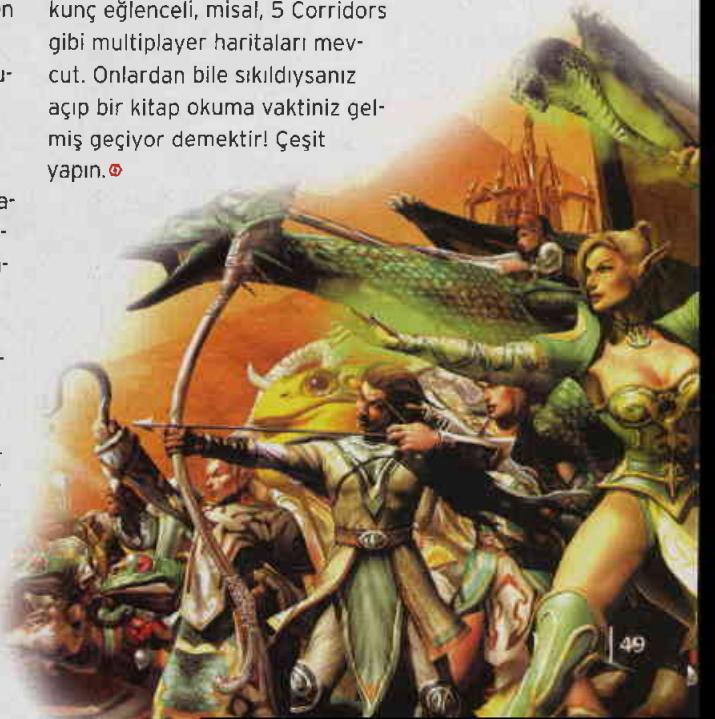
Artular

Everquest dünyasında geçmesi hayranların ilgisini çekebilir.

Eksiler

Genel olarak sıkıcı, hiçbir yenilik getirmediği gibi taraflar arası fark ve stratejik çeşitlilik yok.

Level Notu





X-MEN İLE ALAKAMIZ YOKTUR! THE THREAT

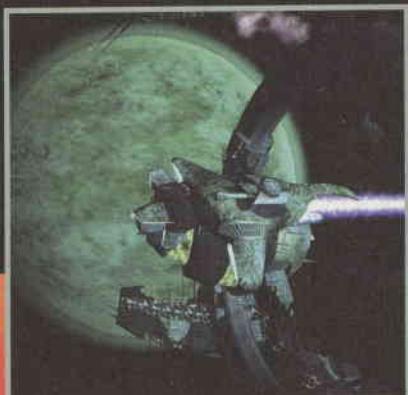
İki tür uzay simülasyonu vardır, Elite gibi olanlar ve olmayanlar!

Bilgi için: <http://www.x2-game.com/> Yapım: Egosoft Dağıtım: KOCH Media Tür: Uzay sim Multiplayer: Yok İngilizce gereksinimi: Yüksek Minimum sistem: 800MHz CPU, 128MB RAM, 32MB GFX Önerilen sistem: 1,8GHz CPU, 512MB RAM, 128MB GFX

M. Berker Güngör
gberker@level.com.tr

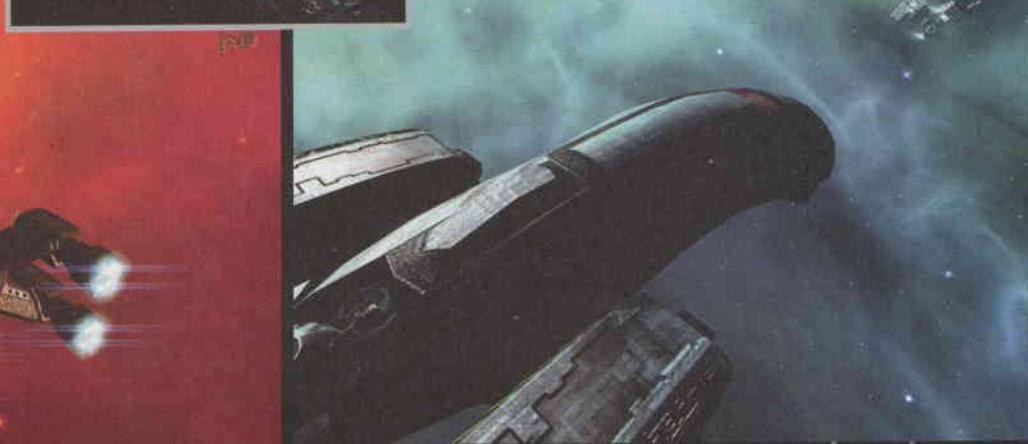
Amiga zamanında yapılmış, minik bir disketi ancak doluduran ilginç bir oyundu Elite. Sonradan PC için de çıkmıştı tabii ve çıkmakla kalmayıp uzay simülasyonları için bugün bile aşılamamış olan bir standardı belirlemiştir. Çünkü o minicik disketin içinde koca bir galaksi vardı. Canlı, nefes alıp veren, üstelik hayli tehlikeli de olabilen bir galaksi. Nasıl yapmıştı bilinmez, David Braben bir kaç yüz kilobaylık bir dosyaya koca bir galaksiyi sıkıştırılmıştı.

Oysa X2 gibi neredeyse devasa online oyun tadındaki bir yapımda çok büyük bir özgürlük, esneklik vardır. Ve tabii kaçınılmaz olarak da beraberinde getirdiği belirsizlik hissi hakimdir. Kendinizi uzayın karanlık bir köşesinde, daracık bir



Second Chance

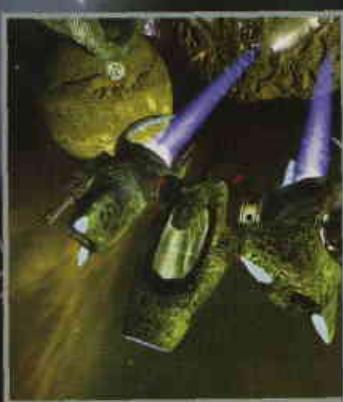
X2: The Threat bir kaç yıl önce kendilerine hayli sağlam bir oyuncu kitlesi bulan X. Beyond The Frontier ye onun görev paketi olan X: Tension adlı yapımların devamı niteliğinde bir oyun. Zaman dili mi olarak önceki oyunlardan 25 yıl sonrası temel alınmış. Konu ise kesinlikle orijinal değil. X evreninde kendine yer edinmeye çalışan şartlı saliverilmiş bir mahkumu canlandırıyoruz ve tabii ki her zaman olduğu gibi ortamı yakıp yıkmayı amaçlayan kablesini sevdiğimiz uzaylı düşmanları da ortamda eksik değil. Bun-



Tabii uzay simülasyonları tek bir türle kısıtlı değil, bir tarafta X-Wing, TIE Fighter, Descent, Wing Commander gibi görev bazlı, kesin bir senaryo akışı olan yapımlar var. Öte yanda ise Elite gibi geniş bir uzayı ve büyük bir esnekliği oynuya sunmaya çalışan yapımlar mevcut. İlk türden olanları oynarken az çok ne yapmanız gerektiğini bilsiniz, çünkü görevler genellikle hayli belirgin ana hatlara sahiptirler, sürprizler yaşansa bile nadiren yolunuza kaybetmişlik hissine kapılırsınız.

kokpitin içinde, "Eeee, şimdi ne yapıyoruz?" diye düşünürken bulmanız çok kolaydır. Ne de olsa "özgürlük" özellikle onunla ne yapacağını bileyenler için hayli tehlikeli olabilen bir kavramdır. Bir de tamamen yabancı bir ortamda, gülümük hayatın dışındaki bir konumda özgür bırakılsanız kafanız iyice karışabilir. "Şimdi ne yapmam lazıim, bu düğme ne işe yarıyor, bu herif neden üstüme ateş ediyor??" Sonu gelmez sorular içinde sıkılıp kendinizi Windows'a atmanız an meselesiştir.

ların olmadığı bir oyun var mı acaba zaten? Fakat X evreni onlar olmadan da yeterince zorlu bir yer. Her şeyden önce birbirine antik yıldız geçitleriyle bağlı çok sayıda sistem var ve bunlar farklı uygarlıklara ev sahipliği ediyorlar. Bu uygarlıkların hepsinin birbiriley mükemmel uyum içinde yaşadıklarını söylemek ise kesinlikle mümkün değil, zaten öyle olsa macera olmazdı. İşte siz başarısız bir hırslı girişiminden sonra şartlı saliveriliyor ve bu evrende yolunuza bulmaya çalışıyorsunuz. Kaçınılmaz olarak arada



babanızın kimliği, uşraştığı tehlikeli işler ve bunların size olan yansımaları da karşınıza çıkıyor. Klüse mi? Kesinlikle!

İşin senaryo kısmını bir kenara bırakırsanız, X2'nin halen Freeancer gibi en iddialı oyunların bile başaramadığı denli geniş ve özgür bir oyun evrenine sahip olduğunu görsürsünüz. Ve doğrusu bu evren grafik açıdan ekrana gerçekten de çok iyi yansıtılmış. Hangi sisteme gitseniz içinde gücünde olan bir sürü gemi ve istasyon görüyor, ayrıca sistemlerin birbirine pek benzemediğini fark ediyorsunuz. Doğrusu uzay gibi karanlık ve aslında hayli sıkıcı bir ortam ancak bu kadar renkli, ilgi çekici kılınabiliyor. Ama tabii bu görsel lezzet kabucak midenize oturabilir, çünkü X2 tam bir sistem canavarı. Piyasadaki en güçlü parçalardan oluşan bir bilgisayara sahip olsanız bile oyunun bazen mide ağrıtacak denli kasılıp yavaşlamasına engel olamayacaksınız. Özellikle ilerleyen zamanla birlikte kendi istasyon ve gemi filonuz büyündükçe bu durum daha da çekilmez olacaktır. Hele çok sayıda geminin katıldığı büyük çaplı savaşlar siz de ekrana kafa atma isteği uyandırabilir!

Ve maalesef oyunun görsel kalitesi her zaman için o kadar iyi değil. Uzaya iken her şey mükemmel görünüyor, ancak arada bir iç mekanlara girip çeşitli diáloglara katılıyorsunuz. İç mekan

tasarımlarına diyecek sözüm yok, ama karakterler ve özellikle de animasyonlar bugüne dek gördüklerim içinde en iyi, acısı olanlar. Üstelik diyaloglar sabit seçeneklerden oluşuyor ve akışta hiçbir değişiklik yaratmıyorlar. Basit bir telsiz konuşması ile halledilecek bir iş için bu kadar kasıma gerek var mıydı? Bu ara sahneler oyuncun atmosferini rezil etmeyecek başka bir işe yaramıyor.

Industrial Junk

X2'nin tüm iyi zıvır yanlarını sırup bir kenara atarsanız, ki kullanımca programcıların da yapması gereken buydu, geriye üç temel unsur kalmıyor. Uzay, uzay gemileri ve para. X evreni her zaman kapitalist bir yer olmuştur, zaten Teladi gibi paragöz bir irkin yaşadığı bir yerden başka türlü de beklenemezdi. Burada para kazanmanın birkaç temel yolu var, görevlere gitmek, korsanlık ya da tüccarlık yapmak, en üst noktada ise kendin fabrikalarınızı kurmak. Tabii bahis ve kumar da arada bir karşınıza çıkıyor, ama buna pek umut bağılamamak gereklidir. İşte bu noktada oyunun aslında ne olmak istedığını açıkça fark ediyorsunuz, bir devasa online oyun! Ama ne var ki genel tasarımdan umabileceğinizin aksine, oyunda en küçük multiplayer desteği bile mevcut değil.

İşte bu yüzden tüm gemi ve istasyonlarınızla tek tek uğraşmanız gerekiyor, çünkü bir arkadaşınızın size yardımcı olması söz konusu değil. Eğer işler menüler arasında kaybolmaniza sebep olmayacak kadar karmaşık olmasa bu durum zevkli bile olabilirdi, ama ne yazık



ki emrinizdeki hiçbir şeyi yönetmek kolay değil. Bir yük gemisine en basit iş için bile bir sürü emir vermek zorundasınız.

Ama daha da kötüsü var, oyunun yapısı son derece dengesiz. Oyunun en başında elinizde olan teknolojiyi tüm galakside sizden başkasının kullandığını sanmışım. Kalkanlar ciliz, silahlar etkisiz, en basit uçuş donanımı bile mevcut değil. Zaman içinde bunları satın alıka oyun kolaylaşıyor ve önceden saatlerini alan bir sürü sıradan işlem otomatik olarak yapılmaya başlıyor, mesela bir istasyona yanaşmak gibi. Ama yapımcılar doranım fiyatlarını öyle bir belirlemişler ki, biraz işe yarı bir silah almaktansa fabrikasını kurmak daha akılçıl oluyor! Tabii sonuç olarak X2 oyuna yeni başlayanları bayacak kadar zor bir hale getiriyor. Merak ediyorum, kimse oturup oyun özelliklerini test etmedi mi?

X2 hakkında emin olduğum bir şey var, o da oyunun gerçekten güzel, oynanmaya değer bir yapım olduğu. Ancak maalesef oyunun üzerindeki fazlalıkları kazmak ve attığı lezzetli kısma ulaşmak, sıradan bir insanda olabileceğinden çok daha fazla sabır istiyor. Süper bir bilgisayara, mükemmel bir sabra ve eşsiz bir uzay askına sahipseniz ne güzel, X2 siz tatmin edebilir demektir. Aksi takdirde uzak durun, yoksa üzeyden da, uzaylıdan da tiksinsinizi.

PC CORON



12

Artular

Grafikler çok iyi, oyunın içi evren ve pek çok seçenek mevcut.

Eksiler

Senaryo zayıf, oynamazsanız da oyun çok dengesiz var, program hataları mevcut, multiplayer yok.

Level Notu



GENİŞLEME PAKETİ Mİ DEDİNİZ? CM SEASON 03/04

SI Games mükemmel yaratmayı kolay gibi gösteriyor

Bilgi için: www.sigames.com Yapım: Sigames Dağıtım: Eidos Interactive Tür: Spor/Menajerlik Multiplayer: LAN veya Internetten İngilizce gereksinimi: Yüksek Minimum Sistem: 600MHz CPU, 128MB RAM, 16MB GFX Önerilen Sistem: 1.2Ghz CPU, 256MB RAM, 16MB GFX



LEVEL CLASSIC

Can Kori
can@level.com.tr



Bir sonbahar sonu daha ve yine yeni bir Championship Manager karşımızda. CM serisi ezelden beri yeni sezona içi oyunu update ettiğinde kadrolar haricinde bir çok yeniliğe imza atıyor. Genellikle bu bahsettiğim kücümsemeyecek sayıda yenilikler, ufak oluyorlar. CM 03/04 de bu yaptığım genellemeye uyuyor. Şimdi bakalım CM 03/04 bizlere neler sunuyormuş.

Yenilikler, değişiklikler

Oyunu açtığınız anda menüdeki butonların yerlerinin biraz değiştğini ve yeni bir butonun ekendiğini görüyorsunuz: "load match". Bu tuş sayesinde save ettiğiniz ilginç veya unutulmaz maçlarınızı tekrar izleyebiliyorsunuz. Hoş bir yenilik.

Hér zamanki gibi takımımızı seçiyoruz, oyuna başlıyoruz. Anında ufak ve oyuna etkisi olmayan bir değişiklikle karşı karşıyayız: Finans ve takım hakkında bilgi bölümleri birbirinden ayrılmış.

Hemen ardından kendi takımımızda ki oyuncularla biraz ilgilenmeye başlıyoruz ve herhangi birine sağ tıklağımız

zaman, CM4'ten farklı iki tane yeniliğin eklendiğini görüyoruz. Bunlardan ilk durduk yere medyaya açıklama yaparak oyuncumuzu göklere çıkarmak veya yerin dibine sokmak. Eskiden sadece medyada bir haber çıktıgı zaman, biz de karşılık olarak bir cevap verebiliyorduk. İkinci farklılık ise, CM3'te olan ardından CM4'te geçici olarak servis dışı kalan çok şirin bir olay: "Set nickname". Örneğin Hakan Şükür'ün nickname'ını Kral yapın, maça spiker anlatırken "Kral scores" desin, siz de daha bir gaza gelin. Ben mesela Milan takımı Shevchenko'yu Sheva, Dida'yı Dido ve Rui Costa'yı da Rai yaptım. Yararlı bir özellik olduğunu söylemek zor ancak bunu kullanarak oyunu oldukça eğlenceli hale getirebilirsiniz.

Oyuncular hakkında daha bir sürü değişiklik var. Örneğin artık oyuncular hakkında daha çok bilgi edinebileceğiz. Sizlere hemen saymaya başlayayım. Öncelikle profil bölümünde "Show Effects of Training" yerini işaretlediğiniz zaman, size oyuncunun son zamanlarda yaptığı antrenmanlar sayesinde hangi yeteneklerinin ne yönde geliştiğine dair bilgi veriliyor. Sezon ilerledikçe oyuncularınızın hangi özellikleri düşük ise onlara tek tek ayrı antrenman programları hazırlayıp, o yönde gelişmelerini sağlamalısınız. Başarılarda antrenmanın önemi gerçekten çok büyük. Ayrıca artık oyuncularımızın, takım içinde hangi oyunculara saygı gösterdiğini görebiliyoruz. Bunun da önemi şöyledir anlatıyorum: Diyelim Rui Costa, Shevchenko'yu seviyor ve ona saygı duyuyor. Siz Shevchenko'yu bir şekilde üzerseniz veya ta-



kımdan gitmesini sağlarsanız emin olun Rui Costa da ya üzülecektir ya da performansını eskisi gibi ortaya koyamayacaktır. Bunların üstüne form diye yeni bir sayfa eklenmiş oyunculara, böylece oyuncunun bütün sezon boyunca tek tek her maçtaki detaylı istatistikini görebiliyorsunuz. Çok yararlı bir yenilik olmuş bu. Ah bir de keşke kaleciler için geçmişte attıkları gollerin değil de yediklerini gösterseler süper olacak. Hangi maçlarda sakatmış, hangi maçlarda yedekmiş, kaçıncı dakikalarda oyuna girmiş, sarı kart görmüş mü, saha içinde verdiği görevleri sezon boyunca yerine getirmiş mi, bunların hepsini bu yeni sayfadan gözlemlleyebilirsiniz.

Transferler kolaylıkları

Bir iki transfer işlemi ile uğraştıktan sonra "continue" tuşuna basıyoruz. Ancak ondan önce transferlerle ilgilenirken bir-





kaç şey dikkatimizi çekiyor. Buna-
lardan ilki "co-ownership", yani bir oyuncunun bonservisinin yarısına sahip olmak. Ancak ben "co-ownershipt" seçeneğinin açık olduğu sadece 2-3 oyuncuya rastlayabili-
dim oynadığım 2 sezon içerisinde ve bunlara verdığım teklifler de geri çevrildi. Bu yüzden "co-ownershipt"in ne işe yaradığı konu-
sunda pek bilgi veremeyeceğim.
İkinci dikkatimizi çeken şey ise,
oyuncu milli takımda belli sayıda
maçta oynadıktan sonra kulübün-
vereceğiniz para. CM4'te bu opsi-
yon kaldırılmıştı, yeniden eklen-
miş. Yararlı bir opsiyon, çünkü
30'unu geçmiş oyuncularda veya
küçük takımlara yapacağınız
transferlerde bu seçeneği kullanıp
karlı bir şekilde transferi yapabilirsiniz. Nitekim bu bahsettiğim
oyuncular milli takımlarda büyük
ihtimalle oynamayacaklardır.

Transfer işlemlerinizi tamam-
laşdıktan sonra sonunda "conti-
nue" tuşuna basıyoruz ve o da ne-
si? Yoksa transferleriniz kabul mu-
ediliyor? Hem de CM4'tekine
orla daha mı fazla? Çünkü CM
03/04'te transfer işlemleri her
nedense daha kolay hallediliyor.
Tabi bunların içine eskiden bolca
kullanmaya çalışıp bir türlü kabul
ettiremediğiniz oyuncu takaslarını
da katabiliriz.

Artık oyuncu takası yapmanız
daha kolay ama kolay dediysek de
"oleeee bilgisayarın yönettiği ta-
kımları kazıklayabilirim" gibi dü-
şüncelere kapılmayın. Ben çok de-
nedim genellikle kazıklanmıyorum
;) Bu oyuncu takaslarını bilgisaya-
rin kontrolünde olan takımlar da
bir hayli kullanıyorlar, özellikle de

yaşlanmış veya kadrolarında pek
işlerine yaramayan oyuncuları si-
ze bir hayli teklif ediyorlar. Bu si-
nir bozucu olabiliyor, mesela Ro-
ma bana Montella'yı 4 kere red
cevabı vermeme rağmen hala tek-
lif ediyordu. Ancak beşinciden
sonra vazgeçtiler. En sonunda da
Valencia'ya kakalayabildiler.

Taktikler ve maç motoru

Transferlerimiz de bittiğine göre
artık maçlara başlayabiliriz. Ama
maça çıkmadan önce kendimize
bir taktik belirlememiz gerekiyor.
Taktik ekranına geldiğimizde ufak
tefek değişiklikler gözüümüze car-
piyor, örneğin bazı tuşların yerleri
değiştirilmiş. Bunun yanında bir de
yenilik var, oyuncularınıza daha
önce CM tarafından belirlen-
miş görevleri yükleyebilirsiniz. Her
bir pozisyon için farklı görevler da-
ha önceden hazırlanmış durumda.
Ama eğer çok üşenmiş değilseniz
oyuncularınıza "preset" görevleri
vermenizi tavsiye etmem. Bunlarla
kendiniz uğraşırsanız çok daha ba-
şarılı olacaksınızdır.

Taktikleri de bitirdiğimize göre
artık maça gelebiliriz. Maça başla-
yip, oyuncuların istatistiklerini aç-
tığımız anda dikkatimizi oyuncula-
rin reytingleri çekiyor. O da nesi?
Bugüne kadar her zaman 6 ile
maça başlayan oyuncular artık 5
ile başlıyorlar. Buna oldukça şaşır-
dım ancak CM'de ezelden beri ya-
pılmasını istedigim bir değişikliği,
o yüzden oldukça da sevindim. Bu
şekilde gerçekten mükemmel oy-
nayan oyuncularla, iyi oynayanlar
arasındaki fark çok daha rahat bir
şekilde açığa çıkacak. Neyse bu
ufak çaplı şoku da atlattıktan son-



ra, maçın 2D motoruna geçelim.
Bu konuda da SI Games iyi iş çi-
karmış ve bir sürü saçılıcı orta-
dan kaldırmış. Oyuncuların diple-
rindeki toplara saçma bir şekilde
müdahale etmemeleri ve topu
ayaklarından gerçek hayatı hiç
bir zaman aştıkları kadar aşt-
maları düzeltilenlerden bir kaçı.
Maçta gol olunca artık bir de
golün tekrarını görüyoruz yavaşlatılmış
gösterimde. Defansımızın ne-
rede hata yaptığını veya forveti-
mizin ne kadar güzel bir gol attığı-
ni farkedebiliyoruz.

Maçlar oynandıkça ayın so-
nundaki ödüller dağıtıılıyor. Hemen
üstte güzel gol deyince akıma
geldi, her ay ligde atılan en güzel
3 gol seçiliyor. Üstelik de sadece
uzaktan atılan şutlar değil, takım
halinde organize şekilde atılmış
goller de seçiliyor. Çok ince bir de-
tay ve her ay 3 tane gol izlemek
gerçekten zevkli.

Son söz

Son olarak minnacık değişiklikler-
den söz edeyim. Artık maçlarda
spikerler daha detaylı cümleler
konusuyorlar. Medyamız daha de-
ğişik mesajlarla karşımıza çıkıyor.
Bunlar zaten her yeni CM'de karşı-
miza çıkan detaylar. Kısacası bu
oyunu gidin alın ve oynayın. Çün-
kü bu bir genişleme paketi gibi bir
şey değil, çok daha farklı, başlı ba-
şına bir oyun. CM4'e çıkan resmi
yamalar ile bu oyuncunun kalitesine
ulaşamazsınız. Yama demişken,
bu oyundan da şu anda 2. yaması-
nın yolda olduğunu söylemem de
yarar var. Şampiyonlar Ligi fina-
linde görüşmek dileğiyle. Hepiniz
İmparator olasınız... ☺



Artılar

Bir ek paket gibi değil de başı başına bir
oyun olması. Bir sürü değişiklik olması
ve bug'lardan kurtulması.

Eksiler

Kayda değer bir eksisi yok. Ama hala CM
sevenlerin haricinde hiç kimse oyn-
meyecek olmasının bavyeri.

Level Notu



SECRET WEAPONS OVER NORMANDY

Bence Lawrence
Holland ve ekibi bu işleri bırakıp tekrar Star Wars dünyasına dönsünler!

Bilgi İçin: <http://www.totallygames.com/> Yapım: Totally Games Dağıtım: Lucas Arts Tür: Aksiyon Multiplayer: Yok İngilizce gereksinimi: Orta Minimum sistem: 600 MHz CPU, 128 MB RAM, 32 MB GFX, 2 GB HD alanı. Önerilen sistem: 1,2 GHz CPU, 256 MB RAM, 64 MB GFX.

M. Berker Güngör
gberker@level.com.tr

Lawrence Holland ismine aşına misiniz? Peki ya Totally Games tanındık geliyor mu? Aslında yeni nesil oyuncuların bu isimleri bilmemesi doğal karşılaşabilir, çünkü bir hayli zamandır bu takımdan bir oyun çıkmadı. Hafızınızı tazeleyeyim, Lawrence Holland amca artık klasik olmuş tüm Star Wars uzay simülasyonlarının fikir babasıdır. TIE Fighter, X-Wing, X-Wing: Alliance, hepsi bu adamın başının altından çıktı işte. Ve beni saatlarce ekrana başına bağlayıp, bir sürü analog joystick kırmama sebep oldu o oyunlar. Bu gruptan bir de ikinci Dünya Savaşı konulu uçuş oyunu çıktı, sanırım 1991

ya da 1992 yılındaydı. Ama doğrusu Star Wars oyunlarıyla o kadar meşguldüm ki, arada onu kaçırdım.

Senelerdir Lawrence amcanın yeni bir X-Wing ya da tercihan TIE Fighter oyunu yapmasını, serinin devam etmesini bekledim durum. Ama adamlardan en küçük bir ses bile çıkmadı. Sonra da Secret Weapons Over Normandy çıktı ortaya. SWON hakkında çok bir bilgim yoktu, ancak doğrusu Totally Games'in çok ciddi, çok gerçekçi bir simülasyon yapacağına da ihtimal vermiyordum. Önceki oyunlarından tanıdığım kadriyla oynanabilirlik ve eğlence faktörünün nispeten ağır basacağını düşünüyordum. Nasıl yanıldığım tahmin bile edemezsiniz! Çünkü bu oyun tamamen başka bir şey çıktı!

Gizli saklı silahlar...

Yapımcıların iddiasına inanacak olursak eğer, Secret Weapons Over Normandy üzerinde hayli emek verilmiş, uçakların motor seslerine kadar gerçekçi olması için çaba sarf edilmiş, çok ciddi bir uçuş simülasyonudur. Şimdi, ya ben İngilizce'yi unuttum, ya da yapımcılar bizi çok fena kekliyor, bunun başka açıklaması yok. Çünkü bu oyunu gördükten sonra

kalkıp da simülasyon olduğunu söylemeye imkan yok. Zaten oyunun aynı zamanda konsollar için de çıkarılıyor olması sanırım yeterince açıklayıcıdır. Oyun konsollarında gerçekçi bir simülasyon bulamazsınız. Güçleri yetmediğinden filan değil, sadece konsol pazardında böyle bir türe talep olmadığındandır.

Ancak zaten SWON oyuna girdiğiniz ilk andan itibaren, gerek menü ayar seçenekleriyle, gerek diğer unsurlarıyla yapımcılarının söylediğini yalanlıyor. Karşınızda kinin bir simülasyon değil, son derece basit bir aksiyon oyunu olduğunu hemen anlıyorsunuz. Her şeyden önce oyundaki pek çok unsur konsol oyunlarından aşina olduğumuz üzere "kilitli" ve oyun ilerledikçe açılıyor. Yeni uçaklar, uçaklar için seçebileceğiniz modifikasyonlar ve daha pek çok unsuru ilerledikçe görebileceksiniz. Evet, görevler ilerledikçe yeni uçaklar çıktı gibi, bir de uçaklara takabileceğiniz zırh, silah, motor modları filan açılıyor ki, zaten böyle bir yapıya sahip oyunun simülasyon olduğunu söylemek için hiç oyundan filan anlamıyor olmak lazımdır.





Uç baba torik!

SWON hesapta siz İkinci Dünya Savaşı esnasında kurulan gizli bir hava saldırıcı birliğinin bir üyesi olarak olaya sokuyor. Canlandırdığınız karakterden karşınıza çıkan elemanlara dek oyundaki hermen herkes cidden klişe tiplemeler. Tabii oyuncunun kalani sağlam olsa onlar bu kadar göze batmadı, ama maalesef değil. SWON siz Avrupa'dan Pasifik'e dek pek çok yere götürüyor ve farklı görevler sunuyor. Ama gelin görün ki, bu görevler çoğunlukla dalga dalga gelen düşmanlarla tek başına kapılığını basit çarışmalara dönüşmekten kurtulamıyor. Tek başınıza dedim, çünkü çoğu zaman kanat adamlarının yapay zekası düşmanın kinden de kötü kalıyor ve tüm yük size biniyor.

Tabii bazıları için bolca aksiyon gerçekçilikten daha önemlidir. SWON o türden bir oyun isteyenler için çok ideal sayılır asılnda çünkü ne uçuş dinamikleri, ne de başka herhangi bir unsur "simülasyon" statüsüne girmeyecek denli basit. Coğunlukla tüm yap-

manız gereken etraftaki her düşmanı çabucak düşürmek, acele tarafından bir sonra ki çatışma noktasına yetişmek ve aynı şeyi baştan yapmak. Görevler çoğunlukla zamana karşı geçiyor ve oda pek bol değil. Zaten oyuncunun bir diğer can sıkıcı yanı da bu, bolca aksiyona rağmen yapı kesinlikle dengesiz. Kimi zaman asırı zor, kimi zaman da aşırı kolay oluyor. Oyunda "Reflex Time" denen bir özellik var, bu bir nevi Max Payne amcanın "Bullet Time" olayına benziyor. Ancak bazı görevler yavaşlatılmış olarak oynanınız bile zor olabiliyor. Kaldıki böyle bir özelliği olan oyunun ne kadar simülasyon sayılabilceği de ayrıca tartışılmaktadır.

Yer demir, gök bakır...

SWON daha iyi grafik ve sesler sunsaydı, belki daha kabul edilebilir bir aksiyon oyunu olabilirdi. Ancak oyunun genelindeki grafik kalitenin çok zayıf olmasa bile modern ölçütlerin çok altında olduğu rahatlıkla söylenebilir. Tabii bunun iyi bir yanı da yok değil, çoğu simülasyonun aksine hispeten düşük sistemlerde bile veterince gizli çalışma-

biliyor. Ama grafik olsun, ses olsun bunlar kesinlikle ne çok gerkeci, ne de etkileyici!

Aslında SWON oynarken akıma çok daha başka oyuncuların isimleri geliverdi. Crimson Skies olsun, Rogue Squadron serileri olsun, pek çok adını duymus oyun SWON için fikir babalığı yapmış gibi görünüyor. Ancak maalesef SWON gerçekte o oyularla aynı parkurda koşmasına rağmen, onların yarısı kadar bile olamıyor. Uçak olsun, aksiyon olsun diyen insanlar için belki bir müddet eğlendirici olabilir. Ancak kaliteli oyunları seven, hele de gerkeci bir sim isterim diyenlerin bu oyunla pek işi olmamalıdır bence. ☺

SECRET WEAPONS OVER NORMANDY

Artılar

Bol aksiyon, kolay oynanabilen bir oyun, düşük sistem ihtiyacı.

Eksiler

Atmosfer yok, multiplayer yok, simülasyonla alakası yok, ses ve grafikler wasat.

Level Notu



"UMMADIK TAŞ" VAKASI...

SILENT STORM



LEVEL 01

Şu İkinci Dünya Savaşı'ndan ne ekmek yedi oyun yapımcıları ama!

Bilgi için: http://www.nival.com/eng/s2_info.html Yapım: Nival Interactive Dağıtım: JoWood Tür: Strateji Multiplayer: Yok İngilizce gereksinimi: Orta Minimum sistem: 600 MHz CPU, 128 MB RAM, 32 MB GFX Önerilen sistem: 2,2 GHz CPU, 512 MB RAM, 128 MB GFX

M. Berker Güngör
gberker@level.com.tr

Özellikle son birkaç yıldır git-
tiğe artan bir biçimde eski
Doğu Bloku ülkelerinin
oyun pazarındaki payı kat-
lanarak artıyor. Ve son za-
manlarda karşımıza çıkan
hayli başarılı oyunlardan pek çoğu bu ül-
kelerin ürünü. Silent Storm bunun çok
güzel bir örneği. Üstelik olaylara çok
farklı bir bakış açısı da getiriyor.

Sessiz ve derinden...

Silent Storm daha önce de oyunlarını tan-
ittiğimiz bir Rus firması olan Nival tara-
findan hazırlanmış. Fallout Tactics, X-
Com ya da Jagged Alliance türü sıra ta-
banlı ve hafiften RPG unsurları içeren
taktik oyunlarından hoşlanır misiniz? Eğer
cevabınız olumluysa o zaman uzun bir
süredir bu türden çok sağlam bir oyun
çıkmadığını da biliyorsunuz demektir.
Evet, yeni bir X-Com oyunu var piyasada.
Ancak doğrusu benim bekłentimi
karşılamadı.

Silent Storm dışarıdan bakınca basit
bir savaş oyunu gibi görünse de aslında
bundan çok daha fazlasına sahip. Konu
1943 yılında geçiyor. Savaşın her iki ta-
rafındaki ülkeler de işin sadece cephede
bitmeyeceğini bildiklerinden, çok ciddi
casusluk ve sabotaj faaliyetleri içindedir-
ler. Özellikle Almanya ve İngiltere ara-
sında casuslar savaşı son derece şid-
detli geçmektedir. İşte siz bu taraflardan
birini seçip kendi takımlınızı oluştur-
mak ve dönen dolapları açığa çıkarmakla
görevlisiniz. Evet, bu oyun sadece Müt-
tefikler değil, ittifak kuvvetleri tarafında
da oynamanıza imkan tanıyor. İngiltere
ile oynarken takımlarını Rus, İngiliz ve
Amerikan askerleri arasından seçerek
kuruyorsunuz. Alman senaryosunda ise
Alman, İtalyan ve Japon karakterler ara-
sından seçim yapılıyor.

Kimsin sen?

Oyunda sizi temsil eden bir ana karakter
var ve bunu her görevde götürüyorsunuz.
Bu karakteri ve diğerlerini ister hazır

dosyalardan seçebilir,
isterseniz bir RPG oy-
narken olduğu gibi sı-
fırdan yaratılabilirsiniz.

Karakter yaratılması
temelinde Fallout ile büyük
benzerlik gösteren bir sis-
teme dayanıyor. Karakter
gelişiminde ise tipki Diablo
2'de olduğu gibi bir "yete-
nek ağacına" yer verilmiş.

Her karakterin sınıfına göre
kendine has bir yetenek ağacı var
ve zaman geçtikçe kazanılan yeni özel-
likler sayesinde her elemanı belli bir ko-
nuda son derece etkili hale getirmek
mungkin oluyor. Tabii bu durum aynı za-
manda adam kaybetmeyi de biraz ta-
hammül edilmez hale getiriyor ama za-
ten bu türden her oyunda yaşanan bir
sıkıntıdır bu. Neyse ki yükleme süreleri
biraz uzun olmasına karşın, pek çok aşa-
mada oyunu kaydetme imkanına sahibiz.

Oyunda takımınız belli bir üsten ha-
reket ederek dünya ve bölgelik haritalar

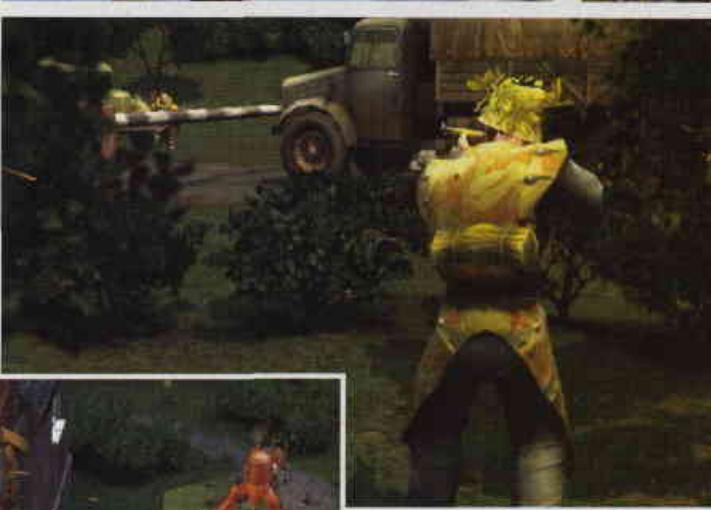
üzerinde çeşitli görevlere doğru gidiyor-
lar. Dünya haritası üzerindeki yeni görev
bölğeleri ancak senaryo ilerledikçe açılı-
yor. Ancak her görevde senaryoyu iler-
letmek zorunda değilsiniz, sırf adamlara
tecrübe kazandırmak için de etrafta do-
laşış çeşitli "karşılaşmalar" yaşayabilir,
hatta bu sayede bazı az bulunan türden
donanıma da kavuşturabilirsiniz. Tabii üsle-
rinizde donanım ve tıbbi bakım konu-
rında sıkıntı çekmemenizi sağlayacak im-
kanlar var, ama kim savaş alanındaki
yağmanın lezzetini inkar edebilir ki?

Senaryoyu ilerletecek bir görevde git-
tiğinizde size zorluk seviyesine göre de-
ğişen miktarda ipucu veriliyor. Bu sayede
görevin birincil ve ikincil amaçlarını
yerine getirmeniz mümkün oluyor. Bu
amaçlar bir belgeyi çalmak, sabotaj yap-
mak ya da adam kaçırmak gibi çok farklı
casusluk faaliyetlerini gerektirebiliyor.
Tabii görev bölgесine giderken ve dö-
nerken sürpriz karşılaşmalar yaşama ih-
timaliniz de her zaman mümkün.

Sıra bende!

Oyun aslında her açıdan zevkli, ama en
lezzetli kısmı şüphesiz taktik haritalarda
yaşanan çarpışmalar. Bu noktada oyu-
nun yapımcılarını takdir etmemek elde
değil, çünkü bu zamana dek bu tür oyun-
larda görülen en sağlam unsurları bir
araya getirmeyi başarmışlar. Her şeyden
önce etrafta düşman yokken hareketleri
gerçek zamanlı yapıyorsunuz ki, bu da
size rahatça çalışma imkanı sunuyor.





Ama ortam ısınmaya başladığı anda iş sır tabanlıya dönüyor. Bu noktada adamlarınızın belli işleri bir sırada yapabilmeleri mümkün, tabii hareket puanları yettiği sürece. Ayrıca hareket etmeden pusuda yatan birinin karşı tarafa "interrupt" atabileceğİ, yani onu gafil avlayabileceğini de unutmayın.

Birimler haritada hemen her tür hareketi yapabiliyorlar, duvarдан atlamaK, merdiven tırmanmak, bubi tuzağını etkisiz hale getirmek gibi tavırlar hep oyundan doğal parçaları. Ancak herkes hareket ederken ses çıkarabilir ve bu yüzden görülmeyen kişilerin en azından duyulması ihtimali her zaman mevcut. Yani oyunda görüş açıları kadar duyma yetisi de önemli rol oynuyor.

Taktik savaş esnasında göreviniz grafikler şu ana dek yapılmış olanların en iyisi. Tamamen üç boyutlu olan grafikler sayesinde kamera açılarını rahatlıkla dilediğiniz gibi değiştirebiliyorsunuz. Oyu-

nun grafikleri ve efektleri gerçekten çok iyi ve en yeni ekran kartlarındaki tüm teknolojileri de sonuna kadar kullanıyorlar. Ancak yavaş bir bilgisayarınız varsa üzülmeyin, çünkü oyundan grafiK detayı istediğiniz gibi ayarlayabilirsiniz. Üstelik detay seviyesi düşükten bile görüntü o kadar fena sayılmaz.

Ancak esas bomba oyundan alandardaki istisnasaK hemen her nesnenin etkileşimli olması. Tavanı patlatın ve yukarıdaki düşman aşağı uçup kafa üstü çakılsın! Duvarı uçurun ve arkasındakiilerin nasıl etrafa saçılığına şahit olun! Kurşunlar, patlayıcılar ve diğer pek çok şey etrafla gerçekten çok detaylı bir etkileşime giriyorlar. Tahta perde ve briket duvar kurşunlara farklı tepkiler veriyor. Bunu da haricinde karakter kontrollü de gerçekten çok fazla seçenek sunuyor ve bunların hiçbir gerekiz değil. Askerlerin nasıl ilerleyeceğini ne şekilde ateş edecekine dek pek çok detay ayarlayabilirsiniz. Mesela elinde bolca mermisi olan otomatik tüfekli bir elemana baskı ateşi açtırmak istiyorsanız, hareket puanı yettiği sürece bir noktaya ateş açmasını söyleyebilirsiniz. Puan ya da mermi, biri

bitene dek o bölgeyi delik deşik edeceklerdir, tabii olsa düşmanları da. Ancak burada önemli bir nokta var, o da hesabınızı dikkatli yapmanız gereki, çünkü emin olun adamlarınızın açıkta ve hareketsiz yakalanmasını istemezsınız. Düşman yapay zekası hiç fena değil, ancak nedendir bilmem, hemen her zaman sizden biraz daha fazla hareket puanları var gibime geldi.

Silent Storm tamamen kusursuz değil tabii, en büyük problem de yükleme zamanlarının çok uzun olması ve yapay zekanın sırasını çok ağır tamamlaması. Oyun alanındaki NPC karakter sayısı arttıkça sıranın tekrar size gelmesi de o denli uzuyor. Sırf bu yüzden yeterince sabırlı olmayan kişiler oyundan rahatlıkla soğuya bilir. Canımı sıkın bir diğer unsur da seslendirmeler oldu. Oyunu Ruslar yaptığı için mi bilmem, sanki sırf gıcıkkı olsun diye Almanların konuşmaları aşırı sulandırılmış. Ama onun dışında ses efektlerine diyecek bir şey yok. Ve tabii oyundan bir başka eksikliği de multiplayer seçeneği sunmaması. Ama tabii bence bu gerçekten de büyük bir kayıp değil, bu tek başına daha güzel oynanacak bir oyundan kanaatindeyim. Sonuç? Alın oynayın, az bulunan türden bir cevher bu çünkü. ☺

LEVEL NOTU



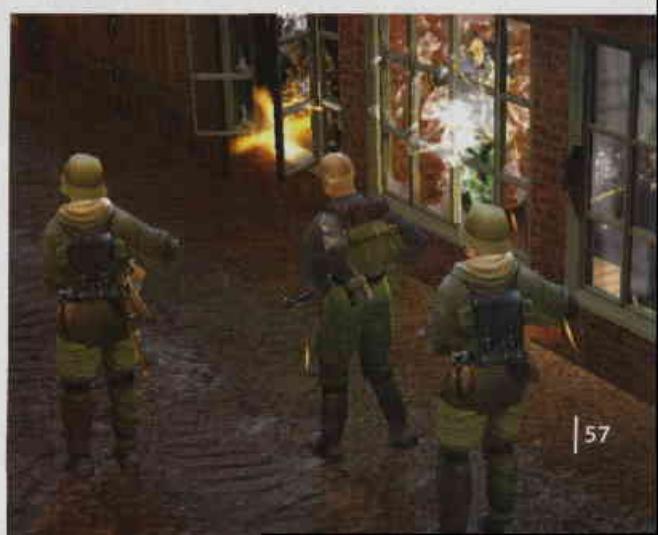
Artular

RPG ve strateji unsurlarının mükemmel bir karışımı, farklı taraflar için farklı senaryo, mükemmel grafikler, çok detaylı çalışma dinamikleri.

Eksiler

Uzun yükleme ve oyuncu süreleri, multiplayer yok.

Level Notu



JET FIGHTER V

HOMELAND DEFENDER

Bu oyun geçer notu, herkesin oynayabileceği bir oyun olduğu için alıyor.

Bilgi için: <http://www.globalstarsoftware.com> Yapım: Global Star Software Dağıtım: Take 2 Interactive Tür: Uçuş simülasyonu (sulandırılmış) Multiplay: Var Minimum Sistem: 800 Mhz CPU, 128MB Ram, 32MB GFX Önerilen Sistem: 1.2 Ghz CPU, 256MB Ram, 64MB GFX İngilizce gereksinimi: Az

Serhat Bekdemir
serhat@level.com.tr



Artılar

Kolay uçuş dinamikleri, düşük konfigürasyonda çalışması

Eksiler

Tüm uçaklar benzer şekilde uçuyor, detaylardan yoksun, görev bitirme hizası yok

Level Notu



Uçuş simülasyonları ve "Air Combat" oyunlarını iyi oynamak, türe ilgi duymayan oyuncular için her zaman zor olmuştur. Sadece düzgün uçmayı öğrenmenin saatler aldığı simülasyonları hakkını vererek oynamak için aerodinamik doktorası sorulduğu rivayetleri de vardır. JetFighter 5: Homeland Defender ise canı bir jete atlayıp biraz it dalaşı yapayım, sağda soğda tank varsa onları temizleyeyim ama havacılık diplomasına da gerek yok diyenler için birebir.

Eğitim Uçuşları

Kolay oyun yapısı temel uçuş bilgilerini kapsayan eğitimler içeriyor. Hiç bilmeyene uçuş dersleri tarzındaki anlatımı ve kolay kontrolleri ile oyuna hazırlık fazla zamanınızı almayacaktır. Oyundaki üç jet Lockheed-Martinler; F-16 Fighting Falcon, F/A-22 Raptor ve daha adını sanınrı simülasyonlarda duymadığımız yeni savaş makinesi F-35 Joint Strike

Fighter. "Campaign" modu 30'dan fazla görev içeriyor. Genelde "hey şurda jetler var git düşür, gel burada tanklar da var, ha olmadı biraz da resim çek gibi" görevler. Hikaye de K. Kore ordusundan çalınan silahlarla Amerika'nın batı yakasının işgalini konu alıyor. Siz de önemli bir pilotsunuz (eski serilerden herhalde) "bir el at da şunları kovalayalım abi" der gibiler. Görevlere genelde havada başlıyorsunuz ve belli sayıdaki düşman kuvvetlerini yok ettikten sonra görevi tamamlamak için havaalanına dönmenize bile gerek yok. Havadayken bitiyor bütün olay. Bir çok görevde kanat arkadaşlarınız bulunuyor ama aranızdaki iletişim çok kısıtlı. Telsiz mesajları sadece görev başladığı zaman ve daha sonra bir şey duyuyorsunuz. Kim öle kim kala belli değil.

16 oyuncu ile birlikte oynanabilecek multiplay seçeneği arkadaş-

larınızla keyifli keyifli it dalaş yapmak için ideal. Internet üzerinden oynanabilmesi için bir yama çıkarılacağından bahsediliyor ama, bu saatten sonra kim yamar onu be abi? Yap adam gibi baştan.

Amerika'nın batı yakasındaki tüm şehirler haritada yer alıyor ve Los Angeles'in gökdelenleri arasında uçma şansına da sahipsiniz. Fakat yüzey kaplamaları yeterince iyi olmadığından "ayy bayıldım şu manzaraya" olmuyor bir türlü. Gökdelenler tek tip zemin kaplaması kullandığından pencereleri yok. Kokpite gelince... gerçekçilik aramayın. Size ne veriliyorsa onu kullanın!

Ses kalitesine gelince, her şey var ama bir şey eksik hissi veriyor hep. 600 knot hızda Afterburner açmış giderken, rüzgarın kanopide oluşturduğu ışık sesini duyuyorsunuz. Hoş oluyorsunuz tabii. Oyunun düşük konfigürasyon gerektirmesi, eksik yanlarına rağmen eğlenceli olması ve uçuş simülasyonları ile hiç ilgilenmemiş ama "jete bineceğim tutmayın beni" diyenler için birebir. Alın oynayın derim ama ciddi simülasyon tutkunları şiddetle uzak durun. Hatta arkanıza bakmadan koşarak uzaklaşın. ☺



WARLORDS IV HEROES OF ETHERIA

Zaman nasıl da hızla geçiyor...

Bilgi için: <http://www.infinite-interactive.com/> Yapım: Infinite Interactive Dağıtım: Avaturk Tür: Strateji Multiplayer: Internet. İngilizce gereksinimi: Orta. Minimum sistem: 450 MHz CPU, 128 MB RAM, 32 MB GFX, 500 MB HD alanı. Önerilen sistem: 800 MHz CPU, 256 MB RAM, 32 MB GFX

M. Berkay Güngör
gberker@level.com.tr

D oğrusu bundan önce ki Warlords oyununu oynayalı o kadar uzun zaman oldu ki! Ama doğrusu hatırladığımdan çok daha farklı bir yapıyla karşılaştım ve biraz hayal kırıklığına da uğramadım dersem yalan olur. Warlords serileri çok iddialı olmamakla beraber hoş sıra tabanlı stratejilerdi. Kendine has pek çok özellikleriyle Heroes of Might and Magic serilerinden bariç biçimde ayrıldıklarını da iyi hatırlıyorum ki en büyük rakibi de oydu zaten. Ama bu son oyun pek çok açıdan rakiplerine çok benzemiş.

Ölü bir prens

Oyunun konusu 3000 yıl önce Etheria'nın altın üstüne getiren bir felaketin üzerine kurulu. Güç delisi bir Elf prensi çıktıktı iç savaş başarılı olmayınca dört büyük iblis çoğurabileceği bir büy়ü yapar. Ancak büy়ü prensi ve şehrini yok etmeye kalmaz, dünyanın da altın üstüne getirir. Tabii zamanla olup bitenler unutulmuştur, ama bir gün Ork sürülerinin anlamsız bir biçimde şehirlere akınlar düzenlemeye başlamasıyla barış ortamı bozulur. Orklar tuhaf bir biçimde şehrlerin kitaplıklarını yağmalamakta, sanki bir bilgiye ulaşmaya çalışmaktadır. Biz topraklarını savunmaya çalışan bir Warlord olarak savaşa gireriz ve kendimizi

hikayenin ortasında buluruz. Oyun alışık bir sıra tabanlı fantastik stratejinin tüm öğelerini taşıyor. Haritada şehirler var ve bunlar sahiplerine gelir, asker ve büy়ü gücü sağlıyorlar. Sizi temsil eden bir Warlord başkenti bekliyor ve ordularınıza da kahramanlar kumanda ediyor. Ordu dediysem bunlar on birinden oluşan gruplar, ama her asker tipki kahramanlar gibi seviye kazandığından gittikçe güçlenebiliyor. Üstelik sık sık normalde kendinizin üretemeyeceği birimler de katılabiliyor. Bu ordularla haritada dolaşıyor ve düşmanı ortadan kaldırımıya çalışıyoysunuz.

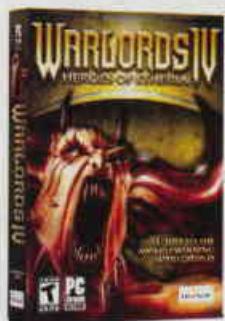
Ölümcul bir büy়ü

Warlords 4 değişen ordu yapısı dışında bir de Quest sistemine kavuşmuş. Çıkan bir "quest" tamamlandıında güçlü bir silah, büy়ü ya da birimi kendinize katabiliyorsunuz. Üstelik bunlardan seçtikleriniz bir sonraki görevde geliyor. Savaşlar da sıralı olarak gerçekleşiyor. Seçtiğiniz birim öne çıkararak ölene dek dövüşüyor, o esnada uzun menzilli bırmalar de duruma göre kendile-

rince savaşa katılabiliyorlar. Sağ kalanlar tecrübe puanını kazanıp seviye atlıyor. Bildiğiniz işler yanı, çok yeni bir şey yok.

Aslında oyun kötü değil, oynadığça insanı sarıyor, hele de uzun zamandır bu türden bir yapma hasret kaldıysanız. Ama maalesef aradan geçen bu kadar zamandan sonra Warlords 4 olması gerektiği gibi gelişmemiş. Mesela grafikler ve sesler kesinlikle HOMAM 3'ten bile daha zayıf diyebilirim.

Canımı sıkan bir diğer unsur da taktik savaş modeli. Bunu kim tasarladıysa çok sağ olsun, savaş üzerinde hiçbir kontrolünüz olmaması için elinden geleni yapmış! Hatta oyuna bir de otomatik savaş seçeneği koymuşlar ki bu işlerle hiç uğraşmamalı. Oynamabilirlik başka şey, buambaşa bir şey. Disciples gibi nispeten basit bir oyun bile daha fazla taktik kontrol imkanı sunuyordu. Neyse, Warlords 4 sevenleri için bir defa oynanıp bitirilecek bir oyun, ama türün delisi değilseniz ilginizi kesinlikle çekmez, bunu da söyleyeyim. ☺



Artılar

Müziker hoş, yapay zeka fena değil, oynamabilirlik yüksek.

Eksiler

Grafikler ve ses efekleri antika, taktik savaş modeli çok yetersiz, irili ufaklı program hataları mevcut.

Level Notu

60



ESKİ ADVENTURE'LARIN ANISINA IN MEMORIAM

Online olmanın bedelini akınlızla ödeyeceksiniz...

Bilgi için: www.inmemoriam-thegame.com Yapım: Lexis Numérique Dağıtım: Avaturk Tür: Adventure Gereksinimi: Normal Minimum Sistem: 333 MHz CPU, 64MB RAM, 16MB GFX, 56K bağıltı Önerilen Sistem: 500 MHz CPU, 128MB RAM, 32MB GFX, kesintisiz Internet



LEVEL HIT

Güven Çatak
guven@level.com.tr



Artılar

Oyunun kesinlikle görsel bir tarzı var. Bulmacalarla seri-katlı kovalamak ilginç bir yaklaşım.

Eksiler

Mini arcade türündeki bulmacalar çok kasabılıyor. İlerledikçe bulmacalar tekrar ediyor.

Level Notu



şler değişiyor. Artık oyun yapmak için ille de ileri düzeyde C++ veya 3D Max bilmeniz gerekmeyi. Sağ olsun Internet ve Macromedia. İyi bir multimedia tasarımcısısanız, birazcık script desteği alarak çok sık oyular geliştirebilirsiniz. Tabii kastettiğim basit arcade veya platform oyunları değil; belirli bir kurgunun yer aldığı gerçek oyunlar. Geçmiş sayıların birinde incelediğim Dark Fall gibi In Memoriam da Macromedia yazılımlarıyla (Director, Flash, vb.) hazırlanmış bir adventure. En önemli farkı bu sefer olayın içine Internet ve olanaklarının da katılması.

CD açılır, ekran kararır...

Her şey SKL Networks firmasından bir CD almanızla başlar (benimkini de Sinan verir). CD açılır ve öncelikle kayıt olmamız istenir. Oluruz çünkü oyunun bazı bölümleri Internet üzerinden oynanacaktır. Ardından rahatsız olabileceğimizin uyarısı yapılan bir video izleriz. Nightshot ile çekilmiş, grenli dijital görüntüler, sizi bir an 'Kuzuların Sessizliği'ne götürür. Video biter ve artık top sizdedir. Tüm bu gösteri aslında bir seri katılın yakalamak için size yalvarışıdır.

Çünkü onlar keşfedilmek ve yaptıklarından dolayı en az kendileri kadar zeki insanlar tarafından takdir edilmek isterler. Evet, ortada bir manyak var; kapanmış bir cimayıet dosyasını yeniden açan Jack adındaki bir gazeteci ve arkadaşını kaçırmış durumda. Hala hayattalar ama bundan sonra hatta kalmaları Phoenix lakkaplı kötü zihniyetin, manyak bulmacalarınızı çözmenize bağlı.

Bulmacalar çok çeşitli ve emin olun zorlayıcı; hatta bazı arcade tarzı olanlar bunaltıcı. Ama merak etmeyein yalnız değilsiniz. SKL bu CD'yi dünyanın dört bir yanına yolladığı için, sizin gibi oyunu çözmeye çalışan bir sürü kurban var. Mütemadiyen onlardan ve firmadan e-postalar alarak destek görürsünüz. Unutmadan e-postalarınızı kontrol etmeniz gerekiyor ve bazı bulmacalar bizat online olduğu için kesintisiz bir bağlantıyla oynamanız tavsiye edilir; diğer türlü dial-up takılmanız, hızınızı kesecektir. Bulmaca-

lar, hem oyunu oluşturuyor, hem de ara videoların yardımıyla oyunu kurguluyor. Birinde takıldığınız zaman diğerine geçebiliyorsunuz. Bu anlamda doğrusal olmayan, daha üst seviyede doğrusal olan bir kurgu mevcut. Genellikle harfler, rakamlar ve imajlarla uğraşıyorsunuz.

Internet de karanlık olabilir

Oyun, oldukça karanlık bir atmosfere sahip. Bulmacaların, katılın bilincaltına uzanan yolu temsil edercesine dikenli ve kasvetli; hasta bir beyin tarafından üretildiklerini düşünürsek, grafiklerinin de 'hastalık' olduğunu söyleyebiliriz. Grafikler, derinlere gömülenlerin yansımalarını adeta. Videolar düzgün ve etkileyici. Sesler de oldukça etkili. Peşinizi bırakmıyorlar. In Memoriam, hevesini zıblo eden bazı anlamsız bulmacaları dışında, tarzı ve farkıyla başarılı bir deneme. Yeni bir şeyler ariyorsanız, In Memoriam ilginç bir deneyim olabilir... ☺

• Arcade tarzı bulmacalar çok can sıkıcı



• Montajın anahtarı başka bir bulmacada saklı



• Parçaları birleştirmek yeterli değil



• Videolar oldukça etkili



ANNO 1503: SCHÄTZE, MONSTER UND PIRATEN

İlk oyunun kırıkkılıklarını düzeltten bir ütü

Bilgi için: www.anno1503.de Yapım: Sunflowers Dağıtım: EA Tür: Gerçek Zamanlı Strateji Multiplayer: Yok Almanca gereksinimi: Orta Minimum Sistem: 700MHz CPU, 128MB RAM, 16MB GFX Önerilen Sistem: 800MHz CPU, 256MB RAM, 16MB GFX

Göker Nurbeyler
gnurbeyler@level.com.tr

Anno 1503 (LEVEL Şubat-2003) yapı stratejileri arasında adını altın harflerle yazdırılmış bir serinin kahramanı. Fakat baba bir yapı oyununun da eksiklerinin tamamlanması gerekebilir. Bunun farkında olan Sunflowers, "Schätze, Monster und Piraten"ı (Hazineler, Canavarlar ve Korsanlar) satış politikalarını bozmadan Almanca olarak piyasaya sürdü. Oyunun İngilizcesi de kısa bir süre sonra çıkacak.

Sözünü tutmayan yapımcı timsahlara atılır

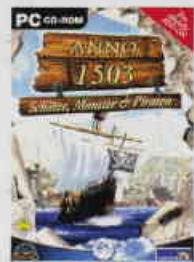
Paket herhangi bir eklentiden bekleyeceğiniz gibi yeni binalar, senaryolar ve haritaları geliyor. Oysa artık beklenen en önemli yenilik yine eksik: Multiplayer modunu bekleyenler hayal kırıklığına uğrayacaklar. Şimdilik modun yamayla ücretsiz olarak dağıtılaceği belirtiliyor. O zaman bize repertuardaki oniki yeni senaryonun tadını çıkarmak kalıyor. Senaryolar boyunca korsan yuvalarını dağıtabilir, ticaret yapacak ve hazine avına çıkacaksınız. Oyunda timsah ve iskelet gibi on yeni yaratık siz bekliyor. Buna

rağmen kendimi penguenle, ejderhayla uğraşacağınızı fazladan bina ekleyediniz demekten alamıyorum, çünkü oyunda yalnızca iki yeni bina bulunuyor. Binaların mahkeme binası suç oranını azaltırken savunma kulesi top atışlarıyla savunmayı güçlendiriyor. Özellikle kuleler doğru kullanıldığında büyük stratejik öneme sahip oluyorlar. Binalar dışında isyanlar, deprem ve volkanlar gibi felaketler senaryoya tuz biber olmuş.

İstatistik dersini oyuncularla öğrenelim(!)

İlk oyunda Tropico'nun güçlü istatistik tablolarını arıyordunuz, fakat ek paket sizi istatistikte böğübrecek kapasitede. Ayrıca târım işleri otomatikleşmiş ve artık gemileriniz düşman gemilerini kolayca devirebiliyorlar. Askerlerinizi istenen bölgelerde devriye gezdirerek sürpriz saldırılardan da korunabiliyoruz. Ana oyunda yakındığım yapay zeka yalnızca sınırlı ölçüde düzelttilmiş. Anno'da değişmeyen en önemli şey oyarken zamanın her zamankinden çabuk geçmesi olmuş. Yani sınavlarınız yakınsa sakın bulaşmayın.

Sonuç olarak yapımcılar zaten sağlam olan binaya yeni katçımaktansa, dekorasyonu gözden geçirelim demişler. Fakat Anno 1503 gibi bir oyun için daha yenilikçi bir paket beklerdim. Ne de olsa istatistik gibi fonksiyonlar bir iki yamaya da halledilebilirdi. Kim alsın dersek cevap ilk oyunun senaryolarını severek oynamış kitle olacaktır. Daha fazla yenilik isteyenler bu ek paketi almadan da hayatlarına devam edebilirler. ☺



Artılar

Kapsamlı istatistikler, eğlenceli senaryolar, doğal felaketler, oyun atmosferi

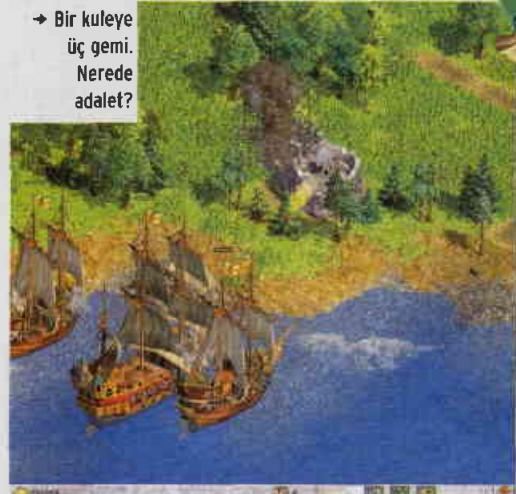
Eksiler

Sadece iki yeni bina, multiplayer modu eksik, birim yapay zekası hala sağlanamıyor

Level Notu



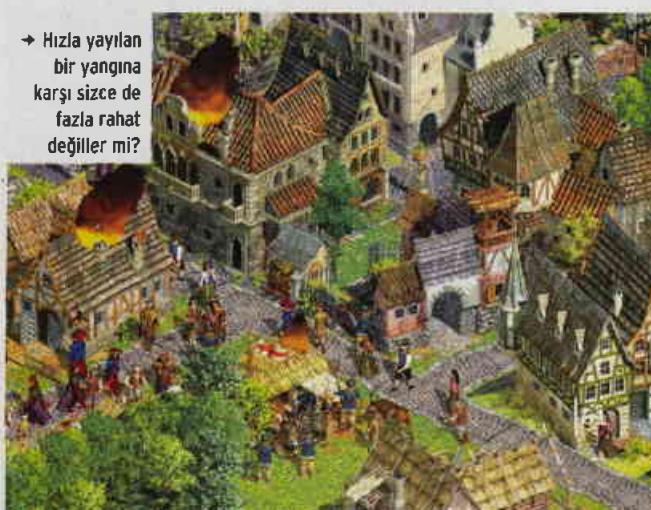
→ Bir kuleye üç gemi. Nerede adalet?



→ Artık kusasiya kadar grafik ve rakamımız var



→ Hızla yayılan bir yangına karşılık de fazla rahat değil mi?





MAGIC THE GATHERING BATTLEGROUNDS

Parmak aşındıran bir strateji oyunu

Bilgi için: www.atari.com Yapım: Secret Level Dağıtım: Atari Tür: Gerçek zamanlı strateji. Multiplay: Lan, Internet, aynı bilgisayardan 2 kişi. Minimum sistem: 600 MHz CPU, 256MB RAM, MB HDD, 16MB Ekran Kartı. Önerilen Sistem: 1GHz CPU, 512RAM, 32MB Ekran Kartı.

Ali Güngör 'Aleister'
gali@level.com.tr



Arıtlar

Renkli, çeşitli, eğlenceli, geniş bir kitleye hitap ediyor, tatmin edici derecede uzun sürüyor.

Eksiler

Çok karışık ve kontrollü güçlendirilebilen bol renkli grafikler, MTG fanatiklerinin istediği bu değil, parmak erozyonu.

Level Notu



Magic The Gathering'i önce bilmeyenlere bir özetleyeyim. Harika resimleri, kısa sözleri ve şiirleri ile kartlarla oynanan bir strateji oyunudur. Hikayesi zengin bir fantastik diyarda, belli elementlere hükmeden kudretli büyütüler arasındaki savaşlardır. Düzüklerin büyüsü beyazdır ve iyileştirip korur, ormanlar vahşidir ve karada en kudretli savaşçılardır. Kara büyütüler güçlerinin kabus yaratıklarının cirit attığı batıklardan alır ve ölüm büyülerini kullanırlar. Kırmızılar dağların ve ateşlerin gücüne sahiptir, güçlü vahşi ve dayanıklı yaratıklara ve yok edici büyülere sahiptir. Mavi rengin büyütülerini denizlere, adalarla ve gökyüzüne hükmeder, ilüzyonları ve kalabalık gizemli oradaları vardır.

Masaüstü dediğimiz tabirle, yani arkadaşlarınız ile yüz yüze oynadığınız oyunlarda oynanırken



yanında çay kahve içebilecek, düşünülebilecek ağır keyifli bir oyundur. Fakat bu güne kadar para basan bu oyunun bilgisayarda sağlam bir çeşidi yapılamadı. Taklidi olan Etherlords'u sevenler oldu ama ben ve benim gibi pek çok Magic oyuncusunu haliyle tatmin edemedi.

İşte Magic The Gathering: Battlegrounds bu sefer ilginç bir yol izliyor. Normalin tam aksine oyunu delicesine hızlandırarak hızlı ve kesin düşünübilme, zamanında karşılık verebilme yeteneğine önem veriyor. Bunu yaparken normalde toprak kartlarından mana toplama şeklini de değiştiriyor. Hatta tamamen toprak kartlarını kaldırıyor ve manayı ölenlerden veya ortamdan biz topluyoruz. Nasıl iyice kafanız karıştı mı?

Raging goblin, Ilanowar elf

MTG: Battlegrounds adından belli ettiği üzerine savaş alanlarında, aslında küçük arenalarda kışkırtma üzerine kurulu. Birbirlerine meydan okuyan büyütüler karşılıklı olarak arenaya çıkmak birbirlerine yaratık çığırıp saldırtmaya, büyüler atmaya ve hatta zaman zaman koşup kafa atmaya başlıyorlar. Aslında asa ile vuruyorlar ama ne fark eder ki? Sonuçta karşı tarafa gidip vuracak kadar delirdiyseniz sonuç aynı oluyor, siz de kan revan içinde kalyorsunuz. Çünkü arenanın sizin olmayan tarafında bir süre sonra hasar almaya başlıyorsunuz.

Meydan okumalarından önce büyütü kitabınızı hazırlıyorsunuz. A? Evet deste değil ayrıca bu oyunda olayımız büyütü kitabıyla. Büyütük kitabı 3 kısmı var. Yaratıklar, büyütüler ve güçlendirmeler. Güçlendirmeler de büyüt ama aynı bir sınıfa giriyorlar. Misal 1 sağlığı 1 savun-



ması olan bir yaratığı düşmana yolluyorsunuz, üzerine bir de giant growth atıyorsunuz. O tırt yaratık oluyor bir zebellah!

Oyunun olayı yeni aldığından güçleri iyi düzenlemek, savaşta deliller gibi koşturup mana toplamak bir yandan da doğru anda doğru yaratıkları çağırırmak doğru büyülerini yapmak. Her karşılaşma en son güçlerini ve değişik bir taktiği uygulamanızı gerektiriyor. Böylece oyun her bölümünde sizi mutlaka zorluyor. Ama bölümün geçemediğiniz her sefer biraz daha ipucu veriyor ve yardım ediyor. Devamlı yeni büyüler öğreniyoruz, yeniliklerin ardı arkası gelmiyor. 15'er görevden altı ana senaryo ise oyun süresi olarak fazlasıyla tatmin edici. Fakat esas oyunun çekiciliği benim gibi çok hareketli, gerçek zamanlı stratejilerden pek faz etmeyecek birini bile kendine bağlayıp uzun süre oynatması olduğunu. Ama oyunun özellikle multiplayer olarak pek çok güzel yanı var. Senaryoları bitirdikçe açtığınız her şeyi multiplayerde kullanabiliyorsunuz. Böylece size özel, imaj ve karizma sahibi kahramanlar oluşturabiliyor, büyütük kitabı rakkipleri çok şaşırtacak güçlerle doldurabiliyorsunuz. Üstüne üstlük bu dengeyi bozmuyor sadece çeşitlilik ve eğlence katıyor. ☺



DUNGEON SIEGE LEGENDS OF ARANNA

"Aranma güzeli" Efsaneleri

Bilgi için: www.microsoft.com/games/dungeonsiege2a Yapım: Mad Doc Software Dağıtım: Microsoft İngilizce gereklilik: Az
Minimum Sistem: 333MHz CPU, 128MB RAM, 8MB GFX. Önerilen Sistem: 1.8 GHz CPU, 512MB RAM, 64MB GFX

Jesuskane
jesuskane@level.com.tr

Aşında ne hackim ne de slashim var. Ama bu durumda hack'n slash moduna geçeceğiz maalesef. Yahu bu geleceğine Dungeon Siege II gelseydi de onu oynasaydık keşke.

DS evrenimizde neler olmuş, neler bitmiş bir bakalım. Her zaman olduğu gibi yaşı başı bir şeytan bir yerlerden peydahlanır ve McGuffin'i tutuverir. Sizin de anlayacağınız gibi bizim oyunımız bu gayri meşru şeytani ortadan kaldırınmak ve dünyayı ele geçirmesine engel olmaktadır. Klasik, çok pardon, klişe. Asıl oyunun yapımcısı ve yaratıcısı Chris Taylor (Gas Powered Games) su an DS II'yi bitirmek ile meşgul. Bu yüzden LoA'yi Mad Doc Software (Star Trek: Armada II, Empire Earth: The Art of Conquest) yapmış. Doğal olarak hiçbir şeyi riske etmeden orijinal formülle sadık kalmışlar. Klişe yeni bir senaryo, yeni bir sürü "item", yeni hazineler ve kesilecek bir dünya yeni yaratık ile karşımıza çıkmıştır.

Sen anca,

Harita tasarımlarında hiç bir değişiklik yok iken, yaratık sayısı birazcık abartılmış gibi geldi. Sizin içinde eşyalarınız vs. ölümlüne koruyacak bir cep hayvanınız

olsa bile, olayın ilginç bir yanı pek yok. Diablo klonu olmaktan öteye giden bir şey yok yine de. Diablo'ya karşı tek artışı grup sistemi ki, asıl oyundaki tad burada da yok maalesef. DS o kadar eğlenerek oynadığım bir oyun olsa bile genişleme paketi pek genişletmemiş oyunu. Bütün bu canımı sikan olayların üstüne tuz biber eken bir durum var ki, o da daha önce yetiştiğim, geliştirdiğim gözüm gibi baktığım karakterimi LoA'ya aktaramıyor olsam. İlla en baştan başlayıp bir tır tır oynamanız gerekiyor ki çok can sıkıcı.

Tam bu noktada genişleme paketinden bahsetmekten vazgeçiyorum. Sebebi ise, Internet'te 15 dakika kadar dolanarak bundan çok daha başarılı harita, item ve modlar bulup kurabileceğim gerçeği. Ayrıca bulacağım modlar ne ekran kartımı ile çakacak ne de sürücü beğenmemek gibi bir şansı olacak. Tamam ekranı alabilidine kaplayan devasa yaratıklar sokuşturamayacağım belki oyunumá ama en azından istedim

óm ile istemediğimi ayırmabileceğim. Yeni eşyalar derseniz, binlercesi var Internet'te. Daha da kısası oyuna yeni hiçbir tat getirmiyor. Geviş getirmekten ibaret yani.

Yaratık kesersin...

Anlayamadığım başarılı olmadığına bile neden bir genişleme paketi yaparsın başarılı olan bir oyuna. Ne gerek var şurada Dungeon Siege II beklerken bizleri soğutmaya atmosferden? Tamam müzikler harika, grafikler güzel ama genişleme paketini oynayacağıma, kendi karakterimle baştan oynarım oyunu daha iyi. Ben o kadar eşyayı toplamakla mı uğraşacağım netten, bak adamlar basmış CD ye, hem de bir yeni harita koymuşlar diyor sanız, bunun yanında da DS manyağı iseniz alın. Aksi takdirde şu puana bakıp da çok fazla aldanmayın. Başlığın son değil ilk yarısının yüzü suyu hürmetine. Jesus'suz kalın oyunsuz kalmayın. ☺



Artılar

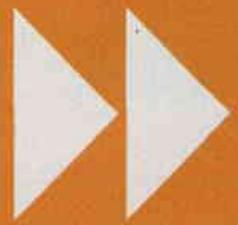
Yeni hazine, bir küpçük hayvançıyı filkeye. Oyun içinde sevilen Dungeon Siege de gelir.

Eksiler

Daha önceki karakterinizi kullanamayacaksınız. Yine farlaça doğrular ve sırız Diablo klonu.

Level Notu





Fırat Akyıldız | fırat@level.com.tr

Abur cubur, aşağı yukarı, hemen hemen, şapır şupur, Kısa Kısa...

kısa kısa

Sinbad: Legend of the Seven Seas

Hangi filmin, hangi çizgi-filmin, hangi Tuna Şentuna'nın oyunu yapılmamış ki Sinbad'ın yapılması sevgili okurcular... Yapıldı bit tabii ki... İsmi ise bu: Sinbad: Yedi Denizler Efsanesi. Şimdi de Endoplazmik Redikulum'un nasıl çoğaldığını inceleyeyim (kafam karışık).

Aslen bir aksiyon oyunu olan Sinbad: Yedi Denizler Efsanesi aslında bir aksiyon oyunu (himpf, yazamadım).



Sinbad'ı kontrol ettiğiniz oyunda bir fare ve bir de klavyeye sahipsiniz. Bu ikişini birş diye birleştiridiğiniz zaman ortaya bir kontrol sistemi çıkıyor. Astrolojide Samanyolu TV adı verilen bu sistemde; Z, X ve C tuşlarına dong! diye basmak suretiyle fift! çang! çung! diye kılıç kullanıyorsunuz. Ayrıca varolan bu tuşlarla; Z+X, Z+X+X ve Z+X+2X- 9/1=Musluk+Havuz gibi kombinasyonlar



Yapım: Small Rockets

Dağıtım: Atari

Minimum Sistem: 700 Mhz işlemci, 128 MB RAM, 32 MB Ekran kartı



yaparak kılıçınızı farklı şekilde har vurup harman savurabiliyorsunuz. Ayrıca şu yaşına geldim hâlâ har vurup harman savurmanın nasıl bir şey olduğunu anlayabilmiş değilim değerli basın mensupları.

Fakat oyunun grafikleri tasarım açısından gelirken yolda takılıp yere kapalanmış. Bunun yanında... O kontroller ne be?! Şu da var ki, ben ne zaman bir oyunda ya taşa tıkladığında uyuyabileceğim? Ne zaman uyumak için zamanım olacak veya ne zaman işim olmayacağı?

Championship Snow Boarding 2004

Kardan Kayak yapmak için gerekli malzemeler aşağıdaki gibidir, fakat Enter'a basıp paragraf açmaya Üşendiğim için yana yazıyorum. Bir adet kar, bir

adet kar kayağı ve iki baş soğan. Buradan yola çıkarak ise şu sonuca varabiliyim, hatta varayım: Championship Snow Boarding 2004 diye bir oyun yapacağım. Bu sonuca da vardiktan sonra mir mir... Öhöm, ne diyor düm, oyun... Bu bir nedir? Yanılmıyorum bir kar kayağı oyunu... İçlerinde Carrier de olan farklı farklı ayakkapılar giyen birçok mod bulunuyor Snow Boarding 2004'te. Bunun dışında bir de, kariyer kaygısı olmadan, langır lungur! diye oyna başlayabiliyorsunuz ki, bu çok ayıp. Orada ta Kanada'dan gelmiş Carrier Amca'nız var, Kuzen Practice var, Serhat Abi'niz var. Bi 'Merhaba' deyin keratalar!

Yapım: Activision.

Dağıtım: Activision

Minimum Sistem: 800 Mhz işlemci, 128 MB RAM, 32 MB Ekran kartı



Diyelim ki sevgili okurcular, bu oyunu kurdunuz, oynadınız. Ne gibi sorularla karşılaşacaksınız? İşte ben de tam bu noktada devreye giriyorum ve her şeyi açıklıyorum! Artık hiçbir şey eskisi gibi olmayacağı, veya olacak sanırım, olur herhalde, ne bileyim... Sorun şu ki, fizik modellemesi diye bir şey yok bu oyunda. "Bu beni tatmin etmedi, gidip alıyorum ben oyunu, lay lay lom" derseniz de şunu derim: "Ateşin var mı bıradır?". İşte bu kadar da duyarlı bir yazarımlım ben.

Bionicle

...Oyunlara karşı daha anlayışlı, daha ilimli, "cicii cicili" diye yaklaşmak gerekiyor. Oyunlar birer çiçektir ve çiçekler koparılmak ister. Ayrıca çırkin çiçek yoktur, bakımsız çiçek vardır. Sonuçta, oyular hakkında "Ne biçim oyun bu

beee, iy" diye konuşmak yanlıştır. Dolayısıyla, keza, velhasıl kelâm, vesaire, bu oyunu yazarken de sakin olmamalıym, taşkınlık yapmamalıyım. İşte başlıyorum... Bu ne iğrenç oyun be, iy! (ne yapım, tutamadım kendimi)

Yapım: EA
Dağıtım: EA
Minimum Sistem: 500 Mhz işlemci, 128 MB RAM, 16 MB Ekran kartı



Toparlamak gerekirse, Bionicle bir platform oyunu. Oyunda metal aksamlı bir robottu kontrol ederek bir platformdan diğerine atlıyor, şuursuzca hareket ediyorsunuz. Biraz daha dikkatli oln, kızdırımayın beni.

Toparladıktan sonra yeniden dağıtmak gerekirse, oyunun kontrolleri deveye çelme takmaktan daha zor (eski den TDK'mışım hem). Bunu şu şekilde açıklayabilirim. Evet bunu yapabilirim: Kontroller çok zor (?). Tabii ki kamerasının bundaki payı yadsınamaz. Kamera olmasaydı bu oyunda, her şey daha farklı olabilirdi, siyah ekranda sağa sola dan! ve de dun! diye çarpabiliirdik, ama olmadı, olmadı. Fırk...

Rebels: Prison Escape

İsyancılar sıralı tam listesi aşağıdaki gibidir:

Berker XXXXX, Sinan XXX, Serhat X, Tuğbek X... Tahtada ismi yazılı olanlar

discipline verilecektir. Sonra da UEFA kupa gibi geri alınacaktır. Sınıfta olmayanlar ise discipline verildikten sonra kesintilikle geri alınmayacağındır. Bakınız Burak! Koca kafalı işte, ne olacak!

Fakat Rebels: Prison Escape de bir strateji-aksiyon oyunu. Commandos'a

Yapım: Philos labs
Dağıtım: Hip Games
Minimum Sistem: 500 Mhz işlemci, 256 MB RAM, 32 MB Ekran kartı



benzerliğiyle dikkatleri toplayan ve topladığı dikkatleri gnam gnam diye yiyan bu oyunda farklı yeteneklere sahip beş isyankârı kontrol ediyorsunuz. Ne var ki, A noktasından yola çıkan macera unsurlarının B noktasından yola çıkan gizlilik unsurlarıyla karşılaşması sonucu oyuncu ağır hasar alıyor, uf oluyor vs. Bunun nedeni ise şu: Unuttum.

Bildiğim bir şey var ki o da bu oyunun grafiklerinin vasatı aşamadığı. Şimdi aklıma geldi, bildiğim bir şey daha varmış: Rebels çok sıkıcı bir oyun. Aslında bir şey daha biliyorum ama onu sizle paylaşmam. Kendi başına yiyeceğim hepsini. Batu sen de isyan çıkışma çocuğum, yazarım bak tahtaya! Hımm!



Yapım: 258
Dağıtım: Adventure Company
Minimum Sistem: 700 Mhz işlemci, 128 MB RAM



Traitor's Gate 2: Cypher

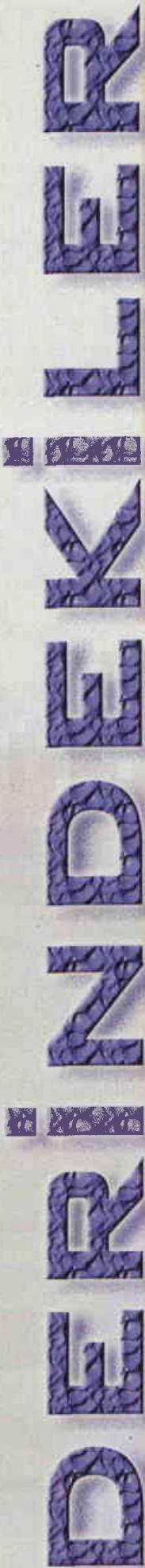
İçinizde "258 diye yapımcı ismi mi olmuş, o zaman ben de 259'um nihayet hafdasd" diyen biri varsa bu yazımı hem terk etsin. Aksi halde yazıya mazuya başlamıyorum, hah, eylem!

Traitor's Gate 2: Cypher, ilginçtir ki Traitor's Gate'in devamı. Bir macera oyunu olmaktan başka hiçbir işe yaramayan, evde tembel tembel oturan, devamlı uyuyan, şuradan şuraya gidemeyen asosyal Traitor's Gate, birçok saçma bulmaca ihtiiva ediyor. Bunların arasında; kare bulmaca, sarmal bulmaca ve sayısal bulmaca gibi şeyler de yok değil, var.

Lara Croft'un kamerasının çalındığı oyunda kontroller de alabildiğine Japon Balığı. Bunun açılımı ise şu: Japon Balıkları'nın da hafızası diğer cinsleri gibi beğenmiş. Fakat diğerlerinin aksine birbirleriyle glu glu diye değil, çan çin çon diye anlaşırlar. Oyunun bundan sonrası

kısımını ise arkadaşım Serhat yazacak. Al Serhat'ım şu klavyeyi, fijtttt! (Klavveyi fırlat!) "Ben ne anlarıım Traitor's Gate'ten be Fırat'ım, gel bi' PES atalım senle de beş yiyeşim!"





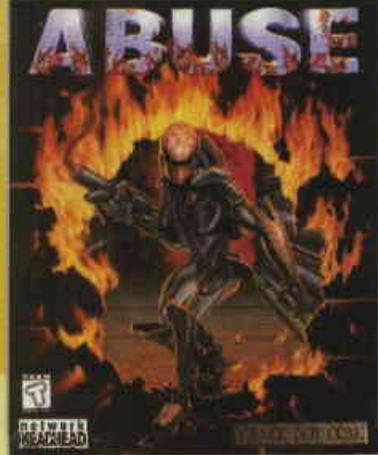
ABUSE

İşte devrim yaratan bir oyun daha bizimle köşemizin sayfalarında. HR Giger'in kabuslarına girecek yaratımı olan 'Alien'ini biliyor musunuz? Ridley Scott'un ve daha sonra James Cameron'un yönettiği filmlerde cidden insanı dehşete düşürüyordu. Gözleri olmayan, keskin pençeleri, dişleri, sıvri kuyruğu ile sizi binlerce değişik şekilde öldürebilen yaratıklardan bahsediyoruz. Abuse, bu yaratıkları alıyor, daha doğrusu araklıyor ve türüne platform diyip geçmek istemediğim bir oyun yaratıyor. Hayır bu yaratıkları kullanmıyoruz ama bunlarla dolu bir haphazarden saçıkmaya çalışıyoruz.

En sevdigimiz oyunlarda olduğu gibi Abuse'da pek de parlak olmayan bir gelecekte yer alıyor. Mahkumların üzerinde genetik deneyler yapılan, hasır altı edilen şeylerin ve hükümet projelerinin saklandığı bir haphazardediyoruz. İnsanın şiddet duyu-

sunu kontrol eden genler üzerinde yapılan deneylerin sonucu az evvel bahsettiğimiz yaratıklar oluşur. Biz ise bu deneyin yayılmasından genetik olarak etkilenmeyen tek kişiyiz. Fallout'tan tanık olduğunuz bir temiz 'Power Armor' burada tek umudumuz. Giyeni güçlendirip çevikleştirilen bu zırhı bulup içine giriyor sonra lazer silahını kapıp bu timarhaneden kurtulmaya çalışıyoruz. Zırhın tasarımı fark ettiyseniz MDK'da hasta olduğumuz zırhın tasarıma benziyor. Büyük olasılıkla MDK'nın yapımcıları da bu oyunun bağımlılarıydı. Zaten bu oyun Giger'in karanlık dünyasından, gelecekteki oyunlar da ister istemez bu oyundan etkilenmişti. Buna rağmen başarılı benzerleri azdır.

Oyunun en ilginç yanı klavye ile hareket edip fare ile ateş yönünü belirliyor olmamızdı! Crusader oynayanlar hatırlar bu oynaması ama bura-



da klasik platform bakış açısı olayı çok ilginç kılıyordu. Yerlerden duvarlardan ve tavanlardan her yerden akan yaratıklar, hareket, heyecan, korku ve sürprizler bu oyunu dehşet bir tecrübe yaşatıyor.

Mekanlar, gizli duvarlar, bilgisayar konsolları, taret kontrolleri ve bugünkü oyunlarında görünce şaşırduğumuz her şey bu oyunda vardı. Büyüyük yaratıklar kesinlikle dehşet vericiydi. Bugün bu oyunu bir şekilde bulup oynayın derim, kesinlikle bütün eski oyunlar içerisinde kaçırılmaması şart olan bir oyun ☺

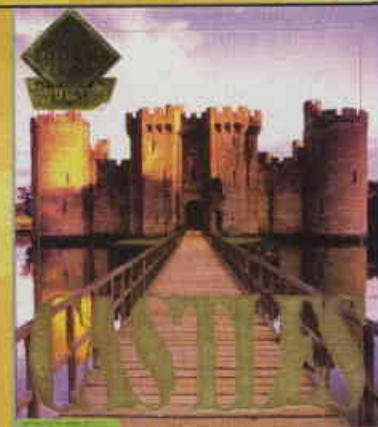


CASTLES

Lordum, sürgüne gönderdiğiniz aöğabeyiniz elçi göndermiş efendim. Huzurunuza çıkabilir mi?"

"Lordum, Keltler barış elçisi gönderdiler. Sizinle şefleri teke tek ormanın kıyısındaki tepede görüşmek ve barış yapmak istiyormuş. Gidecek misiniz?"

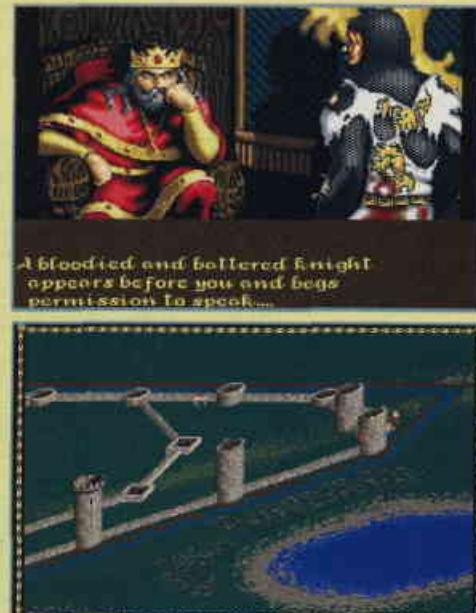
İşte günümüzün en iyi derebeylik oyunu olan Stronghold'da bile böyle olaylar yok. Ekrana çıkan tek bir resim ve konuşma ile size derebeyi olduğunuzu, kale dikmek ve askerler ile onu korumak dışında verecek kararlarınız olduğunu hatırlatıyor. Dürüst olayım hem Stronghold'u hem de devamı olan Crusaders'ı keyifle



bitirdim. Kaleler dikmek, küçük bir ortaçağ ekonomisi işletmek ciddien keyiflidir. Küçük küçük adamlar sizin isteklerinizi yerine getirirler, savaşlar yaparsınız ama işin güzel yanı savunma yapıyor olmaktadır. Az kayıpla halkınizi korumak ama düşmanı bu cüreti için feci kayıplara uğratmak. Ama Castles'ta klasik ortaçağ entrikaları, vermeniz gereken kararlar ve her oynayışınızda rast gele gelişen olaylar mevcut. Bütün bunlar da bu oyunu bir klasik yapmaya yeter de artar bile.

Castles, Stronghold'un ve bu türdeki diğer oyunları atası sayılır. Fare ile kontrol

edilmesine rağmen kontrol zorlukları haricinde başarılı bir oyun. Pek çok insana her duvarın tek tek kalınlığını ve ok aralığı olup olmayacağıni belirlemek oldukça zor gelecektir. Ama kalemiz büyüp güçlendikçe daha çok vergi alabiliriz. Böylece daha çok işçi çalıştırıp daha çok asker besleyebiliriz ve çağımızın önemli bir gücü oluruz. Ve çektiğimiz dertlerin meyvesini yemiş oluruz. Castles vaktiniz varsa birkaç saat ayırip ilerlediğinizde oldukça ilginizi çekebilecek bir oyun. Ama kontrolü çözemez iseniz devamı olan Castles 2 veya geliştirilmiş çeşitlerini de öneririm. ☺



WASTELAND

 Fallout 3'ün iptalini öğrendiğimiz şu hüznülü kiş günlerinde Fallout'un atası olan oyunu oynamayı dedim. Arka planda Fallout bir ve ikinci müziklerini açtım ve daldım gittim. Ültima'yı bilirsınız? Birkaç piksellik karakterimiz ile oynadığımız RPG hani. Ana dünya haritasında Wasteland'in da öyle göründüğü bir oyun. Ama sırı savaşa geldiğinde sol tarafta ghouluların, mutantların ve garipleşmiş çöl yaratıklarının resimlerini görüyorsunuz. Sağda seçeneklerden alt kısmda listedelenmiş grubunuzun hareketlerini belirliyorsunuz. Levyeler, bıçaklar, su mataraları ve Fallout'tan hatırlayacağınız çölde hayatı kalmak için gereken çeşitli eşyalarınız var.

Çölde ve dağlarda ilerledikçe zaman zaman eski harabelerin arasında hurdalardan kurulmuş küçük yerleşimlere rastlıyoruz. Biraz su ve yiyecek karşılığında, bazen de cephe ve ekipman ile bu yerlere yardım edip etmemek sizin elinizde. Wasteland aslında Fallout ama eski grafikler ile bir Fallout. Çünkü tipki Fallout'ta olduğu gibi bu oyun da herhangi bir karakter sınıfı kısıtlaması getirmiyor. Zamanının bütün RPG'leri

arasında yetenek ağırlıklı ilk oyun olarak öne çıkıyor. Zaten Fallout'u özel yapan sayısız özelliğinden biri de yeteneklere dayanmasıydı.

Özellikle en son gördüğümüz ekran görüntülerinden sonra Fallout 3'ün kaybı daha da acı veriyor. Bağıma Wasteland'i baysım diyorum ama sorun şu ki oyunun kitapçı olmadan pek çok yeri anlayamıyorsunuz. Eski bir kopyayla başa çıkma yöntemi aslında bu. Görev alacağınız ve önemli olayları öğreneceğiniz yerde sayfa 54'ü aç, hah orası işte diyor. Haliyle oyunun derin hikayesine ve olayların akışına kitabı olmadan kendinizi kaptırmanız mümkün değil. Ama nostalji hatırlına oyunu açıp oynamanız, biraz incelemeniz güzel olur. Kitabını bulabilenler içinse eski RPG'lerden birine dönüş kesinlikle muhteşem olur. Çünkü bu oyun Fallout'un atası, ve defalarca oynayıp ta sizin sıkılmaması, hep o atmosferi solumak istemeniz aynen bu oyunda da geçerli.

Notlar: Fallout'u masaüstü olarak oyananlar, oyunlarından bahsederlerse daima bu konuda sohbet etmekten keyif duyarım. Mailiniz cevapsız kalmaz. Ayrıca Interplay'in sitesinden klasik Interplay oyunlarının müziklerini mp3 olarak indirebilirsiniz. Arka plan müziği olduklarından RPG oynarken çok iyi atmosfer yaratıyorlar.

Eski oyunları nereden bulabileceklerini soran arkadaşlar, İnternet üzerinde ikinci el oyun satan sitelere bakabilirsınız. Simon the Sorceror gibi oyunlar ise hala yapıcıları tarafından 10 dolardan satılıyor. Yapıcı sitelerinden ararsanız bazılarının üstüne üstlük onarıp yamalanmış olarak firma tarafından indirilmeye açıldığını görürsünüz. Bunları firmanın uyarılarına uyduktan sonra yasal olarak indirip oynayabilirsiniz. Bunun haricinde hiçbir şekilde ulaşamadığınız oyunları "abandonware"



adı altında aratabilirsiniz. Ama bunlar virüslü çıkabilir, ayarlarınızı ve hatta bilgisayarınızı bozabilirler. Bu statüdeki oyunların yasallığı henüz kesinleşmemiş olduğundan yapımcısı ile görüşüp anlaşmadıkten sonra bu oyunlar herhangi bir şekilde dağıtılamaz. Yani maalesef Level Cd'si ile beraber veremeyiz. ☺



EVERQUEST

LOST DUNGEONS OF NORRATH

Konforlu bir zindana sahip olmak artık daha kolay

Bilgi için: <http://everquest.station.sony.com/lostdungeons/> Yapım: Sony Online Entertainment Dağıtım: Avaturk Tür: Devasa Online RPG İngilizce gereksinimi: Orta

Minimum Sistem: 400MHz CPU, 256MB RAM, 16MB GFX Önerilen Sistem: 1,4 GHz CPU, 512MB RAM, 32MB GFX

Göker Nurbeyler gcnurbeyler@evel.com.tr

Hatırlarsınız Blizzard potansiyel klasik World of Warcraft hakkında ilk bilgileri verirken kişile- re özel savaş bölgelerinden bahsetmişti. Bu zindanların özgürlüğü görev aşkıyla içeri dalan oyuncu grubunun seviyesine ve mesleğine göre kendini şekillendirmesi olacaktı. Daha önceden düşünülmüş müdüy bilinmez ama World of Warcraft daha yoldayken bir çok Online RPG yapıcısı bu fikri oyunlarında kullanmaya başladilar. Hatta geliştirip özel isimler verenler de oldu (Örneğin Anarchy Online: Shadowlands'in Auto Content Generate sistemi). Sitemi bir devasa online oyun klasik olan Everquest'in kullanması elbette düşünülemezdi.

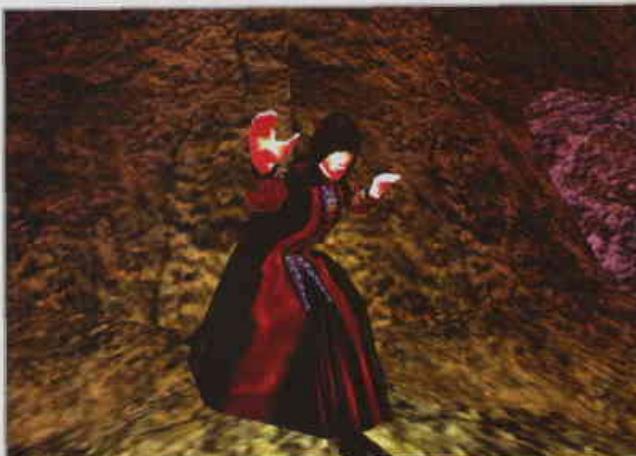
Sen kendine bir Quest al,

Everquest 2 hazırlıklarının sürmesine rağmen yapımcılar istek oldukça ek paket yapmaya devam edeceğiz demişlerdi. Zaten bir orta çağ fantezi dünyasında bulunabilecek hemen her türlü sınıf, meslek ve yaratık eklendikten sonra yapıcılara kalan her yenilikte ayrı

bir paket hazırlamaktı ki bugüne dek gayet başarılı oldular. Otomatik zindan geliştirme sistemine bu sözlerinden aldıkları gücü de ekleyerek yeni ek paketleri Lost Dungeons of Norrath'ı piyasaya sürdüler. Aslında paket tamamen bu sistem üzerine kurulu denebilir. Çünkü paket Everquest dünyasına yeni topraklar eklemek yerine ana kıtaya kayıp zindanlar yerleştiriyor. Yerleştirmek yanlış keli-

me olabilir çünkü ek paketle kitadaki ölü noktalar tekrar gündeme getiriliyor. Zindan grup görevlerinden oluştugundan online ortamlarda yalnız takılmayı seven oyuncuların bu oyunda işi yok. Hemen bu noktada belirtmeliyim ki bu zindanların nimetlerinden faydalananın minimum 20.level olmanız gerekiyor, yani paket eski, deneyimli Everquest oyuncularına hitap ediyor. Eğer sizde bu kişilerden biriyseniz yapmanız gereken yolcu kamplarına (Wayfarer Camp) katılmak ve dört ila altı kişiden oluşan macera- rest bir grupta yer almaktır. Grubu kurduktan sonra sizin için kopyası oluşturulur ve dışarıdan erişilemeyen kırk sekiz mağaranın birine dalarak görevinize başlıyorsunuz.

♦ Vampirler artistlik duruşlarından çok daha fazlasını yapabiliyor.



♦ Abi odaya şöyle bir daldım ki...



kablodaki fısıltılar

Download'ın Gücü Adına...

Hatasız kul olmadığı kadar hata- siz oyun da olmaz. İşte siz ve bilgisayarınızı mutlu edecek en son yama ve ekleniler:

► Ghost Master'ın yapımcıları 144MB boyutunda dev bir bonus

senaryo yayınladılar:
http://www.ghostmaster.net/downloads_patches.htm

► Bioware bomba RPG Neverwinter Nights ve ek paketi için

Online diyalarda neler oluyor?

yeniden yama yayınladı. Yamaya lanetli yüzükler gibi enteresan eşyalar geliyor ve bir çok bug gidiyor. Yamayı oyunun "Auto Patching" fonksiyonuya çekebilirsiniz.

girerken otomatik olarak çekiliyor. Bu yamayı ve Frozen Throne Orc senaryosunun devamını gelecek ay CD'de bulabilirsiniz.

► Raven Software'ın Jedi Knight 3: Jedi Academy için 6 yeni multiplayer harita (birer Duel ve Capture the Flag, dört Free for all haritası) yayınladı. Dosya yaklaşık 13 MB boyuttadır:
<http://www.3dgamgames/jediacademy/#filelisters.com/>



...Ben üstüme rahat birşeyler giyip geliyorum

Görevler genelde belirli bir sayıdaki yaraticıın hakkından gelmek ve tutuklu NPC'leri kurtarmaktan oluşuyor. Tabi kivam katınlı diye aralara bir kaç boss yaratıkta yerleştirilmiş. Görevlerde karşılaşığınız yaratıkların seviyesi partinizin seviye ortalamasına paralel olduğundan çok büyük problem teşkil etmiyorlar. Buradaki değişiklik ihtiyaç duyulduğunda grup şefinin gelen düşmanların seviyesini değiştirebilmesi şeklinde kendini gösteriyor. Bunun avantajı kendinizi istediğiniz kadar zorla maniza imkan vermesi oluyor. Böylece gerçek hayatı ne kadar risk o kadar kazanç ilkesi burada da kendine yer bulunuyor. Lost Dungeons of Norrath'ın farkı ise gerçek hayatı yıkığınız kimse sayesinde seviye atlayamamanız ve onlardan büyülü eşyalar düşmemesi oluyor.

Baltalar elimizde biz gideriz zindana hey zindana

Oyundaki bir diğer yenilik ise zamana karşı yarışmanız gereken görevlerle ortaya çıkıyor. Genellikle 90 dakikalık bir zaman bariyeriyle mücadele ettiğiniz görevlerde grubunuzun panik yapması felakette sonuçlanabiliyor. Özellikle daha boss yaratığı aşamadıysanız veya NPC'ye ulaşmanız çok varsa büyük kayıplar verebiliyorsunuz. Buna rağmen

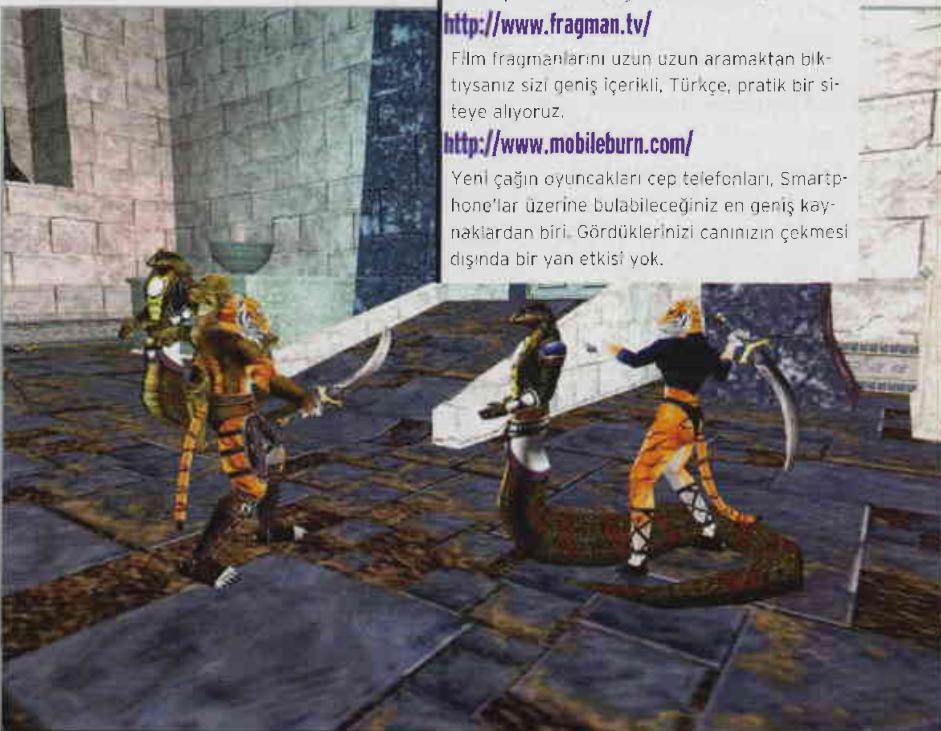
sonuç saff ettiğiniz efora gerçekten deñiyor. Görevler neticesinde aldığınız puanları alışverişlerinizde para yerine kullanabiliyorsunuz. Bu nedenle bu puanları yemek fisi veya kontör olarak adlandırabiliriz. Zaman bariyeri görevlerde düşen aletler genelde karakter değerlerinizi artırma özelliğine sahip çok kaliteli eşyalar oluyorlar. Bunun oyuncuları oyuna yetenince kilitleyemeyeceği düşünülmüş ki

oyuna en başarılı zindan katillerinden oluşan bir hit listesi eklenmiş. Mantık iyi olmasına rağmen ne yazık ki egoist oyuncu kitlesi gözlerden kaçmış. Çünkü oyuncuların yarısından fazlası olası bir tehlikede kampta kaynaştığı arkadaşlarını yüzüstü bırakıyor. Böylelikle kişisel istatistik değerlerini korumuş oluyorlar. Bu vefasız ve vicdansız oyunculardan korunmak için arkası sağlam bir guilda üye olmalısınız. Böylece istatistik değerlerini kurtaran oyuncular klanının hiyerarşisinden kurtulamayacaktır.

Ek paket için upgrade mi yapılmış?!

Ek paket 1999'dan beri ivmeli olarak yenilediği motorunu geliştirmeye devam ediyor.

→ Arkadan vurma erkekliğe siğmasa da hit listesi uğruna canlar yanıyor.



kablodaki fisiltilar

Kısa Kısa:

- Sony Online Everquest için istek oldukça ek paketleri devam edecekmiş demislerdi. Sözlerini tutan yapımcılar işin suyunu çıkararak yeni paket Gates of Discord'u duyurdular. Paketle Taelosia kitası ve yeni oyuncu sınıfı Berserker eklenecel. Paketin Şubat 2004'te çıkması bekleniyor.
- Bir nesle uykusuz geceiler geçirtmiş Amerika klasigi Robin Hood: Defender of the Crown'in tam versiyonu Macromedia Shockwave formattında nete verildi:
[http://www.cinemaware.com/
browser/dotc/final.asp](http://www.cinemaware.com/browser/dotc/final.asp)
- Electronic Arts Ultima Origin sitesine yeni resimler ve klan sistemiyle ilgili ilk bilgiler ekledi: <http://uxo.ea.com/intro.html>
- Mart 2004'te yeni bir çalacağı beklenen Stalker'ın müzikleri de kendi dalında bir çal başlatacak gibi. Oyun, Prague Filarmoni Orkestrası'nca sunulan on parça içerecek. Parçalar Chicago 1930, Cold Zero ve Hotel Gigant'ın müziklerine imza atmış bir ekiple hazırlanıyor.
- Blizzard bir ay World of Warcraft'a ilgili bilgi vermese gözüme uykı qırmıyor. Bu nedenle web sitesinde Westfall madenleri, zindanları ve cüce gruplarıyla ilgili yeni bilgiler ve resimler yayınladılar.
[http://www.blizzard.com/wow/
townhall/dungeons.shtml](http://www.blizzard.com/wow/townhall/dungeons.shtml)
- Remedy ve Rockstar ortak bir çalışmaya Max Payne 2 Mod yarışmasını duyurdular. Son katılma tarihi 15 Mart olan yarışmaya ilgili ayrıntılı bildi için:
[http://www.rockstargames.com/
maxpayne2/contest/](http://www.rockstargames.com/maxpayne2/contest/)
- Mythic'in albin adamlarından Mark Jacobs Dark Age of Camelot'la ilgili bir statü raporu yayınladı. DAOC üzerindeki yenilemeler ve eklenmeler üzerine olan rapor hayranlarının ilgisini çekecektir.
[http://www.camelotherald.com/
more/1247.shtml](http://www.camelotherald.com/more/1247.shtml)

Ayın Siteleri

<http://www.web-reyting.net/>

Gün geçtikçe ihtiyacınız site sayısı doğru orantılı olarak artar. İhtiyacınız olabilecek siteler başlıklar altında sunan siteler de.

<http://www.chriswetherell.com/elf/default.asp>

Eğer bir elf olsaydınız adınız ne olurdu hiç merak ettiniz mi?

<http://www.deviantart.com/>

Görsel sanatlarla ilgili bulabileceğiniz en geniş sitelerden biri. Soyut resimlerden flashlara kadar gerçekten geniş bir içeriye sahip.

<http://www.feldgrau.com/>

Alman Hava Kuvvetleri (1918-1945) üzerine hazırlanan geniş içerikli ve tarafsız bir site. İkinci Dünya Savaşı'yla ilgilenenler gerçek yaşam hikayelerinden silahlara kadar geniş bir yelpaze bulacaklar.

<http://www.unrealtournament.com>

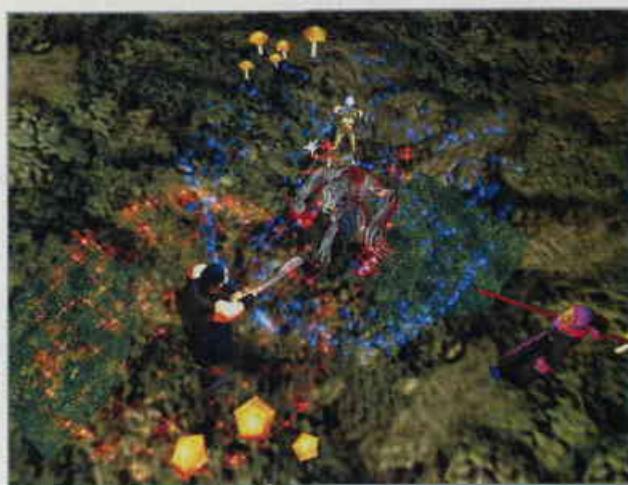
Atari'nın UT 2004 Üzerine her türlü bilgi ve materyali bulabileceğiniz resmi sitesi.

<http://www.fragman.tv/>

Film fragmanlarını uzun uzun aramaktan bıktısanız sizi geniş içerikli, Türkçe, pratik bir siteye alıyoruz.

<http://www.mobileburn.com/>

Yeni çağın oyuncakları cep telefonları, Smartphonolar üzerine bulabileceğiniz en geniş kaynaklardan biri. Gördüklerinizi canınızın çekmesi dışında bir yan etkisi yok.



♦ Çembere alma her zaman işe yaramayabilir.

Everquest'e bu tarihte başlayıp ki 400Mhz makineyle mutlu yaşayanlar yeni ışıklandırma efektlerinden ve artan poligon sayısından faydalananamayacaklar. Yani Lost Dungeons of Norrath'in tadını tam anlayıla çıkarmak için 1.4Ghz işlemcili bir makineye ihtiyaç var. Buna rağmen Everquest 2 yaklaştıkça

Everquest grafik motoru da değiştirin beni sinyalleri vermeye başlıyor. Ses ve müziklerde çok büyük bir değişiklik olmamasına rağmen Everquest'in klasik çizgisi korunmuş.

Kırkikinci(ż) ek pakete ne kadar kaldı ki?

Sonuç olarak her Everquest ek paketinde bir kaç özellik



♦ Yeni nesil bir ekran kartınız yoksa bu sahnede güzel pikselleriniz olacak.

ekleme geleneği Lost Dungeons of Norrath'la da bozulmuyor. Peki paketi kimler alınsın? Eklenen Everquest'ten baymamış, karakteriyle bütünlüğe ve bilgisayarına muhtemelen yeni nesil online oyunları çalışıramayacak oyunculara yeni bir soluk olacaktır. Yedinci ek pakette görüşmek üzere...

Artılar

Gruba özel zindanlar, grup dinamisi, yeni eşyalar, eski bölümlerin canlandırılması

Eksiler

Sadece 20. levelden itibaren oynanılamıyor, eskiyen grafik motoru

Level Notu



MOD DÜNYASI

Download'ın Gücü Adına...

Mod dünyasının bugünü için en uygun tanım firtına öncesi sessizlik olacaktır. Half-Life 2'nin yetenekli editörü gelene kadar mod yapımcıları UT2003 ve Battlefield 1942'yi yüklenerek bir oyuna harcanan emeği daha ne kadar potansiyel içerebiliceğini ispatlıyorlar.

Cölden denize, oradan uzaya...

BF1942 yanında hazır bir editör gelmediğinden meraklılarının

önceki kafasına göre değişiklikler yapabilecekleri sahlem bir editöre ihtiyaçları olacak (planetbattlefield.com). Ama "Yok abi yapımına ne vakit harcaya cağım mod pişsin PC'me düşsun" diyorsanız ilk tekfilm Battlefield Pirates olacaktır. Karayıp Korsanları'nı izleyip gaz olmuş oyuncu kitlesi bu modla tank yerine kalyonlar, taramalı tüfek yerine flinkalar (Orta Çağ'ın berretta'ları) kullanma şansına

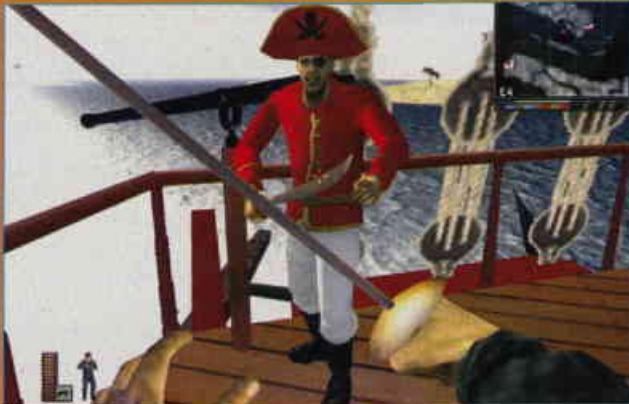
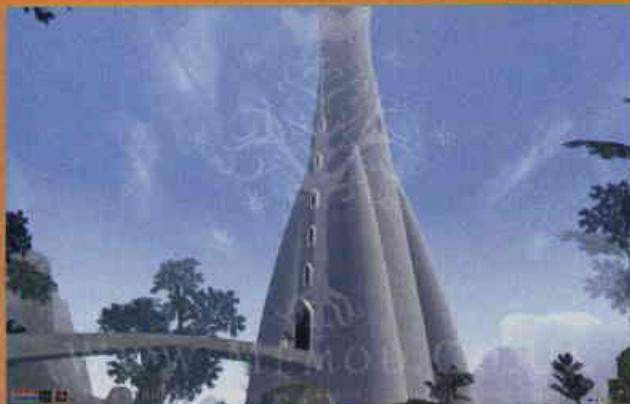
sahipler. Mod henüz Alpha olmasına rağmen içeriği kılıç çarpışmaları ve açık deniz savaşlarıyla gayet leziz. (innerempire.com/bfpirates/game.html)

Yok ben gönümümüzden uzaklaşmam diyorsanız siz modern silahları çarpışacağına savaşlar içeren Desert Combat'a (desertcombat.com) alalım. DC ile sadece silah ve haritalann değil tüm dünyanın değiştigiğini göreceksiniz. İnatla "bu beni kesmez

ama sırı multiplayer oynamak için Halo'ya para veremem" derseniz siz uzayapostaladık. Tan sonra Homefront'da Halo skinleriyle 64 kişi oynayabilirsiniz. (planetbattlefield.com/homefront)

Orta Dünya'da 4x4 Yarıştırmak

Kabul, mod oyunının suyu henüz bu kadar çıkmadı, çıkışın da zaten. Fakat bu keyifleri ayrı yaşıamanız mümkün: Morro-



Online RPG'de İskandinav Mitolojisi Dönemi

MYTHICA

Microsoft Online son dakika golüyle World of Warcraft'ı vurmaya hazırlanıyor

Tür: Devasa Online RPG Yapıcı: Microsoft Çıkış Tarihi: Mart 2004 İlk İzlenim: Çok İyi

Göker Nurbeyler | gnurbeyler@level.com.tr

Online dünyası WoW'a kitlenmiş beklerken göz ardı edilen bir bomba hızla yaklaşıyor, hem de sağlam bir yapımcıdan İskandinav Mitolojisi temeliyle...

Sanal dünyada ölülere yine huzur yok: Tam bir Viking kahramanı olarak onurumla çarpışarak Oldum Valhalla'ya geldim artık huzurluyum derken Odin'in sizi savaşın ortasına geri yollamasıyla herşey yeniden başlıyor. Ateş devlerinin (fire giant) ölümlü irkları tehdit ettiğini günlerde dünyanın sonu Ragnarök çokta uzak sayılmaz.

Çakıyla avlanmaktan bıkanlara özel

Kaderiniz üç imparatorluktan (insan, elf, cüce) birinin koruyucusu olmayı seçerek halkın ve tanrıların güvenini kazanmanızla başlıyor. Hangi imparatorluğun yolunda olacağınız alacağınız görevler ve yetenekler açısından önemli. Elflerle yeni büyüler insanlarla ise değişik savaş stratejileri öğreniyorsunuz. Kendi zırhını ve silahını yapmak isteyenlerin yolu ise cücelerden geçiyor.

Ölümüş bir Valhalla kah-

ramanı olmanın en büyük avantajı diğer bilimum Online RPG'de karakter yaratımı sonrası dandik bir bıçaklı tavşan ve penguen benzerlerini avlarken Mythica'da daha başlangıçta bir kılıç ve güçlü büyülere sahip olmanız. Buna rağmen düşman tarafından yıkılırsanız bir miktar tecrübe puanı kaybıyla Asgard'da yeniden uyanıyorsunuz.

Sahaya meşale atınca imparatorluk iki maç kapatıldı

Oyunda hangi sınıfa ait olduğunuz on iki ayrı koruyucu tanrı arasından yapacağınız seçime bağlı. Örneğin Thor'u seçerek iyi bir berserker, Holla'yı seçerek güçlü bir ateş büyüğüsü olabilirsiniz. Oyunun yaklaşık Üçte birini geçiktiken sonra yarı tanrı mertebesine yükselerek yeni görev, düşman ve ödüllerin sizi beklediği bir kata ulaşıyorsunuz.

Görev sisteminde Playscape denen görev modülleri kullanılıyor. Bu sisteme şehir kapılarındaki farklı renklerdeki meşaleler oradaki görevlerin size ve grubunuza uygun olup olmadığını bildiriyor. Görevleri Diablo 2'dekilere benzer şekilde



de kafalarının üzerinde ünlem işaretiley sizi çağırın şehir sakinlerinden alıyorsunuz. Yapımcılar görevlerde çok sayıda farklı çözüm yolu bulacağınızı da belirtiyorlar.

Devasa Grafikler

Oyuna başladığınızda ilk gözünze çarpacak olay otuz metre boyundaki ateş devleri ve Enclave'i andıran kaliteli grafikler olacak. Allah'tan bu durum için Freya'nın bir buz büyüsü mevcut. Sonuç olarak Age of Mythology'de Kuzeylilere doymayanlar nihayet doyacak gibi görüüyor.

MOD DÜNYASI

wind modu Middle Earth Mod siz Orta Dünya'ya götürecek ve oranın kadın yapıları Minas Tirith ve Isengard'ı görmeye şansı verecek. Irklar ve silahlardır ise henüz yapım aşamasında. (memod.co.uk) Akıl işin yarıs bölümünde kaların üç ayrı oyun modu barındıran UT2003'ü matrak bir Off-road'a çevirin UnWheel'i deneyebilirler. (unwheel.strateg-x.com)

Aynı en sürpriz modu ise ödüllü Warcraft modu yapımcılarının ürünü ve uluslararası bir mega proje olan Warcraft 3 modu Return of the Dragons. Üç ejderha lordundan birini seçerek başlayacağımız mod tek

kışlık görevlerden oluşan ve kendi birim harita ve büyülerini içerecek. (www.3sear.ch/rtd/) "Göker daha çıkmamış modları ağızını sulandırdım" nidalarıyla kızanlar GTA Vice City'yi bir de multiplayer deneyebilirler. (mtavc.com)

Türk Modu Türk'ün Modu herkes onu oynanı

Bu kadar mod tanıtım türk emeği bir mod dan bahsetmemesem olmazdı. Aslında Knights Of The Force: Total Conversion için mod dan çok bir ek paket demek daha doğru olur. Çünkü Jedi Knight 2 ve 3'e uyumlu şa-

ket Star Wars serisinden 55 karakter, 50 yeni multiplayer haritası ve 30 tek kişilik görev gibi sağlam rakamlarla geliyor. Yapımcı hala süren paket en büyük Star Wars Fan sitelerinden www.theforce.net'in desteğiyle yayınlanacak. Ayrintılı bilgi için www.KotF.com a bakabilirsiniz.

Tanıtılmış Türk modlarından bahsetmişken bu ay CD'mizde verdığımız Real Vice City'den bahsetmemesek olmaz. Gerçekten uzun uğraşlar ve büyük emek harcanarak hazırlanmış bu modifikasyon. Eder Vice City'ye sahipseniz hemen kurup dynamalısınız.



Mobil Oyun

MorphGear

tuğbek ölek | tugbek@level.com.tr

Platform: Pocket PC Tür: Emülatör Yapımı: MorphGear Bilgi için: www.morphgear.com

Geçen ay size Pocket PC için ScummVM isimli emülatörü tanıtmıştık. Sıra PPC'nin en önemli ikinci emulatöründe. MorphGear her türlü GameBoy ROM'unu emüle edebilen oldukça başarılı bir emülatör. Elbette elinizde her türlü imkan varsa tercihinizi GameBoy Advance'den yana kullanırsınız.

MorphGear, GBA haricindeki tüm GameBoy oyunlarını sorunsuz oynatırken GBA'da bazen takılmalar yaşanabiliyor. Özellikle işlemciniz XScale 400Mhz değilse. Hatta 400Mhz'de bile zorlanabiliyor. Yine de oyunların çoğunu oynayabiliyorsunuz. Emulatörün yeni sürümleri çıktıktan sonra performansı artacağını ve yeni işlemcilerle bu hız sorunun kalmayacağını umuyorum. Çünkü 400Mhz'de ki takılmalar çok az. Daha iyi ince ayar çekilmiş bir MorphGear veya 600Mhz'lık bir işlemci ile yaşanması kesin gibi.

MorphGear'ı çalıştırığınızda karşını-

za boş bir ekran ve küçük bir üst menü geliyor. Menüdeki ilk seçenek ROM yüklemeye. Bu nın ardından oyunu durdurma, devam etme ve yeniden başlatma seçenekleri var. Daha son-

raki iki düğme ile oyunda bulunduğu naktayı kolayca kaydedip sonrasında tekrar yükleyebiliyorsunuz. GameBoy'un kendisinde dahi bulunmayan bu özellik çok faydalı. Bunun ardından ayar ve oyunu kapama seçenekleri var.

Bir ROM yüklediğinizde oyunun boş ekranına yükleniyor. GameBoy'un Touch-Screen özelliği olmadığı için kalemini bir kenara bırakabilirsiniz. Oyunları tamamen PPC'mizin üzerindeki tuşlarla oynayacağınız. Ancak burada bir sorun var çünkü genelde PPC'lerin üzerinde GBA'da bulunduğu kadar tuş yok. Bu yüzden oyuna girmeden önce tuş

ayarlarınızı yapmayı unutmayın. Bütün tuşları kullanan oyunlarda ise maalesef oyunun ortasında tuşları değiştirip durmak zorunda kalabiliyorsunuz.

Geric bu sorunu çözmek için MorphGear'in altına bir tuş takımı eklenmiştir. Ekrana stylus ile dokunduğunuzda bu moda geçiyorsunuz. Ancak burada "L" ve "R" tuşları bulunmadığı için bu sefer de hem stylus hem de tuşları kullanıp iyice dolanıyorsunuz. Umarım yakında buna bir çözüm bulabilirler.

MorphGear aynı zamanda NES ve SNES oyunlarını da oynatabiliyor.



Bam Bam

Platform: Cep Telefonu Tür: Aksiyon Yapımı: Başarı Mobile Bilgi için: www.oyunparki.com www.mobiloysuncu.com

Adına yakışır derecede tarih öncesi bir şahsiyet olan Bam Bam asılana bakarsanız çok asabidir. Zaten ona "Bam Bam" demelerinin sebebi sürekli elinde kalın sopasıyla dolasıp her bahanede birilerinin kafasına "Bam" yapmasıdır. Sonunda orman ahalisi durumdan bezer ve Bam Bam'ı delirtilip ondan temelli kurtulmaya karar verir.

Bunun için ormandan türlü hayvan o yokken evini (mağarası yanı) basar ve masasının altına saklanır. Bir de masa-

nın üzerine 9 tane delik açar. Bam Bam kardeş eve gelince de rasgele kafalarını masadaki deliklerden çıkarıp çıkarıp géri kaçırlar. Tabii bu kafaları gören Bam Bam dayanamayıp "Bam" yapmaya çalır. Ama hangi birine vuracağini bilmemez. Iskaladıkça sınırlenip krizlere girer. O daha fazla krize gark olsun diye hatta hayvanlar ona "Yuh", "Iska", "Aman", gibi nidalarda bulunur. Kısacası delirip kafayı yemeden önce ne ka-

dar bamlarsanız o kadar kâr ve hatta puandır.

Desteklediği Telefonlar: Nokia 7650, 6610, 7210, 3510i, 6800, 3650, 7250, 6100, 5100, 8910i, 6650, 3300, N-Gage; Siemens M50, C55

Skor Gönderme: Evet Oyunu Kaydetme: Hayır



Mobil Haber Mobil Haber Mobil Haber Mobil Haber Mobil Haber Mobil Haber

Tüm Medyalar Cebe - Nokia 7700

Nokia yeni duyurduğu Mobil medya cihazı 7700 ile yine cep telefonu konseptini aşır eşi benzeri pek bulunmayan bir cihaz üretmiş (N-Gage'de olduğu gibi). MP3 ve MPEG 4 çalabilen

cihaz radyoya da sahip. 64k renge sahip 640x320 piksellik ekranı Pocket PC'lerden bile iyi. Bu ekran da MPEG 4 videoları izlemek elbette ayrı bir keyifdir. Nokia 7700'ün çarpıcı diğer bir özelliği ise GPRS ve büyük ekranının avantajlarını kullanarak gerçek web sitelerinde dolaşabilmenizi

sağlaması. Yani bütün interneti cebinizde dolaşırabiliyorsunuz. Cihazın yatay konumlandırılmış olmasının sebeplerinden biri de sayfaların kolayca görüntülenebilmesi. Nokia 7700'ün tek eksik özelliği N-Gage gibi Side-Talking geleneğini sürdürerek gibi görünmesi.



Ve... Penaltı!

Platform: Cep Telefonu Tür: Spor Yapımcı: Başarı Mobile Bilgi için: www.oyunparki.com www.mobilyoyuncu.com

Futbol hadisesinde en anlamadığım iştir penaltı. Yani savunma saçma veya yakışık almayan kötü bir eylem içinde olabilir. Atak halindeki oyuncuya üzümüş, kalbini veya patisini kırmış olabilir. Ama bunun çözümü penaltı mıdır? Yani Fifa Demokrasisinin olaya bulduğu çare ancak bu mudur? Futbol takım oyunudur de, 90 dakika 22 kişiyi deli gibi koştur, sonra biri birinin ayağına vurdu diye at 20 kişiyi, 2 kişi oynayıp maçın kaderini belirlesin. Çok saçma çok... Mesela onun yerine 11 kişi birden kaleye geçse duvar gibi, rakibin 11'i de birer top alıp aynı anda penaltı kullanısa, giren her top da gol olsa daha mantıklı olabilirmiştir.

Eğer illa teke tek penaltı oyna-

mak istiyorsak da bunu ortamda topa hevesli 20 kişi daha varken değil, bir arkadaşımızla baş başayken de yapabiliriz. Hatta arkadaşınız da olmasın, tek başınaza bile oynarsınız. Nasıl mı? Önce nereye vuracağınızı karar veriyor, daha sonra da hangi şiddette vuracağınızı belirleyip topun alacağı falsoyu da hesaplaşdırın sonra topu 90'a 'ampul' gibi takırsunuz. Böylece sınırsız penaltı kullanma zevkine varıp, Penaltı Karşıtı Cephe'ye katılacak kadar arınıyorsunuz penaltı

tutkusundan.

Tabii başta o top 90'a kolayca 'ampul'leniyor. Ama oyunda ilerledikçe kaleci panterleşip, hatta daha da ilerde Rüştü'leşip size yol vermemeye başlıyor. Bir de kurtardıkça flamenko falan yapıyor manyak. Bu noktada daha sağlam vurup daha iyi falso vermeniz lazım. Ama golü attınız mı da dünyalar sizin, hele bu manyak kalecinin kafayı direklere vuruşunu izlemek bir başka zevk



Desteklediği Telefonlar: Nokia 7560, 6610, 7210, 3510i, 6800, 3650, 7250, 6100, 5100, 8910i, 6650, 3300, N-Gage
Skor Gönderme: Evet
Oyunu kaydetme: Hayır

Tomb Raider

Platform: Nokia N-Gage Tür: Aksiyon Yapımcı: Ideaworks3D Dağıtım: EIDOS Multiplayer: N-Gage Arena Bilgi için: www.n-gage.com



Yani bu Lara her deliğe girmese her yerde karşımıza çıkmasa olmaz. Biz daha yeni Angel of Darkness'in şokundan kurtulmuşken N-Gage ile birlikte tekrar karşımıza çıktı. Ama neyse ki bu sefer orijinal haliyle. Yani Jennifer Lopez kalçalı bir seks simbolü değil, sıradan ve sevimli bir oyun karakteri olarak.

Teknolojinin bu kadar ilerlediği ve artık kimseyi şaşırtmaz hale geldiği bugündeler bile Lara'yı 6 sene önceki haliyle görmek sarsıcı. 6 sene önce bilgisayarlarımızın zor çalıştığı bu oyun nasıl oldu da N-Gage ile ele avuca siğar oldu. Evet

inanması kolay değil ama bu PC platformuna yıllar önce sürülen ilk Tomb Raider'in birebir aynısı. Üstelik geliştirdiği özel bir sistem ile Ideaworks bu oyunu sadece birkaç hafta içinde PC'ye hazır hale getirmiş. Yani firma yakında o döneminin başka hit oyunlarını da N-Gage'e sürerse şaşırmayın.

Tomb Raider oynaması olarak oldukça

rahat. Gerçi PC versiyonunda bulunan bazı oynanış zorlukları N-Gage'de de sürüyor. Ama oyunun bir port olduğu düşünülünce bu normal. 15 büyük bölümden oluşan Tomb Raider, N-Gage'in en kapsamlı ve uzun oyunlarından biri aynı zamanda. Oyunun tek kişilik bölümlerini bitirdikten sonra N-Gage Arena üzerinden multiplayer'da oynayabilirsiniz.

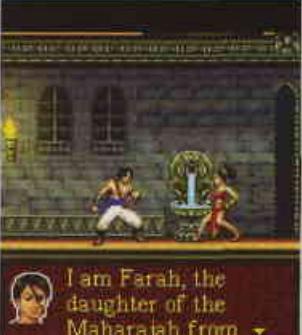


Mobil Haber Mobil Haber Mobil Haber Mobil Haber Mobil Haber

Sands of Time Cepte

Daha önce Splinter Cell ve Rainbow Six gibi hit PC oyunlarının cep versiyonlarını yapan Gameloft şimdi de Prince of Persia: Sands of Time'in cep versiyonunu çıkardı. Elbette oyun PC veya PS2 versiyonu gibi 3D değil. Ancak oyunun 2D olması orijinal Prince of

Persia'ya çok benzemesini sağlamış. Çok daha zevkli bir oynaması ve şahane grafiklerle Prince of Persia'yi cep telefonumuda oynamaya fikri heyecan verici. Üstelik oyun konu olarak PC versiyonunu takip ediyor ve PC versiyonuna uygun olması için karakterimize bir çok akrobasi yeteneği eklenmiş.



I am Farah, the daughter of the Maharajah from ...

Press any key

Gameloft (c) 2003

Siberian Strike X

Platform: Pocket PC Tür: Shoot-em up Yayımcı: Gameloft Bilgi için: www.gameloft.com

1942 ile başlayan uçaklı shoot-em up furyası çoktan sona ermiş olsa da bu tip oyunlar tek tük yapılmıyor hala. Siberian Strike X'de bu konuda iddialı olan oyunlardan. Oyunun konusu bir hayli ilginç. Stalin ile MIR uzay istasyonunun genetik karışımı olan Stalin-bot'un idaresindeki bir Rus şirketi bir tür votka ile dünyayı ele geçirirken... ehm... valla böyle bir şeyler ama o kadar saçma ki anlamak pek mümkün değil. Siz de boşuna çabalamayın oyunu oynarsanız. Ne de olsa shoot-em up.

Oyunda 3 farklı karakteri seçebiliyo-

ruz. Bunların her birinin farklı bir uçağı var. Eliza süratli uçağı F4-U Corsair ile hızlı ama zayıf, Elit P-51 Mustang'ı ile dengeli, Papy ise P-38 Lightning'ı ile yavaş ama güçlü ve dayanıklı. Yani standart shoot-em up uçağı çeşitliliği.

Oyunun grafikleri oldukça hoş ve yukarıdan aşağı inen düşman nefes alırmıyor. Uçaklar oldukça küçük çizildiği için ekranda bir hayli hareket alanı var. Bölüm sonrasında elbette bü-



yük bir gemi veya uçağı parça parça yok ediyoruz.

Eğer uçaklı shoot-em up'ları seviyorsanız ve bir PPC'niz varsa sakın kaçırın.

PUZZLE BOBBLE VS

Platform: Nokia N-Gage Tür: Puzzle Yayımcı: TAITO Dağıtım: TAITO Multiplayer: 4 kişi Bilgi için: www.n-gage.com

Diğer oyun sistemlerinde Bust-A-Move diye çıkan (Sinan'ın yalancısıym) yine sevimli toplu ve bulmacalı bir oyun var kaşımızda. Basit ve eğlenceli doğal olarak.

Şimdi yukarıda renkli toplar duruyor. Sizin de aşağıda bir fırlatıcınız var. Sıradan yeni toplar geliyor ve bu sizin zimbirtiden yukarı fırlatıyorsunuz. Bu yukarı atılan toplar feci şekilde yapışkan. Attığınız yerde kalıyor. Amaç el-

bette renkli topları yan yana getirip yok etmek. Hatta salkım saçak olan topları köprülerden kırıp komple aşağı indirebilerek puanlardan puanlara koşabilirsiniz.

Ama çoğu N-Gage oyununda olduğu gibi Puzzle Bobble'da da multiplayer oynamak daha eğlenceli. Çünkü siz ekranınızı temizledikçe rakibin ekranı doluyor



ve pislik hiç durmuyor. Üstelik oyun 4 oyuncunun aynı anda oynamasına dahil izin veriyor.

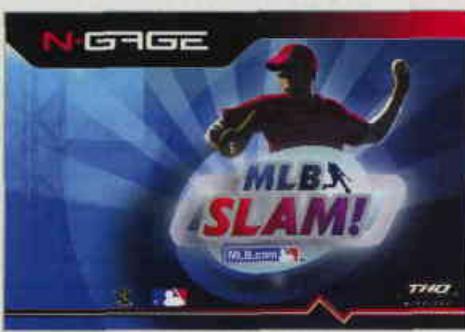
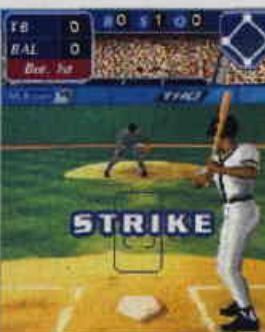
Yine de bana sorarsanız Puyo Puyo daha iyi.

MLB SLAM!

Platform: Nokia N-Gage Tür: Spor Yayımcı: Hexacto Dağıtım: THQ Wireless Multiplayer: 2 kişi Bilgi için: www.n-gage.com

Dünyada benim için hala büyük bir sırlar olarak kalan tek spor dalıdır Beisebol. Aslen atılan topa sopa ile vurup sırayla kalelere koşmak üzerine kurulu bu oyunun, neden her normal oyun gibi topu kaleye sokmak üzerinde odaklımadığını asla bilmeyeceğiz. Belki de Amerikalılar, Ingiliz kriketine garez olsun diye "topu değil adamı sokalım kaleye daha artistik olur" diye düşünmüştür.

Ama siz Baseball'u çözmemiş ve dahi sevmiştir azınlıktansınız MLB SLAM! Tam size göre. Çünkü oyun bugüne kadar bir mobil platforma çıkışmış en iyi baseball oyunu. Oyun da sezon ve hatta topladığınız punanlarla bir rüya takımı yaratmak gibi opsiyonlar bile mevcut. Ama işin en eğlenceli yanı iki kişi bluetooth üzerinden oynamak.

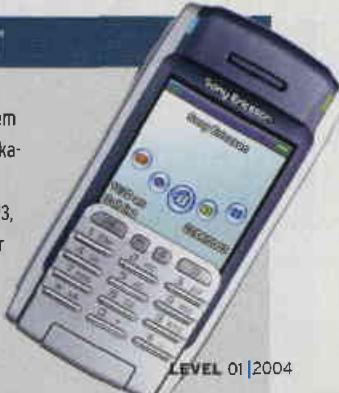


Mobil Haber Mobil Haber Mobil Haber

P900 Geliyor

Sony Ericsson'un cep telefonu, PDA melezi P800 modelini devam ettiren P900 yakında piyasada olacak. Yeni modelde bir kamera da bulunuyor ve böylece fotoğraf ve küçük videolar çekebiliyor. Tasarım olarak P800'e göre çok daha

gelişmiş olan P900 hem daha sık hem de daha sağlam gözüküyor. 16MB'a kadar hafızası olan ürün MemoryStick desteğine de sahip. Ama MPEG4, MP3, fotoğraf, ajanda, melodiler, mesajlar gibi derken bu alan kime yeter bilemeyeceğiz.





Konsol Ustası

Eski bir heyecan vardı. Yeni bir oyunun çıkışını bekler, bilgisayarıya geldiği an koşarak alır ve günlerce oynardım. Sonra bu oyunları tanıtım gereki. Eğlenceliydi. Ben yazıyorum, bitiyordum, ama oyunların art arda çıkışı hiçbir zaman durmadı. Gelmeye devam ettiler. "Bu oyun çok iyi, buna zaman ayıracığım" dedim. O oyunu sıkıştırılmış on saatte bitirmek zorunda kaldım (sıkıştırılmış 10 saat = sıkıştırılmamış, daha rahat geçirilen 20 saat). "Hah, bu oyun ne ki alt tarafı bir yarış" dedim, başında çaklı kaldım, yazılar gecitti. Ne dediysem tersi oldu kısaca. Artık oyunlara eğlence mi, iş mi veya hafif bir obje mi olarak bakacağımı bileyorum. Üstümüze yağacak oyunlar mı? Buyurun, onlar da haberlerde...

Tuna Sentuna
tsentuna@level.com.tr

HABERLER

ÇUKURUN DİBİNDE NE VAR?

En son PC'deydi. Yalan! En son GBA'da gördük onu. Harry, Indiana Jones tribinde ormanlarda hayatı kalmaya çalışıyordu. Bu sefer ise sizin ellerinizde, PS2, Xbox ve GC'de ayakta durmaya çalışacak. Pitfall: The Lost Expedition elbette tamamıyla üç boyutlu. Üstelik Pixar'in animasyonlarından aşağı kalma görseller ve esprili öğeleri de bulunuyor. Tür olarak aksiyon macera benimsenmiş. Nasıl Shinobi'de esas konu atkıysa, buradaki konu da Harry'nin çantası. Harry çantasında taşıdığı eşyaları öndeği bulmacaları çözmek için kullanacak. Çantanın kendisini ise dağ eteklerinden kayarken altına koyabiliyor, iplerden kayarken bir tutacık

olarak devreye sokabiliyorsunuz. Oyundaki eşya kullanımının yüksek seviyelere çıkacağı, Harry'nin macera devam ettikçe yeni hareketler kazanacağı da bulgular arasında. Eğlenceli bir macera için Şubat sonunu bekleyin.

TRAFIK KURALARINA UYALIM

Sanki Driver ve Driver 2 arasında bu kadar uzun beklememişti. Evet sevgili konuklar, bahsettiğim oyun Driver 3 veya yeni adıyla Driv3r (E'yi ters çevirin. Ne oldu? 3. Evet. Zekice. Hatta yaratıcı!). Driv3r'i daha bekleyeceğiz. 2004 baharına kadar. Ondan sonra ise yine Tanner'ı ve Tobias Jones'u şehir sokaklarını



da koşturacağız. Burada ilginç olan şehirler arasında Miami, Nice ve İSTANBUL'un olması değil. Michael Madsen (Kill Bill, Reservoir Dogs) Tanner'ı seslendiriyor. Ving Rhames (Mission Impossible serisi, Con Air, Pulp Fiction) Tobias Jones'u, Mickey Ro-

urke (Once Upon a Time in China, The Thin Red Line) kötü patron Jericho'yu, Michelle Rodriguez (SWAT, Fast and the Furious) ise Miami araba kaçaklığı patroni Calita'yı seslendirecek. Böylece oyun Hollywood yıldızları geçidi olup başında da yer alıp, patlama yaratacak. Bu arada, Tanner ve ortağının uğrashacağı konu araba kaçaklığı. Haber bitiyordu da, "haber" vereyim dedim.

BOŞVERİN TRAFİĞİ

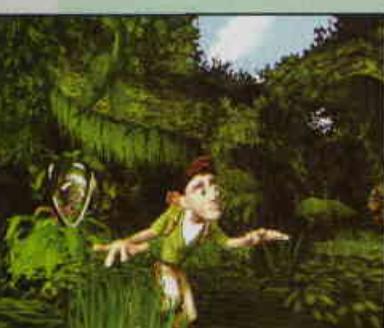
Driv3r ile polisçilik oynamak size göre değilse ve NFS Underground'la terinizi atamadıysanız, gelin The Fast and the Furious ile güneşli Los Angeles sokaklarını turlayalım. Tokyo Xtreme Racer'in yapımcısı Genki ve Vivendi Universal Games işbirliğiyle hazırlanan yeni sokak yarışında karakterinizin bu dünyadaki gelişimini kontrol edeceksizez. Öyle ki, görevden görevye koşarak, kazandığınız paralarla aracınızı bir canavara dönüştürebileceksiniz. Elbette oyunda filmden esintiler görülecek. Filmdeki gibi drag, sokak ve kapalı pist yarışlarına katılacak ve bunu 80 farklı görevle canlandıracağız.



Evet, oyunda motosikletler de var olacak. NFS Undergroud kadar iyi olur mu bilinmez, biz en iyisi PS2'lerimizin başında beklemeye başlayalım.

KONSOLDA STARCRAFT MI OLURMUŞ?

PC'erde online veya tek kişilik strateji zevkini yaşatan StarCraft, StarCraft: Ghost olarak tüm konsollara hazırlanıyor. Ana karakterimiz bir bayan ve ismi de Nova. Nova bir insan değil veya insansa bile bir şeyler olmuş kendisine. Blizzard'in bu oyunla deneği Splinter Cell'deki gizlilik temasını StarCraft dünya sına oturtmaya çalışmak. Oyunun oynanabilir şekli şu an ortalıkta olduğu için bude denenmiş ve iyi sonuçlar da





almış. Nova elindeki tüfekle düşmanlarını zayıf noktalarından vurabiliyor. Bunu yanında telekinetik güçlerini kullanarak rakiplerini Kain gibi oradan oraya fırlatması da olası. Nova isterse aniden hızlanarak jet gibi koşuturabiliyor ve görünmez olduğunda adeta bir rüzgar şeklini alıyor. StarCraft: Ghost için bahar aylarını beklememiz gerek, fakat ben şimdiden sabırsızlanmaya başladım bile.

GİZLİ ÜSTE NE VAR?

Dünyanın en gizli alanlarından biri olan Area 51'i artık duymayanız kalmamıştır. Artık bu bölgenin gizemini çözmenin vakti geldi ve bunu Midway ile başaramaçğız. Area 51 FPS türünde olacak ve online olarak da oynanabilecek. Durum böyle olduğu için sistem olarak PS2 ve Xbox düşünülmüş. Oyunun diğer bilim-



kurgu FPS'lerinden daha ileride olması için müzükleri Nine Inch Nails ve yaratık tasarımlarını da Aliens, Predator ve Jurassic Park filmlerinin efekt kısmıyla ilgilenen Stan Winston hazırlıyor. Önünüzde gelen yaratığı öldürme fikri size çekici gelmediyse, Area 51 ile bu alan hakkındaki gizemli yönleri de araştırıp gerçek verilere ulaşacağınız da Midway tarafından açıkladı. Oyunun 2004'te çıkışması bekleniyor. 2004 başı mı, sonumu, bilemiyoruz.



SORA VE AİLESİ DÖNÜYOR

Disney ile Square Enix'in dostluğu ile oraya çıkan eğlenceli RPG Kingdom Hearts'in devamı, Kingdom Hearts II çok yakın bir gelecekte olmasa da, bir süre sonra PS2'lerimize inmeye hazırlanıyor. Kahramanımız Sora Kairi, Riku, Goofy, Donald ve Mickey ile birlikte yeniden maceraya atılacak. Öykü kaldığı yerden devam ediyor. Kairi ve Riku'nun birbirlerine verdikleri sözün sırrı açığa çıkıyor ve Heartless ile Maleficent yine kötü güç görüntüsüyle sahnedede. Üstelik bu sefer yalnız değiller. Yeni bir kötü güç de Sora ve ekibine dert olmaya niyetli. Hepsi bu kadar değil elbette. Oyunun demosunda görülen çift taraflı "keyblade" (Square'in garip tasarımlarından biridir mutlaka) silahı taşıyan gizemli kişinin oyunda büyük rol oynayacağı da biliniyor. İnişli çıkışlı hikaye yapısı ve mükemmel grafikleriyle, Kingdom Hearts II her RPG'cinin yeni favorisi olmaya aday.

Baskıyı Durdurun!

- Activision Inc. kısa bir süre sonra beyaz perdede göreceğimiz Shrek 2'nin oyun haklarını satın aldığına açıkladı.
- Starsky & Hutch, Colin McRae Rally 2.0 gibi oyunların yaratıcısı Spellbound ile Drome Racers ve Bionicle'in arkasındaki Mobius güçlerini birleştirerek Sony'nin el konsolu PSP için oyun hazırlığına girdi.
- Sammy Corp. SEGA'nın %20'lük bir böülümini satın alınca, 1983'ten beri SEGA'da çalışan SEGA WOW başkanı Rikiya Nakagawa istifa etti.
- Capcom, Japonya'daki Vodafone telefonları için bir Resident Evil oyunu hazırladı. 100 farklı görevde Jill Valentine'i kontrol ederek Nemesis'ten kaçacağınız oyun tamamıyla 3 boyutlu.
- Temmuz ayında piyasaya çıkan Eye Toy, Avrupa'da 2 milyon adet satarak ne kadar beğenildiğini göstermiş oldu.
- Matsushita isimli Japon firması, DVD de oynatabilen modifiye GameCube makinesi "Q"nun üretimine son verdiğini açıkladı. PSX'in daha üstün özelliklere piyasaya çıkışının bu kararda etkili olduğunu düşünülüyor.

- İngiliz oyun yapım firması Climax ilk adımı atarak, PS3 ve Xbox 3 için Avalon isminde bir araç kullanımı tabanlı oyun hazırlıyor. MotoGP serisini hazırlayan firma yeni oyununda Blimey 2 motorunu da tanıtmış olacak.
- Japonya'da bile fazla tutulmayan Wonderswan isimli el konsolunu üreten Bandai, aynı SEGA gibi elini eteğini donanımdan çekmeye karar verdi.
- Interplay ve Vivendi Universal Games tarafından hazırlanan ilk konsol Fallout'u, Fallout: Brotherhood of Steel 13 Ocak'ta piyasada. Duyurulur.
- Konami basketboldan ve basketbol oyunlarından anlayan kişileri işe almak için harekete geçti. Bu, PS2 için hazırlabilecek olan yeni bir basketbol oyunun işaret mi? Belki...
- FF XII'deki iki ismi biliyorduk: Ashe ve Vann. Şu iki yeni ismi de aklınızda tutun: Fran ve Balflrea, çünkü bunlar grubumuzuza yeni elemanları olacak.
- Frank Castle'ı kontrol edeceğimiz "The Punisher" bahar aylarında PS2 ve Xbox'larımızda olacak. Yapımı THQ.
- Koei'nin Dynasty Warriors'ına benzeyen

Samurai Warriors'ın Japonya dışına çıkararak diğer ülkelerde de PS2'leri şenlendireceği firma tarafından bildirildi.

► SEGA, PS2 için hazırladığı Astro Boy isimli oyununda Half-Life 2'de kullanılacak olan Havok motorunun kullanılacağına açıkladı. İlk defa bir Japon oyunu bu motoru kullanacağı için, herkes çok heyecanlı (neden bilinmez...).

► Beijing, Chengdu, Guangzhou, Shanghai ve Shenzhen'de (ipucu: hepsi Çin'de bir şehir) çok yakın bir süre önce satışa sunulmuş olan PlayStation 2 sistemleri ile Sony Çin'de de aktif rol oynayabileceğine inanıyor.

► Yılbaşında ortaya saçılabilecek paraları kendi bünyesine geçirmek isteyen Sony, birbir özelliği bulunan yeni sistemi PSX'in sistem özelliklerini düşürdü. Buna göre PSX CD-R ve DVD+RW formatlarındaki görüntüleri okuyamayacak, MP3 çalılamayacak, TIFF ve GIF resimleri beğenmeyecek ve 24X hızında DVD yazamayarak, ancak 12X hızda yazabilecek; fakat gelin görün ki fiyatlar hala aynı (917\$ - 250GB HD ve 719\$ - 160GB HD)

RATCHET & CLANK 2

GOING COMMANDO

Hâlâ hangi ırttan olduğunu anlayamadığımız Ratchet ve robot Clank, komando rolünde...

Bilgi için: www.insomniacgames.com Yapım: Insomniac Games Dağıtım: SCE Tür: Platform - Aksiyon Desteklenen: Dual Shock İngilizce Gereksinimi: Yok



LEVEL CLASSIC

Tuna Şerituna
tuna@level.com.tr

Hatırlar mısınız eskiden ne çok platform oyunu çıkardı piyasaya? Bir platform oyunu yapmak için elinizde farklı tipten dört beş platform, şeşilsiz cinsten iki üç yaratık ve ziplama yeteneği gelişmiş bir karakter yetiyordu. Bunları ekrana yapıştırıyor dünüz ve hoplaya ziplaya bölüm sonu canavarına doğru ilerliyor dünüz.

Oysa şimdi ne oldu? Platform oyuları gelişikçe gelişti ve müthiş kapsamlı bir hal aldı. Bunun en güzel örnekleri GameCube'de Mario, PS2'de de Ratchet & Clank ve Jak and Daxter olarak görüldü. Elbette başarılı bir oyunun devamının da gelmesi kaçınılmazdır. Going Commando veya Locked and Loaded ekiyle birlikte gelen Ratchet & Clank 2 ne kadar başarılı? Şık mı, rüküş mü? Az sonra...

→ Atom bombası etkisi yapan silahı bulmaya çalışın.



Yıldız Savaşları

Tabii, elbette platform oyunlarının da bir hikayesi bulunur. Bu sefer, evlerinde uyuşuk bir biçimde oturan Ratchet ve Clank, Megacorp başkanı Abercrombie Fizwidget tarafından aranırlar ve şirketin deneysel hediyesinin calındığını öğrenirler. Fizwidget bu hediyenin kahramanımız tarafından geri getirilmesini ister ve macera başlar.

İşin aslı konuda herhangi bir çekicilik yok. Jak and Daxter 2'deki konu bile daha iyi kanımcı. Zaten oyunun amacı siz hikayeyle boğmak değil. Ne bu macera mı? Havada anlamsızca uçan taş parçalarının üstünde oradan oraya zipliyoruz sonuçta. Konudan bize ne?

Ratchet ve Clank olarak iki farklı karakterimiz var elimizde, fakat asıl önemi Ratchet taşıyor. Daha çok onu kontrol ediyor, oyunu onunla götürür-



→ Düşmanlarınızı yakınına sokmaya özen gösterin.

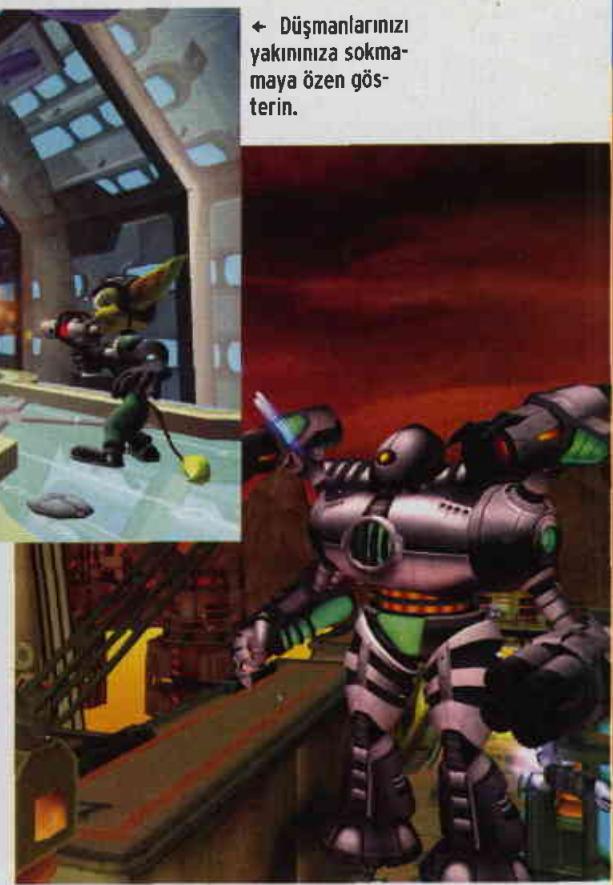


eye çalışıyorsunuz. Clank'in de tek başına idare ettiği bölümler bulunuyor, ama fazla değiller (bilmeyenler için belirteyim, Clank ufak bir robot, Ratchet ise tüylü garip bir yaratık).

Gizemli kişinin peşinde

Oyunun en büyük özelliği büyük, detaylı bölümler içermesi değil. Silahlar ve çeşitli araçların hükmendiği bir oynanış var burada. Mesela neydi, Jak and Daxter 2'de sadece dört silahımız vardı. Burada ise 20 kadar silah (neredeysse hepsi birer kez kullanılabiliyor) ve 10'a yakın araç görüyoruz.

Silahlar çok çeşitlidir. Öyle böyle değil. Güzel bir kutu yapıp içinde hepsini tanıtım dedim. Kutu bir sayfa olunca vazgeçtim. Silahlar konusunda bahsedeceğim ilk konu ilk oyundan daha kullanışlı oldukları. Bu konu bu





→ Etraftaki her şey bolt demek. Yaratıklar, kenarda duran spot, kutular... Hepsini parçalayın.

→ Her gezegende farklı yaratık türleriyle karşılaşacaksınız.



kadardı bitti.

Diğer konu silahlara her zaman ihtiyaç duyacağınız yönünde. Bambaşka silahlara, farklı işler görebiliyorsunuz. Kitle katılımı için Gravity Bomb, tek bir düşmanı yakından huklamarak için Blitz Gun, üstüne koştururan yaratıkları durdurmaya yarayan Miniturret... Bu böyle sürüp gidiyor. Bulduğunuz silahların mutlaka güçlü olduğu bir yön vardır ve bunu deneyerek bulmak çok kolay.

Araç konusuya bambaşka. Daha çok oyunun bulmacası

kışkırmada işe yarıyorlar. Önünüzdeki blokları kaldırma, buzu çözüp, suyu buza dönüştürme gibi özellikleri var. Nerede hangi aracı kullanmanız gerekiği de zaten bir mesajla size bildiriliyor.

Saklanın!

Veya saklanmayın vazgeçtim. Bu oyunda gizlilikmiş, aman gözükmeden şuradaki güçlü düşmanı öldüreyimmiş gibi sinsi düşüncelere yer verilmiyor. Düşmanlarınızla belirli bir yakınlığı aştığınızda (gereksiz

* Clank mı? O da nedir?

Clank ufak, tatlı bir robot. Sevgilisi bile var, o derece. Clank aynı zamanda Ratchet'in sırtında bir helikopter veya jetpack görevi görüyor, fakat asıl olay bu değil. Sadece Clank'ı kontrol edeceğiniz görevlerde robotumuz birbirinden farklı işlere yarıyor. Minibot'lara kontrol sağlayarak onları savaş makinesi, köprü mühendisi, ağırlık kaldırma uzmanı ve tamir makinesi olarak kullanabiliyor. Bunları Üçgen tuşuna basarak açacağınız menüden ayarlıyorsunuz ve ufak robotlarınıza emirler vererek o bölümün görevlerini bitirmeye çalışıyorsunuz. Çoklu görev de şartlı biçimde kolay zaten, ama eğlenceli.

* Arena mücadeleşi

Gezegen gezegen dolaşırken bazen kendinizi arena kapılarında bulacaksınız. Bu arenalardaki temel amaç ilk önce arena mücadelesini bitirmek ve bunun ardından varyasyonları olan diğer görevleri tamamlamaya çalışmak. Görev dediğimizde ortada kafa yoracak bir şey yok. Tüm yapmanız gereken arenadan saçı çıkmaya çalışmak. Bu zamana karşı olur, sınırlı cephaneyle olur, ama sonuçta önnüze gelen bildürmek tek hedefiniz. Her görev size bolt olarak geri döndüğünden, ister istemez arenada zamanınızın büyük bir bölümünü geçirileceksiniz.

samimiyet) farkediliyorsunuz. Gerçek bu da önemli değil, çünkü düşman gördüğünüz yerde yok etmeniz sizin yararınıza olacaktır. Bu yarar herhangi bir kutu, sokak lambası, çöp tenekesinden çıkacak yararla aynı ölçüde. Oyunda patlatığınız, yok ettiğiniz çoğu cisimden civata (bolt) düşecektir. Bunların sayısı o kadar fazla ki, bir noktadan sonra onları toplamak istemeyeceksiniz. Bolt'ların işe yarar yegane yönüse silah ve cepheye almak.

Yaratıkları öldürdükçe bolt'ların yanında silahınızın bir üst seviyeye geçmesini sağlayacak enerjiyi de topluyor ve yine aynı şekilde yaşam enerjinizin kapasitesini artırabiliyorsunuz. Nanotech olarak bilinen yaşam enerjiniz başta çok kısıtlı, fakat savaşlıkça gelişiyor da gelişiyor.

Manzaranın keyfi...

Her yeni bir gezegene inişinizde, eğer uzay geminiz yüksek bir yere inerse gezegenin mükemmel manzarasını rahatlıkla görebilirsiniz. Bu manzaraya adım attığınızda fark edeceksiniz ki, gezegenlerin yapısı platformdan çok düşman öldür, araç kullanarak ufak bulmacayı çöz, belirlilen noktaya ulaşır oradaki mini oyunu bitir şeklinde ilerliyor. Yanlış bir hareketinizle sonsuz boşluğa yuvarlanacağınız zamanlar da olacak, ama tahmin ettiğinizden çok daha az.

İlk oyundan daha da ileriye giderek animasyonları ve grafik yapısını daha da geliştiren R&C2, oynanış olarak da herkesin rahatça uyum sağlayabileceği bir yapı içeriyor. Ne bölgeler can sıkıcı derecede uzun ve zor, ne de keşfedecek bir şey kalmadı, sıklıkla bu oyuncu artık diyeboleceğiniz bir unsur var. Bu oyuncu tipini seviyorsanız, piyasadaki en iyi örneklerden bir tanesi. ☺

LEVEL CLASSIC



Artılar

20 farklı silah. Değişik araçlarla geliştirilen oynanış. Mükemmel grafikler. Arena savaşları.

Eksiler

Gezegenler arası yolculuk sırasında zaman zaman ortaya çıkan sıkıcı uzay savaşları. Garip kayıt sistemi.

Level Notu



90

TONY HAWK'S UNDERGROUND



LEVEL HIT

**Çılgın kaykay şenliği yer
altında devam ediyor**

Bilgi İçin: www.activision.com Yapım: Neversoft Entertainment Dağıtım: Activision Tür: Spor Desteklenen: Titreşim İngilizce Gereksinimi: Gerekmiyor Tuna Şentuna | tsentuna@level.com.tr

İnsanlar tekerleği keşfettilerinden beri daha bir hareketli, daha bir heyecanlı olmuşlardır. Tekerleğin hizmete yönelik kullanılması kadar, adrenalin dolu yönlerde de işe yaraması insanları değişik sporlara itmiştir. İlk önce insanlar, ufak tekerlekleri birbirlerinin üzerine atarak eğlenmişlerdir. Daha sonra tekerleği, bir şeylere monte ederek bu objeleri birbirlerine fırlatmışlardır (fırlatmak bir içgüdüdür). Yük taşımak için kullanılan tek tekerlekli el arabaları, insanların üstlerine binmeleriyle birer eğlence aracı haline gelmiştir. (bunu hala alışveriş merkezlerinde görebilirsiniz). Basit dört tekerlek üstüne bir levha oturtulmuş yük taşıma araçları da, zamanla evrim geçirerek kaykaylara dönüşmüş ve popüler bir spor dalı olmuştur. Bu durumda patenlerin nereden çıktıığını da kimse bilmemektedir.



Bir kaykaycının yaşam öyküsü

Tony Hawk serisi her zaman için kaykay oyunları arasında en iyisi olmuştur ve son zamanlarda kendisi için tekel bile diyebiliriz. Serinin son oyunu THPS 4 ile yine mükemmel bir başarı yakalayan Activision ve Neversoft ikilisi, yeni bir Tony Hawk oyunu için hemen kolları sıvadı ve Tony Hawk's Underground, kısaca THUG'ı piyasaya sürdü.

Önceki oyunların aksine bu sefer



karşımızda ünlü kaykaycılar yok. Onun yerine sıradan bir kaykay meraklısının profesyonel olmasını sağlıyoruz. THUG, diğer THPS'lerden farklı olarak bölgesel oyun sistemini, kitap bölümlerine ayrılmış. Toplamda 30'a yakın bölüm var. Her bölümde de 5'er görev. 5 X 30 eder 150 görev; fakat bütün görevleri tamamlamanız gerekmeyecek. Bazen bir bölüm geçmek için 5 görevden 3'ünü yapmanız bile yeterli sayılıyor. Böylece görev seç-



10 saatlik THUG seansından sonra şehrə bakiş:

Her tırbzan, her kaldırım kenarı ve köşesi olan her cisim potansiyel birer "grind" noktası olarak gözükecektir.

Bu yapılardan nasıl birbirine aralıksız geçebileceğinizi her an hesaplayacak, çıkmaza düşüğünüzde "manual'a" geçebileceğinizi hatırlayıp sevineceksiniz.

Yolda karşısından karşıya geçmek için alçak arabaların geçmesini bekleyerek, üstlerinden "Boneless" yapıp yapamayacağınızı hesaplayacaksınız.

Kendinizi bir binanın tepesine tırmanırken bulabilirsiniz. Yüksek bir binadan "Acid Drop" yapma isteğinizi dizginlemelisiniz. THUG sadece bir oyun. Aman derim.



me özgürlüğünüz de oluşturulmuş.

Peki görevler neye benziyor? Yine ortaça serpiştirilmiş, üzerinde kırmızı yıldızlar bulunan kişilerden alıyoruz görevlerimizi. İsterseniz oyunu durdurup "View Goals" kısmından da görevler seçilebiliyor. Üstelik görevi size veren kişileri bulmadan da yapabiliyorsunuz bunu.

Görev çeşitleri diyoruk. Standart "şu kadar puan topla", "etrafa yayılmış eşyaları bul" gibi görevler devam ediyor. Farklı olarak, araç kullanma görevleri de oyuna eklenmiş. Bu son derece gereksiz, anlamsız ve sıkıcı bir eklenti olmuş maalesef. Arabayı geçin, bir bölümde çim biçme makinesi, başka bir bölümde de zepelin kullanıyzorsunuz. Korkunç!

Zor mu?

THPS 4'ün bazı oyuncular için fazlaıyla zor olduğunu düşünen Neversoft, THUG'a dört zorluk sevi-

Kaykayıza yolda aniden durup manual'a geçip "Flatland" hareketleri yapabiliyorsınız. Hareketten harekete geçip skorunuza yükseltmeye çalışırken, gerçek hayatı puan olmadığını öğrenince, üzülmeyi kaçınılmaz olacaktır.

Kendi kendinize combo yolları çizmeye çalışacaksınız. Kaldırım kenarından banka, banktan parmaklıklara, oradan da elektrik tellerine! Bunu yapmayın. Yanarsınız (gerçek anlamda).

Belki bunların hiçbirini düşünemeyiz bile; çünkü Türkiye asla kaykaya müsait bir yapı sergilemiyor. Muhtemelen öünüze çıkan ilk amcadan ya sopa yersiniz, ya da bir arabanın altında kalırsınız. Sanırım bir kaykay parkının açılmasını beklemek en iyisi olacaktır.



yesi eklemiş. Eğer THPS serisiyle hiç alakanız yoksa, en basit seçenekle oyuna başlayın. THPS 4'ün hakkından gelmiş olanlara, "İnsane" derecesiyle oyuna başlayıp yavaş yavaş çıldırabilirler.

Oyunda değişiklik gösteren bir başka unsur da artık kaykayınızı elinize alarak yürüyebilmeniz. Bu nü çesitli görevleri yerine getirmek için kullanmanın yanı sıra, çeşitli comboları bağlamak için de kullanabiliyorsunuz. Şöyled ki, bir hareketten sonra L1 ve R1 tuşlarını basarak kaykayınızı elinize alıyzorsunuz ve ekranda çıkan kronometre dolmadan tekrar kaykayınızı ayağınızza alıp ilerlerseniz o bir combo sayılıyor.

Görevleri aldığınız yerler yine dünyanın çeşitli bölgelerine yayılmış. Hawaï'de binaların tepesinden uçarak Moskova'nın soğuk iklimine geçiş yapıyor, Vancouver'a uşrayarak New Jersey'e geçebiliyorsunuz. Her bölge birbirinden farklı manzalar sunuyor, ama

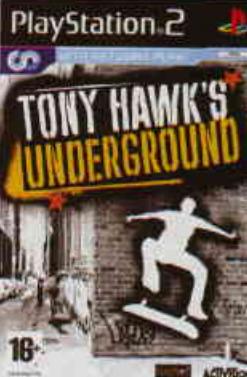


peki etkileyici olduklarını söylemem.

Son yeniliğimiz "Trick Editor". Burada kendi özel hareketimizi kendimiz yaratıyoruz. Çeşitli hareketleri birleştirerek bir super hareket yapmamıza izin veriliyor, fakat ortaya çıkan hareketin sonunda karakterimiz düz bir şekilde yere inmeli.

Unutmadan son bir değişikliği daha belirtiyim. Artık görevleri tamamlayınca karakterimizi geliştirmek için puanlar kazanmıyoruz. Karakterinizin özelliği, o özelliğe bağlı hareketleri uyguladıkça gelişiyor. Mesela daha fazla "grind" yapabilmek için, "grind"e müsait bir yerde 5 saniye durabilmelisiniz. İkinci aşama için 10 sn, sonra 20 sn gibi.

Son sözüm şu olacaktır. Tony Hawk hala iyi bir yolda ilerliyor. THPS fanatikleri için devam niteliğinde olan THUG, yeni oyuncular için de hoş bir deneyim olacaktır. ☺



Artılar

Orjinal THPS oynamış aynen geri dönüştür. Üstelik yürcüm gibi yeniliklerle. Resminizi Neversoft'a yollarsanız, karakterinizde kendi yüzünüzü kullanabilirsiniz. Online oyun seçenekleri.

Eksiler

Araba kullanma görevleri çok gereksiz. Oyun sanki biraz aceleyle gelmiş, senden beklediğimiz kadar yenilik yok.

Level Notu



Kimdir bu Tony Hawk?

Tony Hawk Amerika'nın sakin bir kasabasında doğmuş ve 9 yaşındadır. Abisinin ona bir kaykay hediye etmesiyle bu dünyaya adım atmıştır. Bundan tam iki yıl sonra, beysbol hayatına son vermiş, kendini tamamıyla kaykaya adanmış ve kısa sürede ustalaşarak 14 yaşında profesyonel olmuştur. 16

yaşında katıldığı her turnuvayı kazanarak, 17 yaşında, kazanı-

ğı paralarla kendine bir ev almıştır. Kaykay kültürünün hızla inis geçmesi yüzünden bir süre maddi sıkıntılı yaşayan ünlü kaykay usta, daha sonra açtığı kaykay mağazasıyla yeniden işine döner. 1999'da ilk defa "900" hareketini ortaya çıkarmıştır ve bunun yanında birçok hareketi de kendisi yaratmıştır. Tony Hawk şu anda üç çocuğuyla birlikte California'da yaşıyor ve her gün kaymaya devam ediyor.



SOKAKLarda SUÇ EKSİK OLMUYORDU...

TRUE CRIME

STREETS OF LA™



LEVEL HIT

Ta ki Nick Kang, adaletin korkusuz bekçisi,
LA sokaklarına inene dek

Bilgi için: www.ebaninteractive.com Yapım: Eurostar Corp. Dağıtım: Alcon Interactive Tür: Aksiyon Desteklenen: Dual Shock İngilizce Gereklimi: Orta Fiyat: Aylık 12 TL | firat@level.com.tr

2 gün önceydi. Şehrin az da olsa canlı görünmesini sağlayan güneş karanlık bulutlar tarafından çoktan emilmişti. İşten eve döndüydüm. Arabamı her zamanki gibi evimin önüne park etmeye çalışıyordum ki, geceleri sıradan bir olay haline gelmiş bir sokak kavgası hemen yanı başında patlak verdi. Kavgayı önlemeye yelteğtim, arabam gözümüzün önünde kaçırıldı. Polisi aramak üzere eve yoldum, ama bu girişimim de başarısız oldu. Bir market soyguncusu tarafından esir alınmıştı! Çaresizce kurtulma çabasındaydım. Tam o sırada bir araba önümde acı bir fren yaptı. İçinden sivil bir polis indi. «LAPD» diyordu. Sevinmiştim, ama beni rehin alan suçlu belli bırakmaya niyetli değildi. Sivil polis suçluyu bir kez uyardı. Suçlu diniemedi. Bir kez daha uyardı. Yine diniemedi. Polis dikkatlice nişan aldı ve boynumu sıkan el serbest kaldı. Özgürüm ve ora dan uzaklaşmalıydim. Sevinçle yola tırıldım ve son duyduğum ses azzalın ayak sesleriymi (ya da damperli kamyon sesi, halen emin değilim).

Yeterince iyi misiniz?

Artık herkesin Grand Theft Auto'yu bir şekilde gördüğünde ve oynadığına inanıyorum. Eğer şimdi hazırlısanız, GTA ve Hollywood filmleri kalitesinde bir oyunu tanıtmak niyetindeyim: True Crime: Streets of LA.



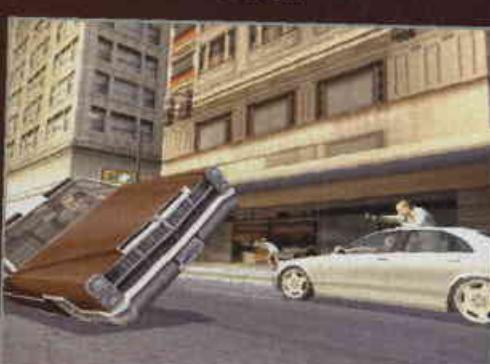
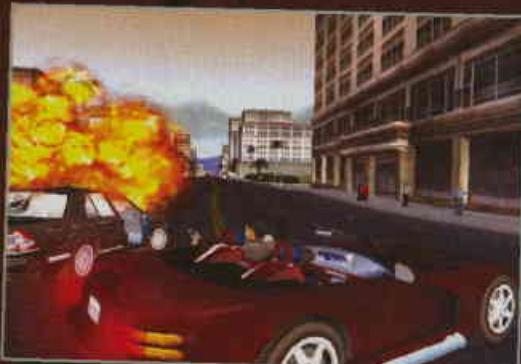
Streets of LA, Los Angeles sokaklarında huzur sağlamaizi gerektiren bir oyun. Nick Kang isimli polis memurunun çeşitli görevlere koşacağı, makinelî tüfek ateşinden kaçacağı ve zaman zaman da Kung Fu yapacağı bir macera.

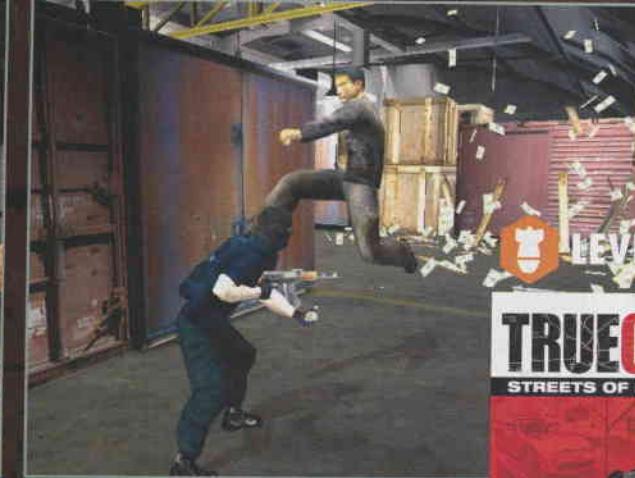
New Game dierek oyuna başlıyoruz. Kendinize bir plaka ismi belirliyor ve hikayeyi anlama çabasıyla erkana bakıyorsunuz. Burada klasik bir Hollywood polisiye senaryosu var. Nick Kang suçları kendi yoluyla çözer, polis departmanı tarafından sürekli frenlemesi gereken, ama bunu dinlemedi, fakat bir o kadar

da başarılı bir polis. Uğrışıması gereken de bir Rus maryası bulunuyor. Tabii Los Angeles sokaklarındaki sıradan suçlara da el atmasına dur diyemeyiz.

Oyunun hikaye yapısı bölümlere ayrılmış. Bu bölümler de iki sapaklı bir yol çizecek biçimde size sunuluyor. İsteriniz oyunu dündüz oynayarak en iyi sona ulaşabilir veya yeri geldiğinde alt yollardan birine sapıp diğer sonları görüntüleyebilirsiniz.

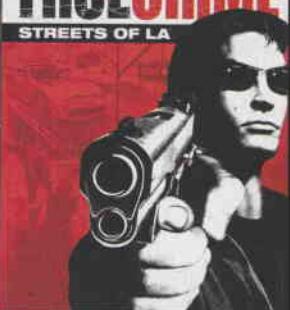
Üstünde ilerleyeceğiniz her bölüm, 8-9 görev içeriyor. İşin güzel yanı şu ki, her görevi tamamlamak zorunda değiliz.





LEVEL HIT

TRUE CRIME
STREETS OF LA



Lola'yı nasıl yensek?

En iyi dövüşülerin Çin veya Japonya'dan (Kore de diyalim) çıktılarını düşünübilirsiniz. Bir Rus'tan olsa olsa sirk cambazı olur da diyebilirsiniz, fakat gelin görün ki hem de dişi bir karakter olan Lola, neredeyse oyundaki en iyi dövüşü ve dikkat etmezseniz topuklu ayakkabısıyla kafanızı kırabilir. Lola'yı hızlı ve etkili bir biçimde yenmek için onu hiç bos

bırakmayın. Kızları boş bırakırsanız kafalarına ese- ni yapma gibi bir özellikleri var ve Lola da tüm akrobatis haretlerini sizin üzerinde deniyor. Ona bu fırsatı vermeden sürekli yumruk ve tekme kombinasyonlarıyla karnına çalışın. Yere düşürebilirseniz bir de üstüne atlayın. Asla boş bırakmayın; asla...

niz. Bir görevi tamamlamayı deniyor deniyor, ama başaramıyor musunuz? Bırakın hikaye diğer görevle devam etsin. Eğer böyle yaparsanız tamamlama oranınız o bölüm için %100'e ulaşmaz, fakat senaryonun geri kalmasını daha iyi bir ruh sağlığıyla görebilirsiniz.

Açık otopark

Farklı görev tiplerimiz bulunuyor. Araç kullanımı, yakın dövüş, silahlı mücadele ve keskin nişan tabanlı silah kullanımı. Bunların hepsi kendi içinde güzellikler barındırıyor.

Araç kullanımının esas olduğu görevler aslında en zevkli olanlar. Burada aynı GTA'daki gibi istediğiniz araca binip, istediğiniz Los Angeles sokaguına girebiliyorsunuz. Arabalı görevler de aslında ikiye ayrılıyor. Bir tanesinde zamana karşı yarışıyor ve belirtilen yere zamanında varmeye çalışıyor, diğerinde ise zaman sınırlaması olmadan şehirde dilediğinizce dolanabiliyorsunuz.

Şehirde yapabileceğiniz sınırsız aktivite var. Araçlara dadanmak bunlardan en önemlisi. İstediğiniz arabaya, polis olduğunuz için

rahatça binebiliyorsunuz. Arabayı-
la sokakları arşınlarken sol alta
yer alan haritada bir kırmızı ibare
gördüğünüzde anlayın ki bir suç
işleniyor. İster oraya gidip adaleti
yerine getirin, ister seniz de yolu-
nuza devam edin. Bu tip görevle-
rin hepsi istege bağlı. Suç mahali-
ne ulaştığınızda (diyelim ki bir so-
kak kavgası) oraya nasıl yaklaşır-
sınız biraz önemli. Mesela kavgayı
gerçekleştirinenlerin beyinlerine bi-
rر kurşun sıkarsanız yine olayı
çözmüş olursunuz, fakat iyi polis,
kötü polis hikayesinin aktif olduğu
oyunda bunu yapmak isteyeceğiniz
pek sanmam (kötü polis olur-
sanız hem kendinizi geliştirmeniz
zor oluyor, hem de iyi sona ulaş-
miyorsunuz). Bunun yerine polis
rozetınızı göstererek veya havaya
ateş ederek suçuların teslim ol-
masını sağlayın.

Geriye kalan

Nick Kang aracıyla giderken de ateş edebiliyor, ama silahların asıl önemi silahlı çalışma bölümlerinde ortaya çıkıyor. Burada duvarların arkasına gizlenip aniden ortaya çıkma, Max Payne'deki gibi

bi yavaş çekim moduna geçme, yerlerde yuvarlanma gibi birçok hareket yapabiliyorsunuz. Silahsız dövüşlerde de Kang'in ne kadar iyi bir dövüşçü olduğu ortaya çıkıyor. Düşmanınızı belirli bir süre patakladıktan sonra, ekranın sağ üst köşesindeki bar dolduğunda yavaş çekimde gösterilen güçlü bir hareket yapmaya hak kazanıyorsunuz. Bu hareketlerin kombinasyonlarını deneyerek ögrenebileceğiniz gibi, yeni kombolari dojo'lardan edinmek de mümkün. Aynı bu şekilde, suçları çözerek elde edeceğiniz polis rozeti simgeleriyle 24/7 dükkanlarına uğrayıp yeni silah, dövüş ve araba hareketleri kazanmanız mümkün. Her rozet bu dükkanlara giriş hakkı demek, fakat kötü polis olup, önüne geleni öldürürseniz rozetlerinizin hızla eksilmesi kaçınılmaz olabilir.

Son sözüm şu olacaktır ki, en az GTA kadar zevkli bir aksiyon arıyorsanız, Los Angeles'ı PS2'lerinize hemen tasımaya bakın. ☺



Ejderha!

Gayet mantiğa uygun, gerçek hayatın ta kendisi görünümü çizen True Crime (isminden de belli), hikayenini bir bölümünde fantastik bir kurguya bürünecektir. Hani Çin falları vardır. Böyle ufak bir kağıt çıkar çöreklerden (Fortune Cookie denir hatta). Bu falları da yaşlı bir Çin'linin yazdığını söyleyenir. Oyunun bir bölümünde 350 yılı geride

bırakmış bu Çin'li dedeyle dövüşmek zorunda kalyorsunuz. Önce onun ateş yaratıklarını silahınızla(!) vuruyorsunuz, daha sonra da üstünüze hoorr!!! diye uçan bir ejderhayı yine tabancınızla yok etmeye uğraşıyorsunuz. Yapımı firmanın beyin gücü bir noktada bulanmış olacak ki böyle bir olay karsımıza çıkıyor.

Araç kullanımı gayet zevkli ve dengeli.
Sadece araç kullanımyla sınırlı kalınmamış
ve diğer oyun tipleri de başarısı ulaşmış.

Eksiler

Grafikler daha iyi olabiliirdi. Kontrollerde alısmak zorlayabiliyor.

Level Notes





Biraz Splinter Cell, bıraz Tenchu ve müthiş bir hayatı kalma mücadeleşi

Bilgi için: www.rockstargames.com Yapım: Rockstar North Dağıtım: Rockstar Games Tür: Aksiyon Desteklenen: Dual Shock, USB Headset İngilizce Gereklimi: Yok

Turu Şenlana | turushenlana.level.com.tr

Küçükken karanlıktan korkmuşumdur hep". "Karanlık olunca içime bir sıkıntı çöker". "Karanlıkta yatabam, ışık lazım biraz". Bunlar Manhunt'a alış-

caksınız, aklınızdan çıkarmanız gereken cümleler. Manhunt bir insan avı. Burada kural yok. Silahlar sınırsız. Amaç hayatta kalmak. Ne çok güçsünüz, ne de çok kabiliyetli. Statejinizi iyi belirleyin ve haraketlerinizi doğru uygulayın. Karanlık dostunuz, ışık düşmanınız olacak. Hazırlanın!

Kayıp şehirdeki tek insan

James Earl Cash. Bu ismi aklınızda tutun. Kendi isminizi unutmak istemiyorsanız tabii. Cash öyle suçlar işlemiştir ki, sonunda ölüm cezasına çarptırılmıştır. Kimse onu sevmemektedir... Bir kişi dışında. The Director veya Starkweather ismiyle bilinen bu para babası insan, Cash'in ölüm cezasını kaldırır ve onun Carcer City'ye getirtilmesini sağlar. Starkweather babasının hayrına Cash'i kurtarmamıştır elbette. Carcer City'nin

tüm polis gücüne ve kontrol yapısına sahip olan Stark, Cash'i kendi kötü emellerini uygulayacak bir makine olarak kullanmayı planlamaktadır ve bunda da başarılı olur.

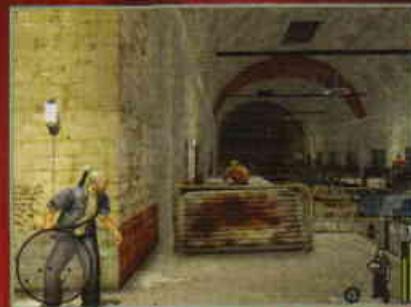
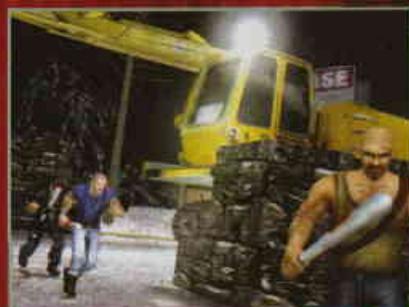
Gördüğünüz gibi ortada bir hikayeyar, ama oyun konuya delliler gibi bağlı kalıyor. Bölumlere başlıyor ve bitiriyor, fakat bunu niye yaptığınızı bilmiyorsunuz zaman zaman. Bunu ekşi olarak görmeyein. Oynamış kendi başına oyunu gayet iyi götürüyor.

Tehdit mi ediliyorsunuz?

Manhunt'ta her öğe bir tehdit sizin için. Işıklar, yerdeki çakıl taşları, ortalıkta ge-

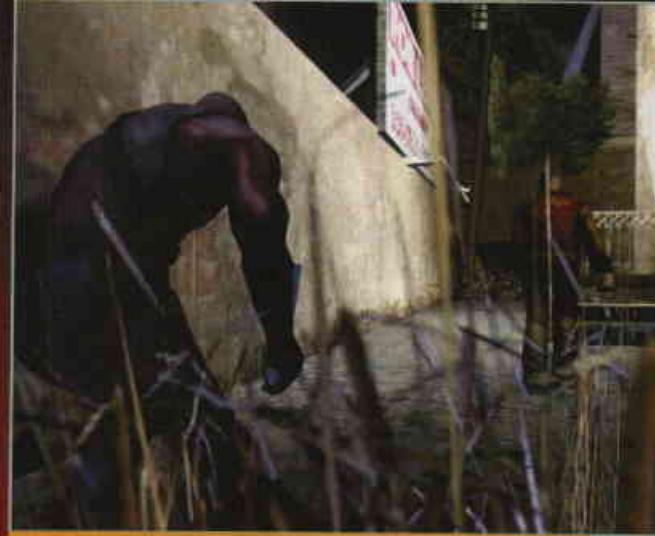
zinen keşler... Oyunun ismine bakınca saniyorsunuz ki, kaptığınız silahla ortaşa dehşet saçacaksınız. Bunu hemen unutun! Manhunt tam antamıyla gizlilikle stratejinin sinsi buluşması.

İlk bölümde adım attığınız an elinizde silah olmadığını öreceksiniz. Siz silahsızken, önünüze çıkacak olan her karakterin kafanızı dağıtabilecek sert bir cisim sahibi olmasını talihsizlik olarak adlandırıralıız. Merak etmeyein; kısa bir süre sonra sizin de bir silahınız olması kaçınılmaz. Bu bir buz dolabı poşeti olabilir, cam parçası veya inşaat teli de olabilir. Gülmeyin. Bunları silah olarak kullanabilirsiniz. Filmlerde poşet ve teli işlenen



Killin' with Style

Düşmanlarınızı nasıl öldürdüğünüz çok önemli. Sıradan kavgaya girdiğinizde, bundan bir stil puanı kazanamazsınız. Rakiplerinizin arkasından yaklaşığınızda, belirli bir mesafeye gelince Cash elini havaya kaldıracak. Buradan anlayın ki rakibinizi idam etmek için tam zamanı. Elınızı X'e basılı tutup 1-2 saniye sonra bırakırsanız, birinci seviye bir idam gerçekleştirirsizsiniz. Eğer elinizi X'e 3-5 saniye tutmayı başarırsanız (sağdaki bar beyazdan sariya geçerse), bu ikinci seviye bir idam olur ve sizin daha çok stil puanı kazanmanızı sağlar. Üçüncü seviye ölüm hareketi için X'e 5 saniyeden fazla basmalı ve barın sıradan kırmızıya geçmesini beklemelisiniz. Bunu yapabilirseniz hem daha çok stil puanı kazanırsınız, hem de olabilecek en vahşi infaz şeklini görüntülersiniz. Yalnız bunu yapmaya çalışırken yakalanmağa dikkat edin. Düşmanınız, siz onu takip ederken dönerse hemen elinizi X'ten çekin. En azından ikinci seviyeyi yakalarsınız.



▲ İşte Üçüncü seviye infaz için güzel bir fırsat...



▲ Silahsız düşmanlarınızla karşılaşığınızda hayatı kalma olasılığınız daha yüksektir.



▲ Rakiplinizde hele ki pompalı tüfek varsa, oradan bir an önce uzaklaşmaya bakın.

cinayetleri hepimiz izledik. Şimdi bunu uygulama zamanı.

Cash eline bir silah aldığı zaman (yakın dövüş silahı) bununla karşısındakine zarar verebiliyor. Cümlelin saçılığından dolayı beni kutlamazın ardından konuya devam edeceğim... Evet bu silahlara isterseniz dövüşüyor, isterseniz de düşmanlarınızın arkasından sinsiçe yaklaşarak onları "instant kill" ile öldürübiliyorsunuz. Cesaretinizi toplayıp rakiplerinizin üstüne koşuşturmak anlamsız. Cash çok güçlü birisi değil. Burada aynı Splinter Cell veya Tenchu'daki gibi saklanarak ilerlemeli ve önündeki düşmanları de buna bağlı olarak ortadan kaldırılmalıdır. Seçti-

ğiniz zorluk seviyesine göre sol alt köşede bir radar göreceksiniz (eğer Hardi'seçerseniz bu radarı göremeyip, daha da stresli anlar yaşarsınız). Burada çete elemanlarının pozisyonlarını takip edebilirsiniz. Sarı renklerle sizi fark etmemişlerdir. Turuncu turuncu ya da kırmızılar sizi fark etmişler, ama ne yapmaya çalıştığını henüz anlamamışlardır. Kırmızı olduklarındaysa kaçma vakti geldi demektir.

Ses mevzusu

Oyunda yer alan ses konusunu ikiye ayırlıbiriz. Eğer elinizde bir USB Headset varsa, bunu kafaniza taktığınızda Starkweather'in size verdiği komutları direkt olarak kuşaklıktan duyacaksınız. Oyunu değiştirmek bir heyecan getirdiği söyleyen bunun (ben deneyemedim).

Diğer ses olayı, sessiz olmanız yolunda. Yani nedir? Etrafta dolaşırken ses çıkarmamalısınız. Radarla bakacak olursanız, ses çıkartacak bir davranışınızda karakterinizin etrafında bir ses dalgası oluşacak. Bunu isteyerek de yapabilirsiniz. Bir duvar yumruklayarak düşmanlarınızı oraya çekebilir ve stratejinizi belki de daha

rahat uygularsınız.

Oldukça yavaş başlayan ve yavaş ilerleyen oyunda olmekten ve karantıkta sakince beklemekten sıkılmazsanız, ödülnüzü alabilirsiniz. 9. bölümden sonra ortaya çıkan bir ateşli silahlarla oyun daha bir hareketleniyor. Cephaneizi harcamayı tutumlu kullanırsanız, sürekli gizlenerek ilerlemek zorunda bile kalmayabilirsiniz.

Gerçekten vahşi

Her ne kadar oyunu Rockstar Games hazırladıysa da, daha önce hazırladıkları oyunlardan alıntılarla bir kopya oyun yaratmadıkları ortada. Cash'in ve diğer karakterlerin hareketleri biraz GTA yi andırıyor, fakat oyun genel olarak iyi bir görsel tecrübe sunmayı başarmış. Özellikle infaz sahnelerinin varyasyonları bazen gözleriniz ekranдан kaçırmanızı neden olabilir. Oyun zaten bu yüzden M yani Mature seviyesinde, 16 yaşından küçüklerin oynaması yasak (dinleyen çıkar mı bileyorum).

Sabırınız varsa, zor bir oyun istiyorsanız ve midenize güveniyorsanız, Manhunt kaçırılmamalı. Oyun saklanmadan arşivinize ekleyin.

LEVEL HIT

PlayStation 2



Artılar

İntihar bir ayın, Eğitmenlik olsayorsanız bu oyun mutluyor. Sıradan infaz teknikleri. Sıradan yaratabileceğiniz oyun stresi.

Eksiler

Vergilin sonucu yok. Hareketi oyun bilgisi olumsuz.

Level Notu

83



ÇOK DAHA HIZLI, ÇOK DAHA ÖFKELİ NFS UNDERGROUND

Otomobilinizin hayatınız, namınız ve şerefiniz olduğu bir dünyaya hoş geldiniz.



LEVEL CLASSIC

Bilgi için: www.eagames.com Yapım: Black Box Games Dağıtım: EA Tür: Yarış Desteklenen: Direksiyon, Internet Üzerinden 4 Kişi

MegaEmin™ | megaemin@levl.com.tr

D

aş gibin" hatunlar, "ful gömme" arabalar ve baş döndüren, harddisk formattayan ve endoplazmik retikulumuna kadar teşir eden bir hız. 1995

Ağustos'unda hayatı gözlerini açan serinin uzun zamandır beklediğim onuncu oyunu Need For Speed Underground, çok beğenilen "Hızlı ve Öfkeli" filmlerinin perspektifinden bakılarak hazırlanmış. Oyun aynı şekilde modifiyeli arabalarla yasa dışı sokak yarışları yapıyor, bu işe çaylak olarak başlıyor ve bir efsane olarak bitiriliyorsunuz.

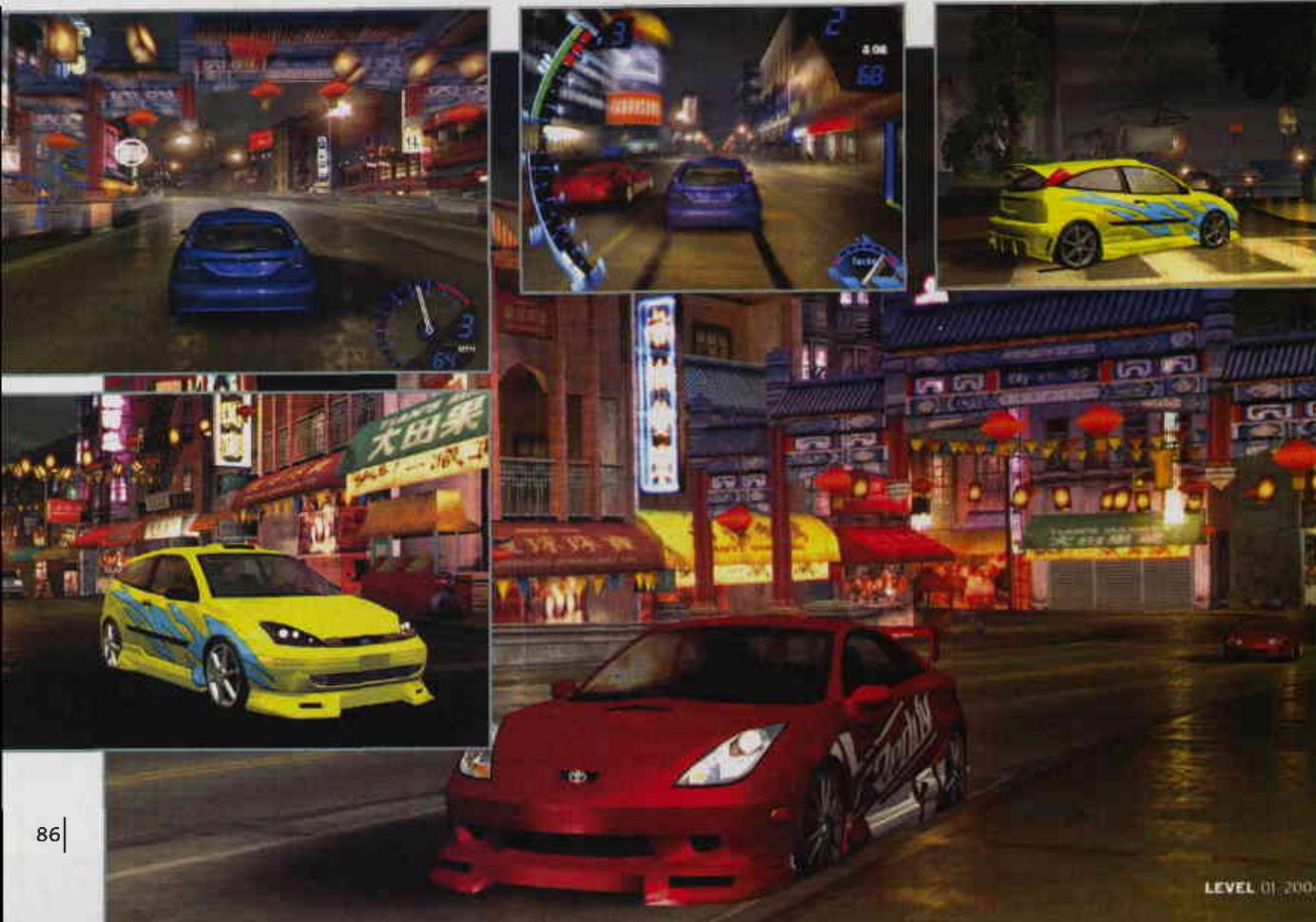
Bana kalırsa Need For Speed Underground'un gerçeklik boyutu diğer oyunlardan çok daha öte. Bilindik diğer yarış oyunlarında Ferrari, Porsche veya Aston Martin gibi araçları veya bildiğimiz binek arabalarını özel pistlerde kullanıyoruz (bakınız TOCA). Fakat bu oyunda hemen herkesin sahip olabileceği Civic, Golf veya 206 gibi sokağa

çıklığımızda bin beş yüz adet görebileceğimiz araçları geliştirerek sokaklarda kullanıyoruz. Yani bize pek de uzak bir mevzu değil, bu yüzden çok daha heyecan verici (örneğin "Adana Autobahn Doğan Challenge").

Abi, adrenalın lazım mıydı?

Harika bir video ile başlayan oyunun "underground" isimli hikaye modunda yarışlara girerek para kazanıyor, aracınıza yeni parçalar satın alıyor ve en iyi listelerinde yukarılara tırmanıyorsunuz. Başarıınıza göre ara sıra modifiye ile ilgili dergilere de kapak olup tüm dünyada yavaş yavaş tanınıyorsunuz. Bu dergi işi iyi düşünülmüş, çünkü sürekli aracınızı değiştirmeye, yeniliyor ve görünüşünü değiştiryorsunuz. Ardından dergilerinizi inceleyerek nereden nereye geldiğini görüp yad edebiliyorsunuz. 20 araç kullanabileğiniz oyunda circuit, sprint, drag, drift, time trial ve lap knockout tarzı yarışlar mevcut.

Oyunda yapmanız gerekenler kolay anlaşılıyor ve parçaları takmak için pek de bu işlerden anlamak gerekmıyor. 111 yarışlık maratonda genelde birbirine benzer pistlerde, gece 2 ile 4 saatleri arasında yarışıyorsunuz. Bu kez en büyük düşmanınız polis değil, seyrek bile olsa akan trafik. 250km/h ile giderken 70 metre ötenizde gördüğünüz bir kamyon'a patlamamanız için bir saniye yetiyor (e möhendiz adamız dabi, hesapladık). Manevra yaptınız yaptıınız, yapmadınız, kamyon'a çıkartma oldunuz demektir. Yeni arabalar ve aksesuarları açmak stil puanlarınızı artırmalı, bunun için de yarış esnasında kısa yolları kullanmalı, mümkün olduğu kadar havada asılı kalmalı, aracınızı kaydırımalı ve trafikte seyreden araçlara çok yakın geçmelisiniz (hayır, içlerinden değil). İşil işil bir Çin mahallesi, dar arka sokaklar, açılan köprüler ve su kanalları gibi bölgelere sahip olan yollar harika valla, nefis, nefis. Fakat oyun "birazcık" zor ve işin kötüsü hi-





"86. yarışı nasıl kazandım?"

İşte beni tam yedi saat uğraştıran yarışı kazanmak için izlediğim yol. Bir Skyline satın aldım ve performans kısmındaki direk motor gücü ile ilgili bü-

kaye modunda hile bile işlemiyor. 86. bölüm en kolayda bile tam yedi saatte gecebildim. O da uyanıklık edip oyunu kandırarak, hakyıyla değil yanı. Zaten yarışın bir yerinden sonra çarpmanız, yarışın bittiği anlamına geliyor. Yani bu oyunu bitirebilmek için ustası ve sahibi bir yarışçı olmanız gerekecek.

Pause, Restart, Yes!

EA ses uzmanları oyunda yer alacak araçları tek tek garaja çekip ses efektlerinden mükemmel bir kütüphane oluşturmuşlar. Çarpma, çizilme, lastik, spor şanzıman dan çıkan vites değiştirme sesleri, drag yarışlarındaki turbo ve NOS gibi sesler muhteşem. Her farklı modelin farklı motor sesi olduğu gibi, aynı zamanda taktığınız her farklı performans parçasının da farklı seviyelerde çıkarttıkları seslerin detayına hayran kalmamak elde değil. Bir de bunlar THX desteği ile sunulmuş. Müzikler ise hip hop, techno ve house tarzında ve Lil' John, Rancid, Static X, Mystikal, Crystal Method ve Rob Zombie gibi isimlerden geliyor.

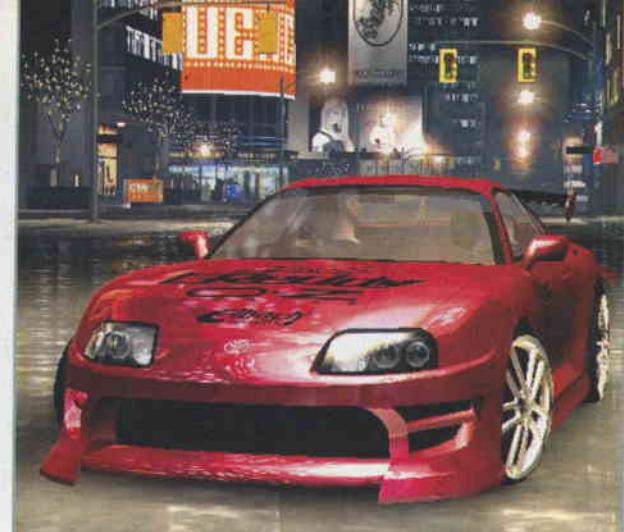
Işıklandırma, detaylı araba modellimeleri ve tatlı efektler bir yana, oyunun PS2 versiyonu, PC'ye göre biraz daha düşük kaliteli. Bir kere 60 değil 30 fps civarında çalışıyor ve 60Hz desteği de yok. Yine de gece yarışlığımız ıslak (ve nedense granit kadar fazla yansımaya sahip) yollar ve çarptığınızda oluşan efektler harika. Bu rengarenk dünyadaki çevre unsurları da ilgi çekici. Siz yarışırken üzerinizden bir uçak inebiliyor veya hemzemin geçitte birden öönüne çıkan trene çarpılmamak için bir rampadan atlama zorunda kalabiliyorsunuz. Kaza yaptığınız

tün eklientileri birinci seviyeye geri çektim. NOS'a dokunmadım ama. Böyle rakiplerim de bana ayak uydurdu ve birkaç denemedede kabusumu yendim.

da veya rampalarda aracınız havalandığında uzak kameradan yavaş çekimde kendinizi izleyebiliyorsunuz. Fakat oyunda replay yok. Ayrıca hasar modellemesi de yok, ama bunun mantıklı bir sebebi var. Çünkü bu oyundaki kazaları gerçekle yakını yansıtmak için vuran arabaları en az 80 cm kısaltmak gerekiyordu. Gerçi Burnout 2 gibi mükemmel bir örnek var elimizde ama şimdilik ben ne desem yalan. Belki on birinci oyuna yaparlar aynını.

Online er meydanına davetlisiniz

PlayStation 2 versiyonunun en güzel özelliklerinden birisi de online kapasitesi. Bağlandığınız lobide çok kolay, kolay, kapışma ve imkansız modları var. İmkansız seçeneğini hiç denemeyin bile. Çünkü karşınızdakinin size birkaç saniye avans vermemesi halinde "hic" şansınız yok. Diğer seçenekler içinde "view car" özelliğini kullanarak rakiplerinizi tanımanızı öneririm. Tabi öncelikle underground modda iyi bir yerlere gelip sağlam bir araç elde etmelisiniz. Çünkü sıfır bir Civic ile tamamen modifiyeli bir Skyline GT-R'ı geçmek, dikiş ipliği ile balina yakalamaktan daha zor. Tek kişilik modda para için şavaştığınız gibi, online'da da reputation puanları için yarışıyorsunuz. Online'da oynanış olarak her şey aynı, sadece trafik yok. Fakat ses veya klavye desteği olmaması iletişimini kısıtlıyor. Tuvalete gitmeniz gerektiğini ekrana çıkan basit bir klavyeyi kullanarak anlatmaya çalışırken saliveriyorsunuz zaten. Oh, gitmeye gerek kalmadı. Bir arkadaş listesi yaratıyor olmanız iyİ ama odaların şifre korumaları



olmaması özel oyunu engelliyor. Yarışın sonunda da kazanın kutlayamamanız ve yeni bir yarış teknif edememeniz üzücü. Güzel yönü ise Final Fantasy XI'de olduğu gibi bu oyunda da PC'lerle aynı sunucuda oynayabiliyorsunuz. Gösterin gücünü.

Sonuç olarak elimizde çok sağlam bir oyun olduğu gerçek. Hatta farklı, yeni bir serinin ilk oyunu olduğunu, ve işe bu yönden bakınca da oldukça başarılı olduğunu düşünüyorum. Bahsettiğim hatalar ve eksiklikler hiç de zor giderilecek şeyler değil. Bu yönden içimden bir ses NFS Underground 2'nin muhteşem bir başyapıt olacağını söylüyör şimdiden. Hepinize iyi eğlenceler diliyorum. Bye&Smile... ☺

LEVEL CLASSIC



Artılar

Internet üzerinden PC'lere karşı yarışabiliyorsunuz. Motor sesleri bir harika. Tuning meraları için bir başyapıt.

Eksiler

Grafikler PC'den kötü, online problemleri giderilmeli, bir de garaj lazımdır.



Araba Listesi

- Acura Integra
- Acura RSX
- Dodge Neon
- Ford Focus ZX3
- Honda Civic
- Honda S2000
- Hyundai Tiburon GT V6
- Mazda Miata MX-5
- Mazda RX-7
- Mitsubishi Eclipse
- Mitsubishi Lancer
- Nissan 240SX
- Nissan 350Z
- Nissan Sentra SE R Spec V
- Nissan Skyline GT-R
- Peugeot 206 GTI
- Subaru Impreza WRX
- Toyota Celica
- Toyota Supra
- Wolkswagen Golf GTI

Level Notu

O BİR KARDAN ADAM!

I-NINJA

Veya kardan adama ninja kıyafeti giydirin, I-Ninja olsun...



Bilgi için: www.namco.com Yapım: Argonaut Games Dağıtım: Namco Tür: Aksiyon Platform Desteklenen: Dual Shock İngilizce Gereksinimi: Gerekmiyor

Tuna Şentuna | tsentuna@level.com.tr

Ne oluyor anlamadım ben. Bir dönem ortalıkta platform oyunu göremedik, şimdi de en iyi örnekler art arda konsollara inmeye başladı. Bu tür öyle popüler oldu ki, Tekken, Soul Calibur gibi bambaşka bir türle ülkenen Namco bile kendi oyunuyla sahneye çıktı. Jak and Daxter 2'yi oynadık, beğendik. Ratchet & Clank 2'yle geleceğin dünyasına baktık, mutlu olduk. Peki I-Ninja'yla ne yapacağız? Ninja olarak platformlar üstünde sekmeyeceğiz herhalde? Yoks'a öyle mi olacak? Soruların ardı arkası kesilmez mi? I-Ninja!!!

Ejderha kapanı

Bir ninja, doğuştan ninja değildir. Her ninjayı bir Sensei eğitir. Bizim Ninja'nın da (karakterimizin ismi kısaca Ninja olsun) Sensei'si kaçırılmıştır. Ninja, eğitmenini komik görüntüler eşliğinde kur-

tarmayı başarır, fakat dokunduğu büyülü bir taş eğitmeninin hayaletе dönüşmesine neden olur. Hayalet eğitmeni artık Ninja'ya daha kolay erişebilmekte ve onu tüm büyülü taşları toplaması yönünde cesaretlendirmektedir. Yoksa Emperor O-Dor'u durdurmak imkansız bir hal olacaktır. Bundan sonra da büyük macera başlar.

Gördüğünüz gibi konu lay lay. Zaten oyunun amacı da bu yönde. Sizi hem eğlendirmek, hem de güzel görüntülerle rahatlatmak. Karmaşık bölüm yapıları, zorlayıcı patronlar veya bulmacalar, I-Ninja'yi oluşturan öğelerden biri değil. Burada amaç kusursuz eğlence.

Ne kadar esneksiniz?

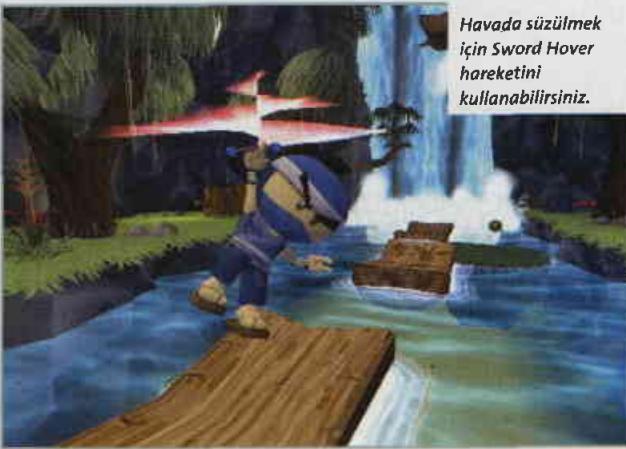
Ufak ve bir o kadar da sevimli olan ninjamız çok da hareketli. Etrafta hiper aktif bir biçimde koşturmasını bırakın, önüne geleni kılıcıyla ikiye bölüp, combo yaratma adına onları aparkatla ha-

vaya fırlatabiliyor. Bunlar Ninja'nın basit hareketleri. Eğer suya düşerseniz ölüdüğünüzü düşünmeyin. Ninja yüzebilir. Yüksekte bir platforma mı çıkamadınız? Ninja havada iki kez zıplayabilir. İki platform arasında sadece ince bir ray var ve kara kara düşünüyorsunuz. Burada Ninja'nın Tony Hawk yetenekleri devreye giriyor. Raya çevik bir hareketle atlayıp, rahatça öbür tarafa kayabilirisiniz. Shinobi'den hatırlayacağınız üzere; duvarlarda yürüyebilmek (yatay olarak) ninjalara özgüdür. Bizim kerata da bunu rahatlıkla yapabiliyor elbette.

Aynı dövüş oyunlarında olduğu gibi, Ninja düşmanlarına vurduğunda ve hasar aldığında güç barı doluyor. Bu bar dolunca Ninja'nın özel güçlerini harette geçirebiliyorsunuz. Her özel gücün aktif olma süresi saniyelerle sınırlı, ama bu bile rahatlamanızı sağlıyor. Ninja Berserker, isminden de anlaşılabileceği gibi aniden saldırısı gücünü artırıyor.



İşte Ninja Ball. Monkey Ball'u oynadıysanız, bu da onun Ninja versiyonu.



Havada süzülmek için Sword Hover hareketini kullanabilirsiniz.

Ninja Hareketleri!

Ninja'nın saldırısı hareketleri sayısız, ama bu bilgi kutusuyla en azından anlaşılabılır olacaklar.

Saldırı x3 - 3 vuruşlu combo

Düşman yönü + Saldırı - Hızlı Kılıç Vuruşu

Ziplama + Saldırı x3 - Havada üç vuruşlu combo

Ziplama x2 - Havada çift ziplama

Ziplama + Ninja Yıldızı fırlatma - Havada Ninja Yıldızı fırlatma

Ziplama x2 + Saldırı - Yıldırım Kesişi

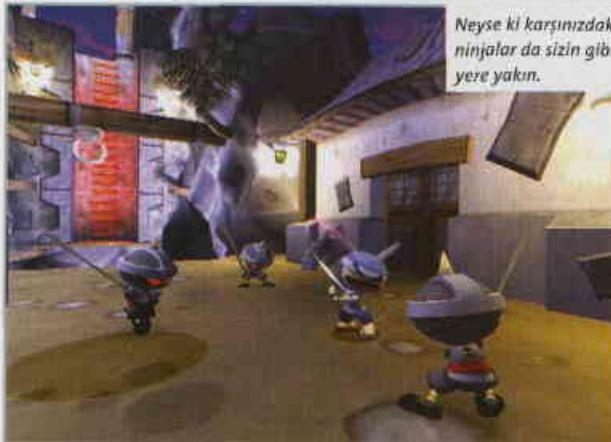
Ziplama ve ardından Dönen Saldırı - Kılıç Dönüşü

Ziplama + Dönen Saldırı - Kılıç Aparatı

Zum + Daha da zum - Yakın Zum (yok canım!)

Zum + Saldırı - Dart Atışı (daha yakın zamla da çalışır)

Zum + Ninja Yıldızı fırlatma - Zum modundayken yıldız fırlatır



Bunu özellikle patronlara karşı kullanın. Sağlığınız azaldığında kullanacağınız Ninja Revive, sağlık çizginizin bir bölümünü dolduruyor ve Ninja Shuriken ile dev bir ninja yıldıza binip öünüze çıkan ortadan kaldırıyorsunuz. Eğer ekranındaki düşman sayısını kalabalıkla yol açacak orandaysa, yıldıza çekinmeden atlayın. Son olarak da oyuncunun isminden gelen saldırısı biçimini, I-Ninja, siz düşmanlarınıza dokunmasanız bile ekranındaki herhangi bir varlığı yok etmenize yarıyor. Oldukça güçlü anlayacağınız.

Ufak tefek oyunları

Eğer oyundan biraz uzaklaşmaya, farklı bir şeyler yapmayı düşler-

seniz, PS2'yi kapatmak yapacağınız en güzel şey olacaktır; ama oyun açıkken bunu yapmak istiyorsanız I-Ninja'nın size sunduğu mini oyunları deneyebilirsiniz.

Mini oyunları oynamak, eğlencenin yanında, seviye atlamanızı sağlama yönünden de önemli. Her dünyanın sonunda (toplamda 5 dünya var) karakterimiz yeni bir kuşak alıyor. Bu kuşakları daha hızlı toplayarak, ulaşamadığınız bölgeleri kısa yoldan açmak istiyorsanız, mini oyunlarda başarılı olmaya bakın. Bu oyular hiç de zor değil üstelik. Bazıları zaman zaman kontrolörü hızla eflinizden en yakın duvara atmanız neden olabiliyor, ama genel olarak kolaylar. Bazı

bölümlerde akrobatik hareketlerle halkalardan, raylara atlayarak altınları toplamaya çalışıyo, bazlarında bir tepeden hızla aşağı inmeye çalışıyo. Dev bir topun ardından altın avı gerçekleştirdiğiniz mini bölgeler de yok değil. Oyunun genel yapısından bağımsız olarak sunulan oyunları bulmak için, belirli bölgelere bakmanız gerekiyor. Yanı bölgeler arasında size sunulan bir mini-oyun yapısı yok. Hem grafikleriyle, hem de eğlencesiyle her yaş grubuna hitap edebilecek oyun, bir süre geçsemeye, oyuncuların şirin yüzünü görmeye müsaith herkes için güzel bir seçim. Deneyin; pişman olmayacaksınız. ☺

Artılar

Hızlı ve eğlenceli. Sınırların gerilmeden platform zevkini yaşayabileceğiniz. Mini oyunlarla zenginleştirilmiş oyun yapısı.

Eksiler

Oyun süresi uzun sayılmaz. Bu sıralar platform oyunlarıyla çok zaman geçiriyorsunuz. I-Ninja pek orijinal bir şeş sunmuyor.

Level Notu

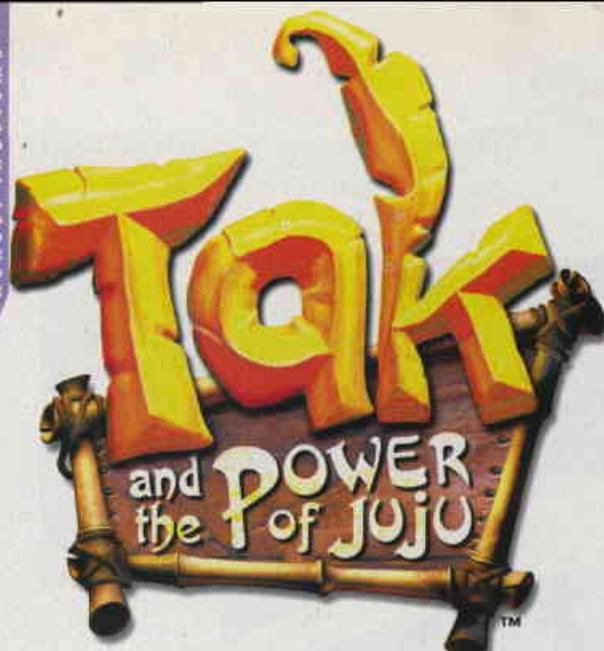


İmparator O-Dor'u nasıl yensek?

İmparatorla ilk karşılaşığınız zaman klasik bir dürtüyle size bir takım şeyler fırlatacak. Bunlardan zıplayarak kaçın ve O-Dor'un iyicene yakının. Zıplayarak karın bölgesine çarşın. Yeterince hasar verdikten sonra, İmparator sizden uzaklaşacak. Kaçmasına izin vermeyin! Peşinden ko-

şun. Halkalardan atlayın, raylardan kayın ve İmparator size bomba atmayı başladığında yine zıplayarak kaçmaya bakın. Bu bombaların bazıları etkili olduğundan dikkatli olmanızı öneriyorum. Bombaları başınızdan atarak, O-Dor'un yanına gelin ve yine karın bölgesine saldırın. Yalnız

yanında fazla durmamaya çalışın. Sizi alanın dışına itmeye çalışacaktır ve bunu başarısız bir ölümle karşılaşırızsız. İmparator O-Dor ölmesine yakın bir alev hareketi yapacak. Bundan kurtulmak için de uzakta durun ve hikayenin sonunu izlemeye hazırlanın.



Artılar

Güzel grafikler ve animasyonlar, basit oynanış

Eksiler

Tekrar eden oynanış, kontrollerin sert olması, titreşme riski (yeni oyuncular)

Level Notu



Oldum olası sevmişimdir platform oyunlarını. Amiga'da da ağırlıklı olarak platform oyunu oynamışım. Superfrog'tan Soccer Kid'e, Yo! Joe!'dan Assassin'a (ah! Team 17!) kadar birçok platformu yakından oynama şansını yakalayımışım. Tak and the Power of Juju da Amiga'daki platform oyunlarına bir "eklenti" (miştir).

Tak!

Hemen oyunun konusundan bahsedeyim: Tak, Pupanunu kabilesinde yaşayan ve büyülü bir ırk olan Juju'ya saygı duyan bir gençtir. Savaşçı Lok, Tanrıça Moon Juju'yu kötülüklerden korumaktadır. Ama günlerden bir gün, bir şeytan sürügün edildiği yerden döner ve

Bİ` CHUCK ROCK GÖRDÜM SANKİ...

Amiga zamanlarını hatırlatan bir platform oyunu...

Bilgi için: www.thq.co.uk Yapım: Avalanche Dağıtım: THQ Tür: Aksiyon
Desteklenenler: Dual Shock

Firat Akyıldız
firat@level.com.tr

Tanrıça'ya gücünü veren ay taşlarını çalar. Tak da, Tanrıça'nın gücünü yeniden kazanması için Lok'a ve Pupanunu insanlara yardım eder. Bu da maceranın başlaması demektir.

Tahmin edeceğiniz gibi kontrol ettiğiniz karakter de Tak. Oyun genel olarak Amiga'daki Chuck Rock'ı hatırlatıyor. Hatta Tak aynı Chuck Rock'inki gibi bir sopa taşıyor elinde. Genel olarak bakınca Tak'in platform oyunlarına herhangi bir yenilik getirdiği söylenemez. Bir platform oyununda ne varsa Tak'ta da aynısı var, daha fazlası yok. Yani oyunun çoğunu bir platformdan diğerine atlamaya çalışmakla geçiriyorsunuz. Yine de oyun başından sonuna kadar "siyah-beyaz" değil. Oyuna renk katlan bazı şeyler var. Mesela hayvanların üstüne atlayıp karşınıza çıkan engelleri kırabiliyorsunuz oyunun belirli yerlerinde. Veya uzak bir yere atlarken bir gorilin eğdiği ağaçta çıkışip uzun bir atlayış yapabiliyorsunuz. Ama bu ayrıntıların oyunu tamamıyla kurtarmadığı ve "devrim" olmadığı da bir gerçek. Zaten Tak'ın soru-

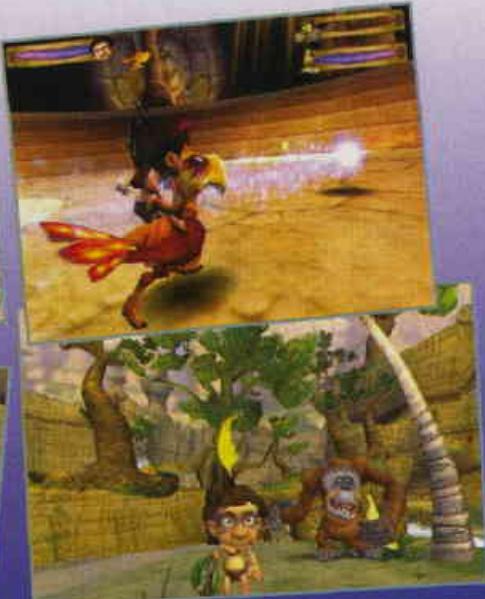
nu tekrar etmesi ve uykulu bir oynaması sahip olması.

Oyunun kontrolleri ise basit, ancak sert. En ufak bir dokunuşunuzda Tak hızlı ve keskin bir şekilde hareket ediyor. Bu da bir platform oyununda olmaması gereken bir şey. Özellikle yerden bir şey alıp atmaya kalktığınızda bunu daha çok hissedebilirsiniz. Çünkü elinizdeki fırlatırken hedef almamanız gerekiyor.

Animasyonlar ve grafikler için söylemeyecek çok fazla şey yok: Çok güzel! Tak'ın saçlarının sallanışı, çevre tasarımını ve diğer karakter modellemeleri/animasyonları alabildiğine şirin ve yumuşak. Sesler için de aynı şeyler geçerli.

Tuk!

Genel olarak bakınca Tak'ın eğlenceli bir oyun olduğunu görebilirsiniz. Kısa süre için eğlence vaad edebilirim size, ama sonrası platform oyunlarını ne kadar sevdığınızna bağlı. Ancak ufak yaşındaki oyunculara rahatlıkla tavsiye edebilirim. Diğerlerinin biraz düşünmesi gerekecek.. ☺



KAIN VE RAZIEL AYNI PERDEDE

LEGACY OF KAIN: DEFIANCE

Dünyanın hakimi kim olacak? İnsanlar mı, vampirler mi yoksa mor Vadaa'lar mı?

Bilgi için: www.ubisoft.com Yapım: Genki Dağıtım: Avaturk Tür: Aksiyon İngilizce gereksinimi: Hiç Desteklenenler: Dual Shock

Tuna ŞenTuna | tuna@level.com.tr

Soul Reaver ismiyle kalbimizde yer tutan Raziel, Soul Reaver 2'yle PC'ler olsun, konsollar olsun, birçok şekilde yine karşımıza çıktı. En az Raziel kadar yakışıklı bir başka karakter, Kain vampir özellikleriyle kendi dünyasında gezinmeye devam etti bu süre zarfında; fakat artık bu ünlü ikiliyi de bir araya getirmenin vakti gelmişti. LOK: Defiance, Raziel ve Kain'in şahane dostluğunu ekranlara taşıyor.

Ruh dünyası

Soul Reaver ve Kain oyularında hızla ilerleyen hikaye, Defiance'da genişliyor ve gizemli kalan birçok yön açığa çıkıyor. Kain Moebius'un peşine takılarak oyna adım atıyor, Raziel ise hizmet ettiği dev hükümdarından kurtul-

maya çalışarak.

Oyunun ilerleyışı şu şekilde: Bir Kain'in kontrolünü alırsınız, bir Raziel'in. Sonra yine Kain, ardından yine Raziel. Bu böyle sürüp gidiyor oyun boyunca. "Cannım sıkıldı Select'e basıp Raziel'i kontrol edeyim" deme şansınız yok anlayacağınız.

Kain ve Raziel oynanış olarak farklılıklar gösteriyor. Kain işin dövüş kısmıyla daha ilgili. Soul Reaver adlı silahıyla savaşıyor ve düşmanlarının kanlarını içebiliyor, çünkü kendisi bir vampir! Raziel ise ölümsüz. Ölürse ruh dünyasına geçiyor. Ruh dünyasına geçmesi aynı zamanda gerçek dünyada başaramadığı işleri yapmasına da yardımcı oluyor. Bu da Raziel'in dedektif kimliğini ortaya çıkarıyor (bulmacalarla uğraşır duruyor zavallım). Tabii o da dövüşüyor, ama Kain gibi hırsla değil.

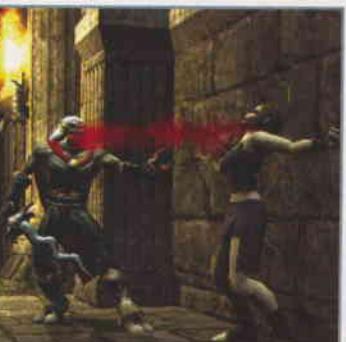
TK gücü

Yavaş, ama bol aksiyon içeren (Soul Reaver'dan daha çok) Defiance'da işleri daha da güzelleştirmek için Telekinesis gücü iki karaktere de eklenmiş. Bu gücünü zü öncelikli olarak düşmanlarınızı

saf dışı bırakmak için kullanabilirsiniz. Onları havaya kaldırıp köprülerden aşağı atabilir veya kasılı olarak duvarlara yerleştirilmiş ucu sıvı herhangi bir şeye saplayabilirsiniz. TK gücünün bir diğer fonksiyonu da ortalıktaki büyüğücü isteyen kapıları açabiliyor olması.

Önceki oyularдан sonra geriye bir güzelik de oyun boyunca yeni hareketler ve yeni güçler kazanabiliyor olmanız. Daha önce elinizdeki Reaver şeviden söyle giriyyordu, fakat yaptıığınız hareketler genelde aynıydı. Burada savaşıkça yeni kombolar kazanabiliyorsunuz. Kazandığınız hareketleri de Select tuşuna bastığınızda görüntülenen ekranдан takip edebilirsiniz.

Büyük ölçüde çizgisel ve hikayeye adapte olamazsanız sıkıcı olabilecek bir oyun yapısı olan Defiance'in bir diğer problemi de grafiklerde. Mekan tasarımları şahane, ama animasyonlar ve modellemeler pek oturmadı. Önceki oyuları sevdiyorsanız, aksiyonu daha bol bir oyun da istiyorsanız, LOK: Defiance güzel bir seçim olabilir. ☺



Artılar

Özel hareketler.

Eksiler

Sıkıcı ve tekrar eden bölümler, sıkıcı oynanış, etkisiz grafikler, saçma animasyonlar, sesler.

Level Notu



CHAMPIONSHIP

Bir futbol simülasyonudur Championship Manager serisi.

Oynayanlar için ne kadar keyifli ise, izleyici içinde bir o kadar gariptir bu durum. Oynamayan anlayamaz son dakikada yenilen bir golle kaybedilen şampiyonluğun ne demek olduğunu.



**Artık, tribünden
kalkıp yedek
kulübesine inmenin
zamanı geldi!**

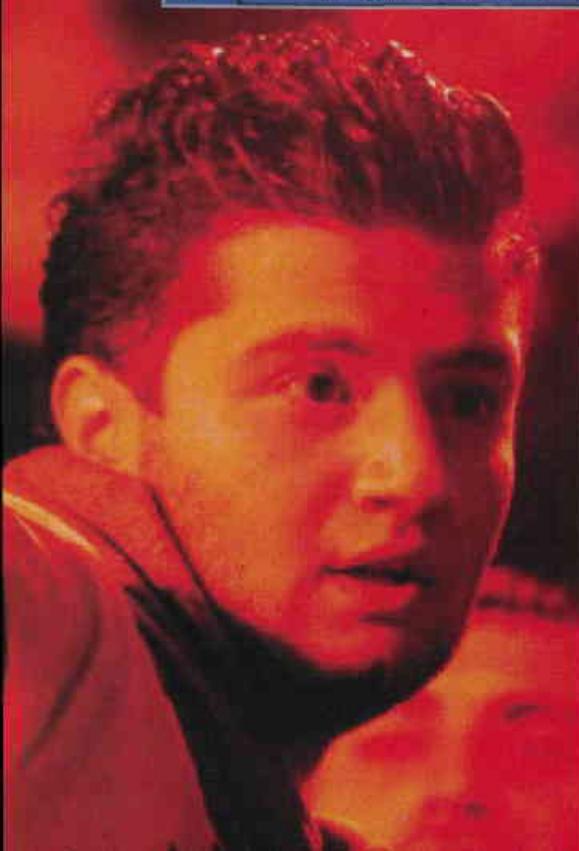
MANAGER

SEASON 03/04



Bora OYACI | nextlevel5@hotmail.com

Drawn	Home	Away
Match		
Third Round - 5 slots to be drawn		
PRM	Norm. Forest	Preston
PRM	Southampton	Chelsea
PRM	Southend	Bolton Utd
PRM	Fulham	Everton
PRM	Tottenham	Grimbsy
PRM	Man City	Coventry
PRM	Portsmouth	Crystal Palace
PRM	Newcastle	
PRM	Arsenal	
V Second half to draw		
Stratford	Middlesb.	
Selby	Cardiff	
Chesterfield	Coventry	
Luton	West Ham	
PRM		



En az devam eden hayatlarımızdaki manzaralar kadar gerçekçidir bu oyun. Acıısıyla, tatlısıyla biten bir sezonu PC'mizin karşısında vermiş olduğumuz TV de meçlerinde değerlendiririz. Coğumuz sahada yer alan takımımızı izlerken Fatih Terim olup çıkarız. Öyle ya; amacımız zafere dir. Acıması yoktur sanal rakiplerinin. Biraz ekonomi, bir tutam taktik, kararlı kadar antrenman ve sayamadığımız pek çok kavramı kapsar, sanal alemin içinde yer alan bu futbol devi. Bu yazımda sizlere CM'ye ait ipuçları verirken, tecrübe etmemiş tüm okurlarımıza bu dünyaya davet edeceğiz. Gelin şimdi toplam 43 ülkeden 95 ligin yer aldığı bu muhteşem oyunu incelemeye başlayalım.

Öyuna Başlamadan Önce

Uzun ömürlü bir yönetim yapmak ama cindaysanız ve ben bir oyunu en az 10 sene oynarım diyorsanız dikkat etmeniz gereken birkaç madde bulunmakta. Bun-

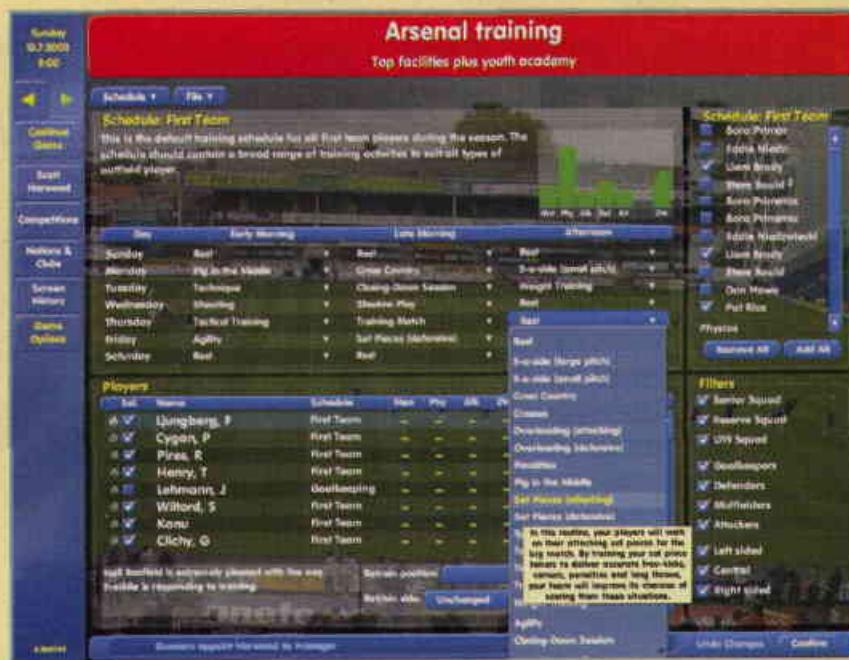
lardan ilki; seçeceğiniz takımı çok iyi belirlemeniz. Fikrimi sorarsanız uzun ömürlü oyunlarda alt liglerden bir takım seçmek ve onu bulunduğunuz ülkedeki en üst düzey lige taşımak en keyifli olacaktır. Zorlukları aşıp bir yerlere gelmeyi kim istemez ki? Elbette dünya çapında tanınmış olan kulüpleri tercih edip, istikrarlı bir grafik yakalamak ve rahat sezonal geçirmekte hiç yabana atılmayacak bir konu. Şimdi iki durum için de birkaç öneri. Önce starlar ile başlayalım;

- Türkiye** : Fenerbahçe, Galatasaray, Beşiktaş
- İngiltere** : Manchester United, Arsenal, Chelsea
- Fransa** : Monaco, Marseille, Paris S.G.
- İspanya** : Valencia, Real Madrid, Barcelona
- İtalya** : Juventus, Milan, Roma
- Almanya** : Dortmund, Leverkusen, Stuttgart
- Arjantin** : River Plate, Boca Juniors

Şimdi maceraya atılmak isteyen arkadaşımız için birkaç öneri

- Türkiye** : 2.Lig B Kategorisi takımlarından Aydinspor, Sarıyer, Karabükspor
- İngiltere** : Konferans Ligi takımlarından Barnet, Dag&Red, Stevenage
- Fransa** : National Lig takımlarından Angers SC, Valenciennes, Es Viry
- İspanya** : Second Division B takımlarından Real Aviles, Corralejo, Zamora
- Almanya** : Regional Division takımlarından Stuttgarter Kickers, Holstein Kiel, St. Pauli
- İtalya** : Serie C2 takımlarından Monza, Brescello, Latina

Takımınızı seçtiğten sonra unutmadan oyunun ayarlar bölümüne girin ve Database : Large konumuna getirin. Bu uzun yıllar veri saklamamanızı, oyun içinde yer alan genç yeteneklerin bilgi ekranlarını görmenizi ve oyuna daha fazla genç oyuncunun çıkışmasını sağlayacaktır. Ancak, Large seçeneği oyunu biraz yavaşlatacaktır. Katlanmanız tavsiye olunur. Unutmayın ki sadece, seçtiğiniz ülkelerin



liglerinde yer alan takımlardan transfer teklifi alabilirsiniz.

Oyna başlıyoruz

Takımıza seçtikten hemen sonra sizden bir adet favori kulüp istenmekte. Bu şeçeneği isterseniz yöneteceğiniz takım olarak belirleyin veya ideallerinizde yer alan takımı seçin. Oyun içinde fazla bir etkisi olmasa da, favori kulübünüz ilerleyen yıllarda menajer değişikliğine giderse, listelerine sizi de ekliyorlar. Elbette bu transfer başarılarla dolu bir kariyere sahipseniz gerçekleşiyor. Ülke seçimi de oldukça önemli. Örneğin Türk menajer olarak, İngiltere'de bir takımı yönetirseniz, uyuştu Türk olan oyuncuları almanız daha kolay oluyor. Tabii ki bedelini ödediğiniz sürece. Bu konu hakkında bir hatırlatma da lisan problemleri ile ilgili. Oyuncularınız ile aynı dili konuşuyor olmak size avantaj sağlayacaktır. Oyuna başladığınızda deneyimsiz bir çalıştırıcı olduğunuz için taraftarlar hakkınızda olumlu şeyler düşünmeyeceklerdir. Ancak kazandığınız galibiyetler ve lig içinde iyi durumda olarak bu önyargidan kurtulabilirsiniz.

Kadro

Takımıza seçtikten sonra elinizdeki kadroyu kısa sürede hatta gün geçirmeden tanımaya çalışın. Elinizdeki oyuncuların mevkilerini, yaşlarını, geçmişte neler yaptıklarını inceleyin. Kafanızda pilot bir takım dizilişi kurun. Bize olması gerekenlere gelince. Elinizde A takım kadronuz için 25 oyuncu bulundurun. Bundan daha fazla oyuncunuz var ise yaşlı ve özellikleri düşük oyuncuları satmaya çalışın. Ya da genç oyuncalarınızı kiralayın veya bir alt takımınıza gönderin. Bunun nedeni, fazla oyunculu kadrolarda pek

çok futbolcu oynamama şansı bulamaz. Özellikleri gerilediği gibi mutsuz olup takımınızı olumsuz yönde etkilerler. 25 Kişilik kadronuzu 3 kaleci, 9 savunma oyuncusu; 8 orta saha ve 5 forvet olarak oluşturmaya çalışın. Bu rakamlar uygulayacak olduğunuz kadroya göre değişiklik gösterecektir. Bunun yanında kısaca, mevkilere göre oyuncularımızın önemli özelliklerini tanıyalım.

Kaleciler : Refleks, Elle kontrol, Pozisyon alma, Alan Hakimiyeti, Denge, Cesaret, Yumruklama yeteneği, Önceden sezme ve Ziplama.

Savunma : Top çalma; Pozisyon alma, Hız, Hızlanma, Ziplama, Kafa Vuruşu, Önsezi; Dayanıklılık, Denge, Markaj, Takım Öyünu

Orta Saha : Pas; Şut, Topsuz alan hakimiyeti, Yaratıcılık, Hız, Orta yapabilme becerisi, Takım oyunu, Teknik, Top sürme ve Önsezi

Forvet : Şut, Bitircilik, Hız, Hızlanma, Topsuz alan Hakimiyeti, Ziplama, Kafa Vuruşu, Önsezi, Pas yetenekleri.

Gelelim takımdaki eksikleri nasıl kapatacağıma... Elbette transfer.

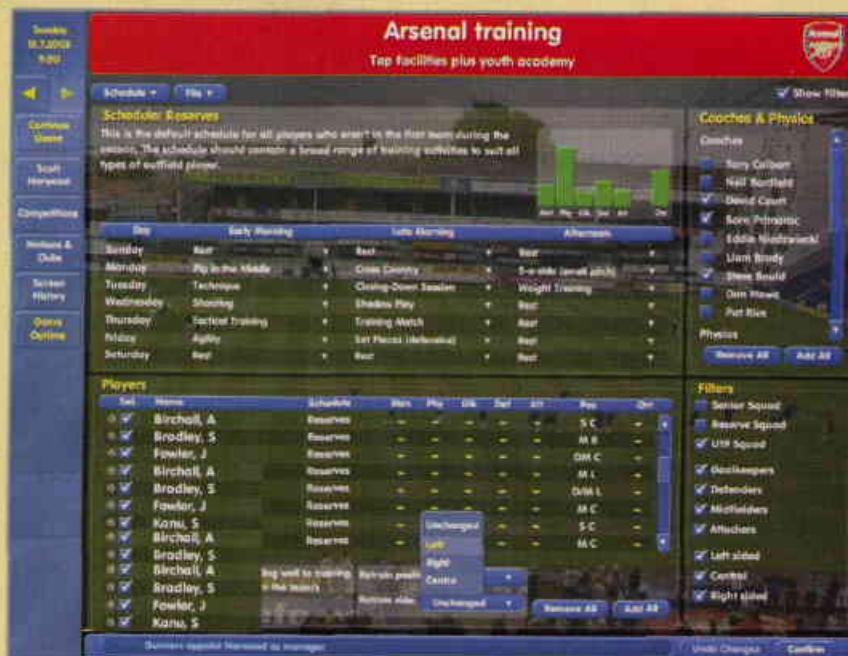
Transfer

Yukarıda anlattıklarımızın işliğinde yaşlı ve işinize yaramayacağına inandığınız oyuncuları çekinmeden satılık listesine koymayı bilirsiniz. Ayrıca aynı mevkide oynayan oyuncularınızın sayısı 3'ten fazla ise rekabet yerine mutsuzluklar ile karşılaşmanız olası. Transfer politikani belirlerken bunu unutmamalısınız. Eğer oyuncu satmak istemiyorsanız sezon içinde verim alamayacağınızda inandığınız gençleri kiralamaya çalışın. Bu çalışmalarla kulüplere oyuncu önererek daha kolay halledebilirsiniz. Bu transfer politikası için futbolcuya satılık listesine koymamanız gerekmek ve olusablecek moral bozukluğunu ortadan kaldırırız. Eğer transfer yapmak istiyorsanız; mevki özelliklerine ba-

karak; yaşı genç, popülerliği yüksek olmayan kulüplerden oyuncu almaya çalışın. Eğer takımınızın transfer bütçeniz az ise, oyuncu almamak en iyisi. Çünkü ilerleyen dönemlerde kulüp oyuncularınızın maaş ödemelerini durdurabilir ve form düşüklüğü yaşayabilirsiniz. Sözleşmesi bulunmayan oyuncuları almak için acele etmeyin. Oyun içinde onlara deneme teklif etme şansınız var. Denedikten ve yeşil sahada gördükten sonra karar vermek iki taraf içinde en iyisi. Eğer düşük seviye bir takımında oynuyorsanız büyük kulüplerin 2. veya 3. takımlarından kiralamaya açık olan oyuncuları kıralayın. Bu politika transfer bütçesi olmayan kulüpler için en avantajlı uygulamadır. Sezon ortasında bir sonraki sezonun transfer hazırlıklarına başlayın ve kulüpler ile görüşün. Anlaştığınız oyuncular ile opsiyonlu sözleşmeler imzalayın. Sezon sonunda ilk olarak sizinle görüşürler ve transferleri gündeme geldiğinde sizinle görüşmeden hiçbir adım atamazlar. Özelliklerini görmedeniniz oyunculara mutlaka çalışanlarınızı gönderin ve oyuncuya araştırmalarını sağlayın. Transferde mutlaka pazarlık yapın. Bütceniz için avantajlı konuma geçmemi istiyorsanız transfer parasını taksitlendirin. Bir sonraki satıştan kulüplere yüzde verin. Bunu yaparken oyuncunun yaşına iyi bakın ve ne kadar gelişeceğini hesaplayın. Bir sonraki satış mutlaka bugün yaptığınız transferden daha fazla para etmelidir ki siz de para kazanın. Kadronuz içinde yer alan genç oyuncularınızla mutlaka uzun yılları kapsayan sözleşmeli imza atın. Eğer oyuncu sezon içinde form grafiğini çok yüksek düzeyde tutarsa ve sezon sonu sözleşmesi bitiyorsa elinizde tutmakta zorlanabilirsiniz. Çalışanlar kadronuzda yer alan Scout'larınıza genç oyuncuları araştırmasını söyleyin ve bu oyuncuları listenize ekleyin. İlerleyen dönemlerde çok işinize yarayacaktır. Sezon başında ve sözleşmeler bitmeden 6 ay önce kadronuzun bir raporu haber olarak size iletilicektir. Bu durumda bulunan oyuncularınız ile mutlaka ilgilinen. Aynı zamanda listenizde bulunan ve sözleşmesi bitmek üzere olan oyuncularla ilgili de haber gelecektir. Oyuncuları bedava almak isteyen arkadaşımıza duyurulur.

Taktik

Az paranız varsa ve transfer yapmakta zorlanıyorsanız kadronuzu göre taktik kurun. Eğer bütçeniz yeterli ise takımı



kafanızdaki taktiği göre yerleştirin ve boş kalan yerlere genç ve yeni oyuncular alın. CM üzerinde istediğiniz taktik kombinasyonunu uygulayabileceğinizi unutmayın. Şimdi isterseniz taktik hazırlamanın inceliklerine kısaca göz atalım.

Taktik Hazırlamanın İncelikleri

Genel Ayarlar

Bu bölüm takımınızın sahada uygulayaçağınız genel yaklaşımın olacak olduğu bölümdür. Burada yaptığımız ayarların hemen ardından oyuncularımızın ayarlarına da değineceğiz.

Passing (Pas): Mixed (Karışık)

Focus passing (Pas Odağı): Mixed (Karışık)

Tackling (Top Kapma): Hard (Sert)

Closing Down (Kapanma): Own half only (Kendi yarı sahada)

Mentality (Anlayış): Attacking (Hücum)

Offside trap (Ofsayt tuzağı): No (Hayır)

Zonal marking (Alan savunması): Yes (Evet)

Counter attack (Kontra atak): Yes (Evet)

Men behind the ball (Topun gerisinde dur): No (Hayır)

Kornerler : Edge of area (Ceza sahası köşesine)

Frikikler : Aim for best header (En iyi kafa vurana ortala)

Taç atışları : Mixed (Karışık)

Savunma

Bir futbol takımı için belki de en önemli nokta savunmadır. Savunma kurgunuz oyuncunun kaderini belirler. Şimdi bakalım savunma oyuncularımız için neler yapabiliyoruz. Bu bölümde birinci seçenek karnatılarda oynayan, ikinci seçenek ise merkezde oynayan oyuncular içindir.

Passing (Pas): Mixed (Karışık)- Direct (Direkt)

Closing Down (Kapanma): Stand off

Tackling (Top Kapma): Hard (Sert)- Normal

Marking (Markaj): Zonal (Alan)- Men (Adam)

Mentality (Anlayış): Normal - Ultra Defensive (Çok defansif)

Cros From (Koşu Yönü): Mixed (Karışık)

Cros Aim (Orta hedefi): Mixed (Karışık)

Cros Ball (Orta Yap): Yes (Evet)- No (Hayır)

Long Shots (Uzun şut): Yes (Evet)

Forvet Runs (İleri çıkışlar): Yes (Evet)- No (Hayır)

Run With Ball (Topla beraber koş): Yes (Evet)- No (Hayır)

Try Through Balls (Doğrudan toplar dene): No (Hayır)- Yes (Evet)

Free Role (Serbest oyna): No (Hayır)

Hold Up Ball (Topu ayağında tut): No (Hayır)

Duran top ayarlarına gelince, sizin kullandığınız serbest vuruşlarda ve kornerlerde geride kalmalı, rakibin kullandığı serbest vuruşlar ve kornerlerde adam

tut modunda oynamalılar. Oyuncularınızı rakip oyunculara göre paylaşırken ziplama ve hava topu hakimiyetlerini gözden geçirmeyi unutmayın.

Orta Saha

Bu mevkide oynayacak olan oyuncular Hız, Pas Dağılımı, Top Sürme yetenekleri ve Uzun Şut Tekniği yüksek kapasite oyuncularından seçilmelidir.

Passing (Pas): Mixed (Karışık)

Closing Down (Kapanma): Stand off

Tackling (Top Kapma): Hard (Sert)

Marking (Markaj): Zonal (Alan)

Mentality (Anlayış): Attacking (Hücum)

Cros From (Koşu Yönü): Mixed (Karışık)

Cros Aim (Orta hedefi): Mixed (Karışık) Pas yüzdesi yüksek oyuncular için "Man" seçilebilir.

Cros Ball (Orta Yap): Yes (Evet) Merkezde oynayan oyuncu "Hayır"

Long Shots (Uzun şut): Yes (Evet)

Forvet Runs (İleri çıkışlar): Yes (Evet)

Run With Ball (Topla beraber koş): Yes (Evet)

Try Through Balls (Doğrudan toplar dene): No (Hayır) Pas yüzdesi yüksek oyuncalar için "Evet"

Free Role (Serbest oyna): No (Hayır) Tekniği çok iyi oyuncular için "Evet"

Hold Up Ball (Topu ayağında tut): No (Hayır) Güçlü ve Tekniği çok iyi oyuncular için "Evet"

Bu oyuncular sizin kullandığınız kornerlerde ceza sahanızın dışında, size karşı kullanılan kornerlerde ise ceza sahanızın içinde olsunlar. Serbest atışları kullanan oyuncularınızı genelde bu mevkiden seçmeye çalışın. Eğer oyuncunuz serbest vuruşu kullanmıyorsa ceza alanının içinde beklesin. Aynı zamanda teknik özellüğü yüksek oyuncularınız için topu ayağında tutmalarını söylemek yanlış olmaz. Özellikle zaman geçirmek ve rakibe kart çkartırmak için birebir yöntemdir.

Forvet

Bu mevkide oynayacak olan oyuncularınızın en önemli özelliği bitiricilikdir. Ayrıca teknik, hava hakimiyeti, hız, hızlanma, çeviklik ve önceden sezme diğer önemli unsurlardır. Bu tip oyuncularınız nasıl ayarlanması gerekiğine bakarsak;

Passing (Pas): Mixed (Karışık) Direkt paslarda tercihen seçilir.

Closing Down (Kapanma): Stand off

Tackling (Top Kapma): Hard (Sert)

Marking (Markaj): Zonal (Alan) Karamboller için bir forvet rakip kaleciye verilebilir.

Mentality (Anlayış): Gung Ho (Topluca Hücum)

Cros From (Koşu Yönü): Mixed (Karışık)

Cros Aim (Orta hedefi): Mixed (Karışık)

Cros Ball (Orta Yap): No (Hayır)

Long Shots (Uzun şut): Yes (Evet)

Forvet Runs (İleri çıkışlar): No (Hayır)

Run With Ball (Topla beraber koş): Yes (Evet)

Try Through Balls (Doğrudan toplar dene): Yes (Evet)

Free Role (Serbest oyna): No (Hayır)

Hold Up Ball (Topu ayağında tut): No (Hayır)

Size karşı kullanılan atışlarda çok geerekmedikçe geriye dönmeletini istemeyin. Anı atakları bu tip pozisyonlardan dönen toplarla yakalayacağınızı unutmayın. Sizin kullandığınız atışlarda ise kaleye yakın noktalarda bulunursunlar. Bitiriciliği yüksek oyuncular dönen toplarda ve karambollerde çok iş yaparlar.

Antrenman Programları

Bu bölüme küçük hatırlatma tavsiyeler ile başlayıp sonrasında detaylara geçeceğiz. Takımınızı kaleci, savunma, orta saha, forvet ve yedek kadro olarak gruppera ayırin. Yapmış olduğunuz antrenman kombinasyonları için Coach Assignments bölümünden Coach atamayı unutmayın. Sezon öncesi ve ortasında programları



değiştirir. Antrenman ekranını temel olarak 3 ayrı pencerede inceleyeceğiz. Bunu;

Overview (Genel Görünüm)

Schedules (Program)

Coach Assignments (Antrenör ayarları)

Overview

Bu bölümde yer alan tablo üzerinden oyuncuların antrenman performanslarını takip edebilirsiniz. Yine sol üst tarafta bulunan View menüsünden ayrıntılı antrenman raporlarına ulaşabilirsiniz. Bu bölümde bulunan seçeneklere gelin göz atalım.

Overall : Antrenmanların genel oyuncu özelliklerine etkilerini gösterir.

Physical : Antrenmanların fiziksel oyuncu özelliklerine yaptığı etkileri gösterir

Mental : Antrenmanların zihinsel oyuncu özelliklerine yaptığı etkileri gösterir

Goalkeeping : Antrenmanların kaleci özelliklerine olan etkilerini gösterir.

Defensive : Antrenmanların oyuncu üzerinde defansif özelliklere olan etkilerini gösterir.

Attacking : Antrenmanların oyuncu üzerinde ofansif özelliklere olan etkilerini gösterir.

View menüsünden bu seçenekleri seçtikçe oyuncuların IMP değerlerinden son bir hafta içinde çalışmalarda gösterdiği performansı değerlendirebiliriz. Eğer bir oyuncunun IMP değerine tıklarsanız, ekranın alt bölümünde antrenörlerin oyuncularındaki görüşlerine ulaşabilirsiniz. Overview tablosu üzerindeki oyuncunun çalışma programına tıklayarak programını değiştirebilir, pozisyonuna tıklayarak yeni mevkilerde oynayabilmesi için antrenman programı uygulatabilirsiniz. Aynı menü içinde yer alan Options kısmında önemli ayarlar bulunmaktadır.

Train on match Day: Bu ikonu tıkladığınızda takımınızın maç gününe antrenman yapar. Bu bölümü seçmemek avantajınıza ol-

caktır.

Rest players the day after a match: Maçtan sonraki günü dinlenerek geçirmenizi sağlar. Yoğun maç programı bulunan takımlar için uygun bir sistemdir.

Set training rest period: Bu bölümde belirleyeceğiniz iki tarih arasında oyuncularınız tatil yaparlar. Özellikle ulusal maç dönenlerinde 14 gün lige ara verildiğinde uygulanması gereken sistemdir.

Schedules

Bu bölüm tüm antrenman seçeneklerini sıralandığı bölümdür. Bu bölümde toplam 29 antrenman programı mevcuttur. Bunu dışında "rest" seçeneği dinlenmek anlamına gelir. Antrenman tablosu hafifin yedi günü, gün başına üç periyot olarak sınıflandırılmıştır. Oyuncularının dinlenmesi gereken noktalara rest butonunu sürükleyerek götürmeniz yeterlidir. "Activity Color Key" başlığı altında yer alan 4 renk seçeneği, programların uygulanabileceği mevkileri simgeler. Bulardan "Goalkeepers" ile aynı rengi taşıyan programlar sadece kaleciler için, "Outfield players" kaleciler dışındaki oyuncular için, "Either outfield or goalkeepers" ise tüm futbolcular için uygulanabileceğini gösterir. Son bölüm ise az önce bahsettiğimiz ve dinlenmeyi simgeleyen rest'tir. Antrenman programını günlerde göre sıralarken kaleciler dışındaki oyuncuların kondisyonlarını zorlayacak programları en az 1 gün araya yapın. Şimdi antrenman bölümüne yer alan programların bazılarına bakalım.

Agility (GK): Kalecinin Reflex (Refleks) ve Agility (Çeviklik) özelliklerini arttırır.

Distribution: Kalecilerin Throwing (topu oyuna sokma) Command of Area (Alan hakimiyeti) özelliklerini artırrı.

Handling: Kalecilerinizin Handling (Elle Kontrol), Positioning (Pozisyon Alma) özelliklerini geliştirdiği gibi

top hakimiyetini güçlendirir.

Shot Stopping: Kalecilerinizin Bravery (Cesaret), Decisions (Doğru ve Çabuk Karar Verebilme), Determination (Azim), ve Technique (Teknik) özelliklerini artırrı. Ancak bazı özellikleri üzerinde olumsuz etkileri vardır.

Agility: Oyuncalarınızın Agility (Çeviklik) Acceleration (Hızlanma), Balance (Denge) özellikleri üzerinde olumlu etkileri vardır.

Closing-Down Session: Bu program ağırlıklı olarak savunma oyuncuları için uygulanmalıdır. Oyuncuların savunma özelliklerinden bazıları üzerinde çok etkili dir. Bu özellikler; Stamina (Dayanıklılık), Anticipation (Önceden Sezme Yeteneği), Technique (Top Tekniği), Communication (Saha içi iletişim Yeteneği), Positioning (Pozisyon Alma), Tackling (Top Kapma Becerisi), Creativity (Yaratıcılık) olarak sıralanabilir.

Heading : Bu program ise; Strength (Güç), Heading (Kafaya Top Kontrolü), Jumping (Zıplama) özellikleri ni artırrı. Tüm genç oyunculara ve forvet elemanlarına uygulanması gereklidir.

Shadowplay : Bu çalışma sonunda oyuncalarınızın en çok; Off The Ball (Topsuz Oyun Becerisi) özelliği etkilenir. Bunun yanında Teamwork içinde uygun bir programdır.

5-a-side (Large Pitch) : Bu program oyuncalarınızı çok fazla yapıldığı için maçlardan 2 gün önce uygulamanızı tavsiye ederim. Sezon ortası ve sonunda bol bol uygulayabilirsiniz. Geliştirdiği özelliklere bakarsak; Stamina (Güç), Workrate (Çalışkanlık), Passing (Pas Yeteneği), Pace (Sürat), son olarak Acceleration (Hızlanma) dir.

5-a-side (Small Pitch): Oyuncalarınız az adamlar da alanda topla oynarlar. Oyuncalarınızın gelişiminde önemlidir ve Large programı kadar yorucu değildir. Geliştirdiği özellikler Marking, Pace, Acceleration, Decisions, Anticipation, Long Shots, One on One, Dribbling, Reflex, Technique, Bravery, Creativity.

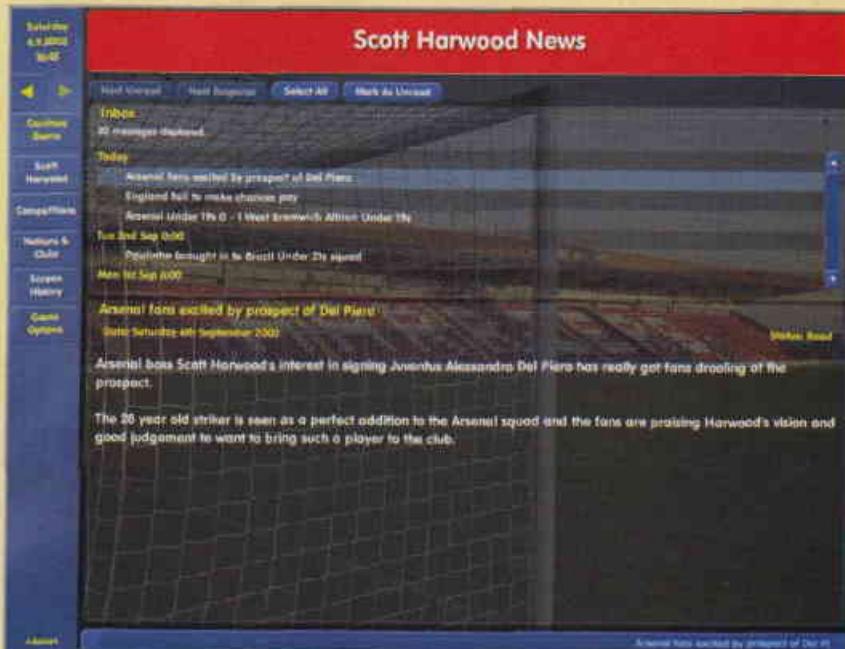
Overloading (Attacking): Orta alan ve forvet oyuncalarınız için etkili bir programdır. Takımınızın atak yapma becerisini artırrı. Geliştirdiği özellikler ise; Crossing, Finishing, Pace, Acceleration, Agility, Determination, Passing ve Bravery'dir.

Overloading (Defensive): Bu programı sadece savunma ve savunmaya yönelik oynayan orta alan oyunculara uygulayın. Bu program sayesinde oyuncalarınızın savunma becerileri artıra geber. Geliştirdiği özellikler ise; Positioning, Anticipation, Marking, Tackling, Teamwork, Communication, One on Ones'dır.

Crosses : Savunma ve Orta saha oyuncuları ve kaleciler üzerinde etkili bir çalışmardır. Crossing (Orta Yapma Becerisi), Passing, Positioning, ve Technique özelliklerinde oyuncalarınız gelişim gösterirler.

Penalties : Bu antrenmanı yapan oyuncular yüksek yüzdeli penaltı atışına sahip olurlar.

Pig in the Middle : Bu antrenman programını bol bol uygulamanızda avantaj vardır. Geliştirdiği özellikler; Anticipation, One on Ones, Technique, Stamina ve Passing'tır



Sprints : Sezon öncesi hazırlık döneminde kullanılmış gereken çalışmadır Oyuncularda; Pace, Acceleration, Stamina ve Balance özelliklerinin gelişiminde önemli rol oynar.

Training Match: Haftada sadece 1 kez uygulamanız yeterlidir. Antrenman maçı yapan oyuncularınız saha içi eksikliklerini giderdikleri gibi, oyuncular arası uyumda artar. Sezon arasında bu programa hazırlık maçları almadiysanız ağırlık verebilirsiniz. Bu maçlarda da oyuncularınızın sakatlanacağını unutmayın. Şimdilik bu kadar antrenman programı sanırım yeterli olacaktır.

Coach Assignments

Bu bölümde uygulamakta olduğumuz antrenman programına koçları atayacağınız. Bunu yapmak için istediğiniz bir antrenörün üzerine gelip tutarak programın üzerinden sürükleme yeterlidir. Hazırlamış olduğunuz programlara antrenör ayarlamazsanız çalışmalar hiçbir işe yaramaz buna dikkat etmelisiniz.

Birkaç Küçük not:

- Oyuncularınız sezon içinde sakatlıklar yaşayacaklar. Böyle durumlarda oyuncuyu mutlaka fizyoterapiye gönderin. Oyuncunuzdan bir veya iki hafta daha geç istifade etmeye başlarsınız ancak sık sık sakatlanmalarından kurtulursunuz.
- Maç içi oyuncu değişikliklerini yaparken acele etmeyin. Özellikle kondisyonu % 70'in altına düşen oyuncuları değiştirerin. Maç puanı 5 veya altına düşen oyuncunuz varsa çikartmaktan kaçınmayın.
- Sezon içinde eğer takımınız kötü gidiyor ise yönetimden süre talep etme şansınız var. Bunun yanında kadronuzda ilk onbir şansı az bulan ve yaşı genç oyuncuları sahaya sürmeniz avantajlı olur. Takım içinde üzgün oyuncuların sayısı fazla ise zor durumdasınız demektir. Bu nedenle üzgün oyuncuları takıma yavaş yavaş adapte edin. Bu tarz oyunculara kırıp satmaya çalışmayın. En azından bir süreliğine. Satışa koyduğunuz oyuncular işleri o zaman daha kötüye götürebilir.
- Güzel geçen maçların hemen ardından maç içinde size göre en iyi oynayan oyuncuya ilişkin övgü dolu demeçler vermekten kaçınmayın. Bunun yanında medyadan gelen tüm mesajlara politik cevaplar verin. Taraftarın sizi medya aracılığı ile takip ettiğini unutmayın. Umutlanan taraftar kötü gidişat başlarsa başına bela olabilir.
- Yönetim ilişkilerinde aşırıya kaçmayın. Örneğin her ay stadyumu büyütmelerini istemeyin. İlerleyen bölümlerde size sa-
- dece kendi isinizi yapmanızı öğretleyen mesajlar atarlar ve hanenize bir ekşi puan yazılır.
- B ve bir alt takımınızı yardımcı hocanın hizmetine verin. Yaptıkları tüm maçları ve sezon içi çizmiş oldukları grafiği takip edin. Unutmayın ki takımınızın geleceği bu oyuncular olacaktır.
- Takım içinde yaş ortalamasını düşük tutun. Bir oyuncu ortalama 28 yaşına kadar özelliklerini geliştirebilir. Takımınızda tecrübeli oyunculardan yararlanmayı unutmayın.
- Size transfer teklifi oyunun başında seçmiş olduğunuz alt liglerde yer alan kulüplerden gelecektir. Bu nedenle başlangıç ayarlarınızda daha önce söylediğimiz gibi sisteminizin kaldırıldığı kadar lig seçin. Ulusal takımlar için ise bu durum geçerli değildir. Oyun içinde tüm ulusal takımlara gitme şansınız var. Bunu yaparken aynı zamanda yönetmekte olduğunuz takımla çalışmaya devam edebilirsiniz.
- Çalışanlarınızı oyuncu aramak için genellikle seçmediğiniz ülkelere ve liglere yönlendirin. Bir çalışanınız mutlaka sıradaki rakip hakkında bilgi toplasın. Çalışanlarınızdan gelen oyuncu listelerini kaydederek saklayın. İlerleyen liglerde oldukça işinize yarayacak.
- Sezon içinde sürekli aynı ilk on bir ile sahaya çıkmayı. Oynayamayan oyuncularınızı yavaş takıma adapte etmeye çalışın. Gerekirse onlar için hazırlık maçları alın.
- Kart gören ve sakatlanan oyuncularınızla ilgili haberleri notlarınıza ekleyin. Dilediğiniz oyunculara hatırlatma notları yazabilirsiniz. Bu özelliği genelde transfer için kullanmak avantajıdır.
- Kart görmeyi devamlılık haline getirmiş oyuncularınızı önce uyarın. Hemen ceza uygulamak olumsuz sonuçlara ne-

den olabilir. Eğer kart görme alışkanlığı devam ediyorsa o zaman bir yada iki haftalık maaş kesintisine gidebilirsiniz.

► Bazı oyuncular oyun içinde transferleri ile taraftarı mutlu ederler. Transfer yaparken özellikleri hemen hemen diğeri ile aynı ve eşit transfer ücretlerine sahiplerse bu oyuncuları tercih etmelisiniz. Bazı oyuncularda takım için kilit özelliği taraflar veya uzun zamandır formasını giydiği takımın taraftar ve oyuncuları onu örnek olarak seçmişlerdir. Bu oyuncuların satışları kolay kolay silinmeyecek mutsuzluklara neden olacaktır.

Birkaç Oyuncu Tavsiyesi

Bu oyuncuların özellikleri açığınız her yeni oyunda değişkenlik gösterecektir. Ancak bu oyuncuların tüm büyük aksilikler olmazsa geleceğin yıldızları olacaktır.

Tarik Jemoui (Wydad)Kaleci

Pablo Mills (Derby)Defans

John Heitinga (Ajax)Yedekleri Defans / Libero

Ishmail Yakabu (Barnet) Defans / Defansif Orta Saha

Christian Traore (Hammarby) Defans / Defansif Orta Saha

Ibrahim Demir (Güngören Bel. Spor) Orta Saha

Eric Skora (Preston)Ofansif Orta Saha

Hamit Altıntop (Schalke 04)Ofansif Orta Saha

Juca (Criciuma)Ofansif Orta Saha

Leo (Guarani)Forvet

Anthony McNamee (Watford)Forvet

Robert Akaruye (Al-Ahly)Forvet

Ben Strevens (Barnet)Santrafor

Yazımızın başında belirtmişik; bir futbol simülasyonudur Championship Manager serisi. Ve sizlere birkaç tavsiye aktarmaya çalıştık bu yazıda. Şimdi kendinizi CM'nin kollarına bırakın ve uykusuz gecelere hazır olun. Unutmayın CM sizleri hayattan koparacaktır. ☺

hilekâr

Çoğu kavramı iyi veya kötü olarak ikiye ayırabiliriz. İyi insan, kötü insan. İyi huy, kötü huy. İyi dergi, kötü dergi gibi; fakat iyi hile, kötü hile diye bir şey olamaz!
Hilelerin hepsi kötüdür, hepsi...

Need For Speed Underground

Ana Menü'ye açın. Statics Menü'süne gidin. "Delete" tuşuna basarak geri dönün ve aşağıdaki kodları girin:		
gimmesomecircuits	Tüm pistler	
gimmesomesprints	Sprint pistlerini açar	
gimmesomedrag	Drag pistlerini açar	
gimmeppablo	Pety Pablo'yı açar	
gotcharobzombie	Rob Zombie'yi açar	
havymystikal	Mystikal'ı açar	
needmylostprophets	Lost Prophets'i açar	
allmylv1onepartsAll	Birinci seviye parçalar	
allmylv12partsAll	İkinci seviye parçalar	
seemylv12parts	İkinci seviye parçaları gösterir	
driftdriftbaby	Drift modu	
Aşağıdaki kodları yazdığınızda, hilenin içinde ismi geçen arabayı alırsınız.		
119focus	893neon	899eclipse
371impreza	222lancer	922sentra
667tiburon	334mygolf	777rx7
350350z	111skyline	221miata
2000s2000	889civic	228supra
342integra	239celica	973rsx777



Spellforce: The Order of Dawn

Sol alt köşedeki CTRL tuşu ile] tuşuna basın ve konsolu açın. Aşağıdaki kodları yazın, ENTER'a basın ve ESC ile konsolu kapatın.

Kod	Sonuç
Application:GiveMeGoods(99999)	99999 kaynak
Application:SetGodMode()	Tanrı modu
Application:FastHeroCast(1)	Hızlı büyüm modu
Application:SetNoManaUsage()	Mana'sız büyüm
Application:SetFigureTechTreeMode(1)	
Application:SetBuildingTechTreeMode(1)	
Application:SetBuildingFastBuildMode(1)	Bina yapımı hızlanır



STAR WARS: KOTOR

Oyun klasörüne gidin ve Game Options klasörünün altında swkotor.ini dosyasını bulun. Notepad ile açın ve EnableCheats=1 satırını ekleyin; kaydedin ve dosyayı kapatın. Oyun sırasında 'tuşuna basın ve konsolu aşağıdaki kodlardan istediğinizini girin. (sayı) = 10'dan 999'a kadar istediğiniz bir sayıyı girin.

```

heal
setcomputeruse (sayı)
setdemolitions (sayı)
setstealth (sayı)
setawareness (sayı)
setpersuade (sayı)
setrepair (sayı)
setsecurity (sayı)
setstrength (sayı)
setdexterity (sayı)
setconstitution (sayı)
setintelligence (sayı)
setwisdom (sayı)
setcharisma (sayı)
addexp (sayı)
turbo
invulnerability
restartminigame
bright
addlightside (sayı)
adddarkside (sayı)
revealmap
givecredits (sayı)
giveitem (item name)
givemed
giverepair
givecomspikes
givesitharmor (sayı)
warp
infiniteuses
whereami
addlevel (sayı)
dancedancemalak

```



Armed & Dangerous

Options menüsünden "Cheat Menu"ye girin ve aşağıdaki kodları girin:

Kod	Sonuç
DAJGSUP	Tüm hileleri gösterir
WAAAAAAH	Ekrani aşağı eder
AMATINEE	İstediğiniz filmi izlersiniz
MISSIONS	İstediğiniz bölümü oynarsınız
PRAYTOME	Tanrı Modu
SHIELDME	Ölümsüzlük
NDMRBLTS	Sonsuz cepheane
SHOESIZE	Büyük botlar
EATGRENZ	Büyük eller
VERYHIHQ	Büyük kafalar
AMBULNCE	Enerjinizi tazeleştir
SHOOTMOR	Cepheane



Urban Freestyle Soccer

Aşağıdaki kodları hile menüsünden girin:

Kod	Sonuç
SPEEDY01	Sonsuz turbo
MAXSKILL	Yeteneklerinizi en yüksek seviyeye çıkarır
Z26BEXW8	Mikro futbol
E06J3CT5	Yeni bir item
GM2OPEN8	Tüm oyun modları
A11T3AM5	Tüm takımlar
SYI04D9A	Streetballers takımı
WIMP A.I.	Zayıf rakipler



NEVERWINTER NIGHTS: HORDES OF THE UNDERDARK

Oyun sırasında é tuşuna basın ve DebugMode 1 yazarak hileleri aktif hale getirin. Bundan sonra aşağıdaki kodları girebilirsiniz.

Sonuç	Kod
Tecrübe puanı	GiveXP
Altın	dm_givegold
Ölümsüzlük	dm_god
Tam sağlık	dm_heal
Karakter seviyesi belirleme	dm_givelevel
Hobi atı kullanma	dm_mylittlepony
Uçan ölümcül inekler	dm_cowsfromhell
Strength değiştirme	SetSTR
Dexterity değiştirme	SetDEX
Intelligence değiştirme	SetINT
Wisdom değiştirme	SetWIS
Constitution değiştirme	SetCON
Charisma değiştirme	SetCHA
Büyü dayanıklılığını değiştirme	ModSpellResistance
Yaş değiştirme	SetAge
Temel saldırıcı gücünü değiştirme	SetAttackBase
Irk değiştirme	SetAppearance
Seviye değiştirme	GetLevel
Fortitude Save Modifier'ı değiştirme	ModSaveFort
Reflex Save Modifier'ı değiştirme	ModSaveReflex
Bir vuruşta öldürme	İmleci düşmanınızın üstüne getirin; sol fare tuşuna basılı tutun ve Y'ye basın.
İşınlanma	İmleci işınlanmak istediğiniz yere götürün, sol fare tuşuna basılı tutun ve numeric pad'den + işaretine basın



Desert Thunder

Oyun sırasında é tuşuna basarak konsolu açın ve aşağıdaki hileleri girin:

Kod	Sonuç
God	Tanrı modu
Invisible	Görünmezlik
Fly	Uçuş modu
Giveammo	Cephane
Giveweapon #	# yerine istediğiniz silahın ismini yazın



Max Payne 2: The Fall of Max Payne

Oyunun kısayoluna -developer ekini getirin (örnek: C:\Program Files\Rockstar Games\Max Payne 2\MaxPayne2.exe" -developer) ve oyunu başlatın. Artık é tuşuna basarak konsoldan aşağıdaki hileleri girebilirsiniz:

Kod	Sonuç
clear	Konsol ekranını temizler
clr	Konsol ekranını temizler
coder	Tanrı modu, tüm silahlar, sonsuz cephane
god	Tanrı modu
mortal	Tanrı modunu iptal eder
getallweapons	Tüm silahlar
quit	Oyundan çıkış
showfps	Fps oranını gösterir
showextendedfps	Uzatılmış fps oranını gösterir
getberetta	1000 kurşulu Beretta
getbullettime	Oyuncuya bullet time moduna sokar
getcoitcommando	Coit Commando silahı ve 1000 kurşun
getdeserteagle	Desert Eagle tabancası ve 1000 kurşun
getdragunov	Dragunov silahı ve 1000 kurşun
getgraphicsnovelpart1	Hikayenin ilk bölümü
getgraphicsnovelpart2	Hikayenin ikinci bölümü
getgraphicsnovelpart3	Hikayenin üçüncü bölümü
gethealth	1000 sağlık
getingram	Ingram silahı ve 1000 kurşun
getkalashnikov	Kalashnikov tüfeği ve 1000 kurşun
getmolotov	1000 adet molotof kokteyli
gettmp5	MP5 tüfeği ve 1000 kurşun
getpainkillers	1000 adet painkiller
getpumpshotgun	Pump Shotgun ve 1000 kurşun
getsawedshotgun	Sawed-Off Shotgun ve 1000 kurşun
getsniper	Sniper tüfeği ve 1000 kurşun
getstriker	Striker ve 1000 kurşun
jump10	Yükseğe ziplineyn
jump20	Daha yükseğe ziplineyn
jump30	Sanırım anladınız...
showhud	HUD'ı açar
help	Daha fazla debug komutu

Çıplak Mona

- 1) Oyunun exe dosyasına bir kısayol oluşturun.
- 2) Bu kısayolun sonuna -developerkeys -screenshot ekini getirin.
- 3) Yeni bir oyuna başlayın veya kayıt ettiğiniz bir oyunu yükleyin.
- 4) PAGE UP ve PAGE DOWN tuşlarını kullanarak modeller arasında Mona'yı bulabilirsiniz.



Lords of Everquest

Hileleri aktif hale getirmek için é tuşuna basın ve aşağıdaki kodları girin:

Coinage	+1,000 Platinum
BlingBling	+10,000 Platinum
AllIsRevealed	Tüm Campaign görevleri
SuperShopper	Tüm upgrade'ler
Help	Yardım ekranı
LayOnHands	Tüm üniteleri iyileştirir
ManaKing	Bir ünite için sonsuz mana
StaminaKing	Bir ünite için sonsuz stamina
SirKnight	Knight'lar bir seviye kazanır
LevelLord	Lord'lar bir seviye kazanır
IAmNotTheOne	Oyunu kaybedin
Pause	Oyunu durdurur
Omniscience	Sisi kaldırır
Gamma # - # yerine gama oranı girin	
MaxKnight	Knight'ları yüksek seviye yapar
KingMe	Lord'ları yüksek seviye yapar
PowerBurst	Askerlerinizi yüksek seviye yapar
ManaBoost	Tüm ünitelerin mana'sı en yüksek seviye olur
StaminaBoost	Tüm ünitelerin Stamina'sı en yüksek seviye olur
MenuBar	Menü bar'ını açıp kapatır
LetThemEatCake	Askerler bir seviye yükselir
IAmTheOne	Oyunu kazanın



Railroad Tycoon 3

Aşağıdaki kodları oyun sırasında virgül tuşuna bastıktan sonra girin:

Tüm lokolar	trains are in my blood
Tüm trenlere iki kat hız	go go go
Tüm trenler HST 125'e yükselir	upgrade
Binalar kargoları iki kat hızda yapar	double shift
Tüm trenler kaza yapar	oops
1 milyon dolar	fat cat
10 milyon dolar	big dog
Şirketinizin tüm bölgelere giriş izni olur	passport
Şirketinize 1 milyon dolar	subsidy
Şirketinize 10 milyon dolar	bailout
Oyunu kaybetme	all is lost
Trenler kaza yapamaz	safety first
Oyunu kazanın	we have a winner
Oyunu altın, gümüş veya	
bronz madalyayla kazanın	we have a winner Gold
veya we have a winner Silver	
veya we have a winner Bronze	



hilekâr

Need for Speed Underground

Ekstra stil puanı Yarışa başlarken NOS düğmesine basın ve 150 stil puanı kazanın.

Tüm Tur Pistleri Ana menüye gidin ve R1, R1, R1, R2, R2, R2 ve Kare tuşlarına sırasıyla basın.

Tüm Drag Pistleri Ana menüye gidin ve Sağ, Kare, Sol, R1, Kare, L1, L2 ve R2 tuşlarına sırasıyla basın.

Tüm Drift Pistleri Ana menüye gidin ve Yukarı, R2, R2, R1, Aşağı, Aşağı ve Yukarı tuşlarına sırasıyla basın.

Tüm Sprint Pistleri Ana menüye gidin ve Yukarı, R2, R2, R1, Aşağı, Aşağı ve Yukarı tuşlarına sırasıyla basın.

Tüm yarışlar için Drift fiziğini açma Ana menüye gidin ve R1, Yukarı, Yukarı, Yukarı, Aşağı, Aşağı, Aşağı ve L1 tuşlarına sırasıyla basın.



Battlestar Galactica

Tüm pilotlar Oyunu normal zorluk derecesinde bitirin.

Mini seri içeriklerini açma Oyun sırasında Sol, Yukarı, Sol, Sol, Aşağı, Sol, Yukarı, Aşağı, Yukarı, Yukarı, Aşağı, Aşağı, Sağ, Yukarı, Sağ, Aşağı'ya sırasıyla basın.

Mini seri resmi 1 Extras menüsünde Aşağı, Aşağı, Aşağı, Aşağı, Sol, Sol, Sol'a basın.

Mini seri resmi 2 Extras menüsünde Sol, Yukarı, Sol, Sol, Aşağı, Sol, Yukarı, Aşağı'ya basın.

Mini seri resmi 3 Extras menüsünde Sağ, Sağ, Sağ, Aşağı, Aşağı, Sol, Sol'a basın.

Mini seri resmi 4 Extras menüsünde Sağ, Sağ, Yukarı, Yukarı, Sol, Sol, Yukarı, Yukarı'ya basın.

Mini seri resmi 5 Extras menüsünde Sol, Yukarı, Sağ, Yukarı, Sol, Yukarı, Sağ'a basın.

Mini seri resmi 6 Extras menüsünde Yukarı, Yukarı, Aşağı, Aşağı, Saç, Yukarı, Saç, Aşağı'ya basın.

Mini seri resmi 7 Extras menüsünde Yukarı, Yukarı, Yukarı, Aşağı, Aşağı, Sol, Saç'a basın.



Soğuk bir kış gecesi idi. Üşüyordu. Ateş yakması gerekiyordu. Bir dergi buldu ve sayfalarını yırtarak yaktığı ufak ateşi beslemeye başladı. Kağıtları yaktı, yaktı... Ateş söndüğünde sadece 2 sayfa orada duruyordu: Hilekâr sayfaları!

Legacy of Kain: Defiance

Karton tüpten Reaver Oyunu Kain'ken durdurun ve Yukarı, Aşağı, Sol, Sağ, R2, L2, Üçgen, Aşağı ve Yuvarlak tuşlarına sırasıyla basın.

Her şeyi açma Oyunu bitirin ve Memory Card'ınızda kaydedin. Oyunu yeniden açtığınızda Bonus Materials'a gidin.

Oyunun yapımı Oyunu bitirdikten sonra Bonus Materials'da bulabilirsiniz.



Pro Evolution Soccer 3

Yetenek puanlarını 5 puan artırma Edit Mode'da Enter Code seçeneğini seçin ve aşağıdaki kodları girerek seçtiğiniz ülkenin takımının yetenek puanlarını artırın:

1042 Argentina	1055 Australia
1000 Austria	1001 Belgium
1043 Brazil	1002 Bulgaria
1031 Cameroon	1024 Chile
1050 China	1056 Classic Argentina
1057 Classic Brazil	1058 Classic England
1059 Classic France	1060 Classic Germany
1061 Classic Italy	1062 Classic Netherlands
1045 Colombia	1038 Costa Rica
1003 Croatia	1004 Czech Republic
1005 Denmark	1046 Ecuador
1032 Egypt	1006 England
1007 Finland	1008 France
1009 Germany	1010 Greece
1011 Hungary	1051 Iran
1012 Ireland	1013 Italy
1039 Jamaica	1052 Japan
1040 Mexico	1033 Morocco
1014 Netherlands	1034 Nigeria
1015 Northern Ireland	1016 Norway
1047 Paraguay	1048 Peru
1017 Poland	1018 Portugal
1019 Romania	1020 Russia
1054 Saudi Arabia	1021 Scotland
1035 Senegal	1022 Serbia & Montenegro
1023 Slovakia	1024 Slovenia
1036 South Africa	1053 South Korea
1025 Spain	1026 Sweden
1027 Switzerland	1037 Tunisia
1028 Turkey	1029 Ukraine
1041 USA	1049 Uruguay
1030 Wales	



Spawn: Armageddon

Sonsuz sağlık Oyun sırasında Start'a basın ve ardından X, Sol, Yuvarlak, Saç, R2, L2, Yukarı ve Yukarı tuşlarına sırasıyla basın.

Tüm Silahlar Oyun sırasında Start'a basın ve Yukarı, Aşağı, Saç, Sol, R1, R2, L1 ve L2 tuşlarına sırasıyla basın.



Medal of Honor: Rising Sun

Şifreler

Achilles kafası modu	MANDARIN
Sürekli tetikçi modu	PUFFER
Büyük kol modu	SPINEFOOT
Kurşun geçirmez mod	TANG
Tüm replay eşyaları	GARIBALDI
Şapka modu	SEAHORSE
Görünmez asker modu	TRIGGER
Perfect modu	HOGFISH
Lastik bomba modu	DAMSEL
Gümüş kurşun modu	TILEFISH
Sonsuz cepheane	GOBY
Tüm görevler	BUTTERFLY

Manhunt

Her iki bölümde de 5 yıldızla bitirin ve aşağıdaki kodları ana menüde girin:

Sağlık yenileme R2, Saç, Yuvarlak, R2, L2, Aşağı, Yuvarlak, Sol

Tüm ekipmanlar R1, R2, L1, L2, Aşağı, Yukarı, Sol, Yukarı

Görünmezlik Kare, Kare, Kare, Aşağı, Kare, Aşağı, Yuvarlak, Yukarı

Maymun görüntüsü Kare, Kare, R2, Aşağı, Üçgen, Kare, Yuvarlak, Aşağı

Sessizlik hilesi R1, L1, R1, L1, Saç, Sol, Sol, Sol

Süper Yumruk L1, Üçgen, Üçgen, Üçgen, Yuvarlak, Yuvarlak, Yuvarlak, R1

Helyum Avcılarını açma R1, R1, Üçgen, Yuvarlak, Kare, L2, L1, Aşağı

Domuz görüntüsü Yukarı, Aşağı, Sol, Sol, R1, R2, L1, L1

Tavşan görüntüsü Sol, R1, R1, Üçgen, R1, R1, Kare, L1, Koşucu R2, R2, L1, R2, Sol, Saç, Sol, Saç



DOSYA KONUSU

Kabloları Aşmak

sayfa 108

Haberler

Bu ay bu iki sevimli sayfamızı yine bir dolu haberle doldurduk. Aman efendim bir ADSL açılmış, bir ADSL açılmış ki memleketicimde gürül gürül, soğuk pınarlar gibi serin. Sonra yeni ekran kartları varmış bir dolu, her aklına esen yapmış valla. Asıl bi tane oyun bilgisayarı var, pes yani bu kadar olur. Ama asıl biz şu mini HDD'e inanmadık. O ne öyle yav...

DOSYA KONUSU

Kabloları Aşmak

Şu bilgisayarın içindeki, dışındaki kablolarдан kurtulsa. Hatta bilgisayarı atıp bir notebook'a kurulsak. Bütün cihazlarımızı oldukları yerden Bluetooth'lasak ve hatta bilgisayarı bilgisayara Wi-Fi'lerle kavuştursak. Bi de şu ürünlere göz atıverelim tabii...

Belkin Bluetooth PC Card

Belkin Bluetooth PDA Adapter Card

Belkin Bluetooth USB Adapter

Belkin Wireless Network Access Point

Belkin Wireless Notebook Network Card

sf 106 İnceleme

HIS Excalibur ATI

Radeon 9800Pro IceQ

HIS radeon'lara ilk gelişmiş soğutmayı uygulamış Bakalım soğuttuğumuza deşiyor mu?

ABIT AI7/ANT

ABIT kendini anakartların Guru'su ilan ediyor. Bakalım bu anakartları Donanım Pazarında tavsiye ettiğimiz özellikleri neler.

HIS VT Book

Dizüstü bilgisayar için PCMCIA ekran kartı. Çok ilginç ama korkarım performans da sorun var.

donanım pazarı

Her ay sonunda sizin için çıkışız pazar. Şöyledir bir dolanır ne var ne yok bakanız. Siz 50.000 kişi dolanacağınızda biz bir kişi dolanalım sizin yerinize değil mi?

teknik servis

Hasta yatağından Jesuskane derdinize derman olmaya çabalarıyor. Tuğbek'de biraz didaktik geyik merağına kapılmış zirvalıyor.

sf 112



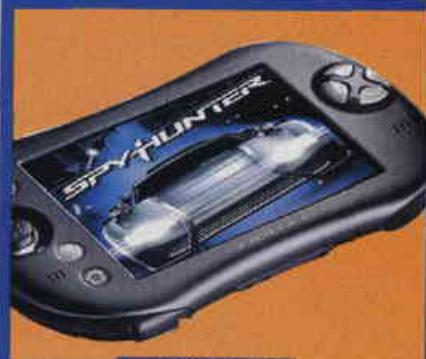
HIS EXCALIBUR ATI RADEON 9800PRO ICEQ

sf 113



HABERLER

sf 114



TEKNİK SERVİS

Tartıdan İşlemciye

Tam 28 yıl önce bugün... ömrümün ilk donanımı ile karşılaşmıştım. Pek bir şeye benzemeyen, hiçbir dijital yanı olmayan basit bir tartı. O gün ilk defa tek başıma bir ağırlığa sahiptim, tam 3.5 kilo. Bu 28 sene de o 3.5 kiloya bir yetmiş kusur daha eklendi. O zaman o tartının içinde ne olup bitiyor hiç bir fikrim yoktu. Ama şu an bu yazıyı yazdiğim PC'nin işlemcisinin içinde ne işler dönüyor bir bir anlatabilirim. Durup düşününce, teknoloji kardeş ne denli baş döndürücü bir hızla ilerlerse ilerlesin, biz de ondan hiç geri kalmıyoruz. Bu 28 senede bilgisayarlar, cep telefonları sıfırdan başlayıp bugün ki üst seviyelerine geldiler. Ama biz de tek başımıza onları içik ciğer öğrendik değil mi?

saldırın açık portlara!

memleketimde adslçoşkusu

Internet altyapısı Avrupa ve Amerika'ya oranla yerlerde sürünen ülkemizde Türk Telekom nihayet yıllardır vaat edilen ADSL portlarını açtı. ADSL aboneliği açılır açılmaz saldıran kullanıcılar Telekom'u oldukça zorladı. Başta 2 günde açılan hatlar için şu an başvurunun ardından 8-10 gün beklemek gerekiyor. ADSL destek hattını düşürebilmek içinse 20-30 kere numarayı denemeniz lazımdır. Bu yoğun ilginin bir sebebi de açılan portları birlikte Telekom'un ADSL fiyatlarını düşürmüştür. 30 Haziran 2004 tarihine kadar geçerli olacak fiyatlar şöyle: 128/32 bağlantı ücreti 60 milyon liradan 49 milyon liraya, 256/64 bağlantı ücreti 87 milyon liradan 69 milyon liraya, 512/128 bağlantı ücreti de 141 milyon liradan 109 milyon liraya indirildi. Böylece ADSL, Kablonet'e oranla çok daha cazip hale geldi.



Büyük ADSL hücümünün bir diğer etkisi ise ADSL modem satışlarındaki patlama ile kendini gösterdi ve bütün modemler bir hafta içinde satılıp bitti. Biz bu satırları yazarken bırakın sırada bir kullanıcının, bizzat bu satırları yazan kişinin dahi ADSL modem bulma şansı yoktu. Ancak görüşüğümüz bütün firmalar

27 Aralık, 5 Ocak arasında değişen tarihlerde yüksek miktarlarda ADSL modem getireceklerini söyledi. Yani bu satırları okuyan kişinin hemen hemen her modelde ADSL modem bulabileceğini gerekiyor.

ADSL hattına sahip olmak için öncelikle santralinizde port olup olmadığını öğrenmeniz gerekiyor. Her il ve santralde ADSL bulunmuyor ve biz bu yazılı yazarken portların yarısından çoğu kapılmıştır. Eğer santralinizde port varsa halen açık olan bir telefon hattı ile başvurmalısınız. Bağlantı için fiyatları 85\$-150\$ arası değişen modemlerden almanız yeterli. Eğer telefon hattınızdan aynı anda hem ADSL kullanmak hem de telefon görüşmesi yapmak istiyorsanız da "splitter" denen ucuz ve küçük bir adaptör almanız gerekiyor.

abitveMSI'da raeonüretecek

ABIT 2004 senesinde ATI ve XGI firmalarının GPU'larını taşıyan ekran kartlarını da üreteceğini açıkladı. İlk etapta RADEON 9600 XT ve RADEON 9800 XT ekran kartlarını OTES soğutma sistemi ile üretmeye başlayacak.

ABIT gibi bir başka NVIDIA işlemcili ekran kartı üreten firma olan MSI'nın da ileriki bir zamanda ATI işlemcili ekran kartları üreteceği açıklandı. Böylece

Gigabyte ve ASUS'un ardından diğer kart üreticileri de yavaş yavaş her iki firmaya ait ekran kartlarını üretmeye yönlendiler.

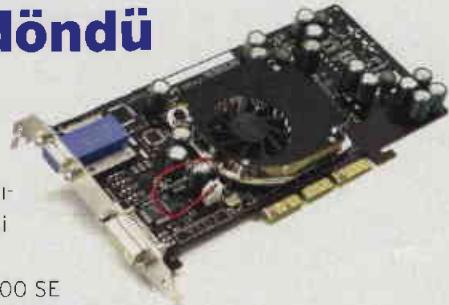
Boylece her ekran kartı üreticisinden her GPU'yu barındıran seçenekler bulabileceğimiz yeni döneme tam olarak girmiş olduk. Ayrıca ABIT gibi üst seviye ürünlerle tanıştığımız bir firmanın XGI GPU'ları kullanacak olması XGI adına daha fazla umutlanmamız için geçerli bir sebep. ☺



3dlabsdöndü

3Dlabs'i satın aldığından beri Creative'in kendi çipsetini taşıyan ekran kartlarını piyasaya sürmesini bekliyorduk. Nihayet

Creative 3Dlabs VP500 SE GPU'suna sahip Graphic Blaster Picture Perfect'i piyasaya sürdü. AGP 4X hızında ve 64 MB DDR belleğe sahip Picture Perfect 4.96 gigapiksel/s fill rate ve 6.8 GB/s'lık hafıza genişliğine sahip. İlk bakışta düşük seviye bir kart olarak görünüyor. Ama asıl görünen o ki, Creative, Picture Perfect'in ardından 3Dlabs imzasını taşıyan farklı modellerini de duyuracak. ☺



donanım dünyasından kısa haberler

mini mini sabit disk Dizüstü bilgisayarlar için kaliteli sabit diskler üreten Toshiba'nın geliştirdiği yeni minyatür sabit disk sadece 2.1cm çapında. 2-3GB'lık kapasiteye sahip olacak ürünü muhtemelen cep telefonlarında ve PDA'larda kullanılırken göreceğiz. 2005 yılında satışına başlanması planlanan hard diskin tahmini fiyatı 270\$. CF kartlar ile karşılaştırılınca hem daha küçük, hem daha fazla kapasiteli ve hem de daha ucuz. Ayrıca Maxtor, çıkardığı MaxBoost yazılıminin son sürümü ile kendi sabit diskle-

rinde %60'a varan performans artışı sağladığını açıkladı. Microsoft Windows 2000 ve XP işletim sistemi altında çalışan yazılım, Maxtor marka Paralel ATA



ve Serial ATA sabit disklerde etkisini gösteriyor.

amd anakartları değiştirmeyecek

AMD'nın 2004 yılı içerisinde çıkarmayı planladığı 64-bit masaüstü işlemcilerin mevcut olan anakartlar ile uyumlu olacağı açıklandı. Soket 754 ve Soket 940 uyumlu işlemciler geriye dönük olarak ta destek sağladıklarından şuan almayı planladığınız yeni nesil AMD anakartlarınızı kısa bir süre içerisinde değiştirmenize gerek kalmayacak. En azından 2004

ddr'ı sıklıkla suyunu çıkardılar

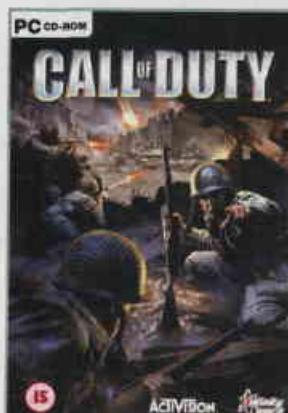
Dünya, 2004 yılının ikinci yarısında DDR-II RAM'lere geçmeye hazırlanırken, bazı bellek üreticileri hala mevcut olan DDR teknolojisinin hız sınırlarını zorluyor. Bu firmalardan biri olan Corsair, 550MHz'de çalışan, şu an için dünyanın en hızlı bellek modüllerini üretmeyi başardı. 400MHz'lik modüllere göre %37.5 gibi kayda değer bir performans artışı sunan XMS4400, TwinX1024-4400 ve CMX512-4400 adlarında iki model ola-



rak piyasaya çıkıyor. Siyah ve platinum renklerinde üretilen XMS bellekler dışında bulunan alüminyum soğutucu sayesinde daha az ısınıyor.

2.75V ve 3-4-4-8 zamanlama-ları performans konusunda iyi bir çizgi çizmesi beklenen ürünün fiyatı henüz açıklanmadı. Tam performans için sistem BUS hızının 1100MHz olması gerektiği düşünülmüş. Ürünün overclock meraklıları dışında ilgi görmesi pek mümkün değil. ☺

geforce alan abedava call of duty



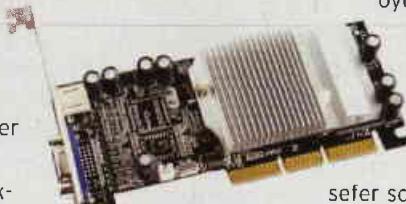
ATI'nın XT serisi ekran kartlarıyla beraber Half-Life 2 vereceği duyurmasının ardından NVIDIA da boş durmayıp Activision ile anlaştı. Şu sıralar epeyce popüler olan Call of Duty oyununa GeForce FX 5900 serisi ekran kartları ile birlikte ücretsiz olarak sahip olabileceğiz. NVIDIA en azından geçmiş olan bir oyunu tercih ederek, Half-Life 2'nin erkenmesi ile ATI'nın düştüğü

zor durumda kalma tehlikesini de yaşamamış olacak. Ayrıca her ne kadar kopya oyunların yaygın olduğu ülkemizde ekran kartları yanında gelen oyunlar bazları için tercih nedeni olamasa da, multiplayer olarak da oldukça zevkle oynadığımız bu oyunu internet üzerinden oynamayı düşünen oyun severler için iyi bir haber. ☺

mx4000, budane?

NVIDIA ilk kez Japonya pazarına sürdüğü GeForce MX 4000 GPU'lu ekran kartlarıyla alt sınıf ekran kartı pazarına yeni bir seçenek ekledi. GF4M4000-A128C (AGP, 128MB-64-bit DDR, D-Sub, DVI, TV-Out) ve daha düşük modeli GF4M4000-LA128V (AGP, 128MB-64-bit DDR, TV-Out) modelleri ile piyasada bulunan ekran

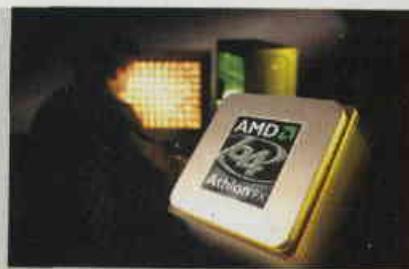
kartlarını diğer üreticiler de tercih edecekler mi henüz kesin haberler yok. Aslında GeForce MX440-8X ile arasında pek bir fark bulunmayan GeForce MX 4000 (NV18B) çok da farklı bir performans vaat etmiyor.



açları içinsüperpc

İnsanlara yemek yardımını yapan bir dernek yararına oluşturulan süper bir oyun bilgisayarı açık artırma ile satışa sunuldu. 16.000\$'a kadar teklif alması beklenen Ultimate Dream PC'yi alan hayırsever dünya vatandaşı hem yardım yapmanın huzurunu yaşayacak hem de dünyanın en iyi oyun bilgisayarı ile hava atabilecek. Overclock edilmiş NVIDIA GeForce FX 5950 ekran kartı, yine overclock edilmiş AMD Athlon 64 FX 51 işlemci, ASUS SK8N NVIDIA nForce3 çipli anakart, 2 GB Corsair XMS PC-4000PRO RAM (4x512), Samsung SyncMaster 211MP 21" LCD/TV monitör, Logitech Z-680 B-Dolby Digital 5.1 hoparlör seti, Logitech Cordless MX Duo klavye-mouse seti, 2.4GHz cordless joystick, Cordless RumblePad gamepad, Momo Racing Force Feedback Wheel ve son olarak 4 adet Hitachi 7K2 250GB sabit disk (ki kendisi bir terabyte'a karşılık geliyor). Bu bilgisayar oyunsuz bırakmak da olmaz. Bir demet de oyun ikram edilmiş en iyi tekliyi yapan arkadaşa. Şimdi bu oyunları saymaya yerimiz yok, siz bu seneki sayıları bir karıştırın, işte oradaki en iyi oyunları vermişler. ☺

Her ne kadar sayıların sonlarına eklenen bir "0" o sayının değerini on kat artırsa da bu sefer sonuç pek öyle olmamış. Şaka bir yana zaten düşük bütçeli kullanıcılar yönelik olan bu kartların fiyatları gerçekten uygun, 60\$ civarında. Ama biz yine de gerçek oyun severlere bu tür ekran kartlarından uzak durmalarını öneriyoruz. ☺



yılı içerisinde sizin rahat edecek ancak sonrası için de bir garanti verilmemiş.

Yeni Pentiumler Intel, Prescott işlemcilerinin yanında, Pentium 4 ve oyun meraklılarına yönelik olarak sunduğu Pentium 4 Extreme

Edition işlemcilerde yeni modellerini duyurdu. Yeni yılın ilk ayları ile birlikte rakplardaki yerini alacak olan işlemcilerden 512KB L2 önbelleyeli Pentium 4 3.4GHz 417\$'lık ve 2MB L3 önbelleyeli Pentium 4 Extreme Edition 3.4GHz 999\$'lık fiyatlarıyla yine cep yakacaklar. İşin ilginç yanı ise 3.2GHz'lık Extreme Edition'ının fiyatı düşmeyecek ve 925\$ olarak kalacak.



Sıkı bir projektör Dell hem ofis hem de ev kullanıcılarını hedefleyen yeni bir projektör üretti. Dell 2200 MP, 1200 ANSI Lumens parlaklık ve 1700:1 kontrast ile yük-



sek resim kalitesi ve 1400x1050 piksellik SXGA+ uyumluluğu ile de yüksek çözünürlük sunuyor. Sadece 2.1kg ağırlığındaki projektör 267x216x86mm ebatları ile de oldukça küçük. ☺

**kablolardan kurtulmuş
daha küçük, daha
özgür bilgisayarlar**

Kabloları Aşmak

Biz oyuncular her ne kadar yeni işlemciler ve ekran kartları ile heyecanlısanak da dünyada en önemli gelişme mobil ve kablosuz cihazlarda yaşanıyor. Çünkü PC'lerin performansındaki artışlar bize oyun fizikleri ve grafikleri dışında pek bir değişiklik sağlamıyor. Oysa kablosuz iletişim ve mobil ürünler oyun alışkanlıklarını toptan değiştirecek.

Dizüstü Bilgisayarlara Geçiş

Dizüstü bilgisayarlар, Pocket PC'ler ve Nokia N-Gage sayesinde artık istediğimiz her yerde adam gibi oyun oynayabilme lüksüne sahibiz. Pocket PC ve N-Gage'in bu konuda sağladıkları zaten ortada. Ama dizüstü bilgisayarlارın getirdiği yenilikler bence fazlasıyla göz ardi ediliyor. Bir dizüstü bilgisayarda oyun oynamak demek, yıllarını PC'nin kurduğu masanın başında geçiren oyuncuların zincirlerini koparması demek. Mesele artık salonda bir koltuğa yayılıarak oyun oynayabilirsiniz. Bunun daha konforlu olması bir yana ailevi ilişkilere faydası çarpıcı. Hele bilgisayarınız başka bir odada ise. Bir düşünün kaç kere sırf ailennizin yanında olmak zorunda hissettiğiniz veya buna zorlandığınız için oyundan uzak kaldınız. Veya kaç kere çok oyun oynadığınız için yüzünüzü unutma noktasına gelen anneniz veya eşinizle kavga ettiniz. Veya tatil giderken bilgisayarınızı yanınızda götürmeye-

nin rahatlığını düşünün. Ya da hepimiz dizüstü bilgisayar kullanıyor olsak LAN Party düzenlemek ne denli rahat olurdu?

Her geçen gün hızlanan, grafik performansı artan ve fiyatları düşen dizüstü bilgisayarlار birkaç sene içinde oyuncular içinde de önemli bir kitleye hitap etmeye başlayacak. Ben yaklaşık 4 aydır evde sadece Asus L5C dizüstü bilgisayar kullanıyorum ve açısından eve tekrar bir masaüstü bilgisayar sokmak konusunda kararsızım. Elbette benim elimdeki imkanlar pek çok oyuncuda yok. Mesela ben Asus L5C'de Half-Life 2 çalışır mı diye merak etmiyorum. Nasıl olsa ofiste bilgisayarımda Half-Life 2'yi bol bol oynayacağım. Eğer ofiste oyun oynayamıyor olsam evdeki bilgisayar varsın masaüstü olsun ama Half-Life 2'yi çalıstırsın isterdim. Ama dizüstü ile masaüstü sistemler arasındaki performans ve fiyat farkları iyice azaldığı zaman, masaüstü sistemleri tercih etmemizi gerektirecek bir şey kalmayacak. Zaten dünyanın en meşhur oyun PC üreticisi olan Alienware'in uzun süredir oyunculara özel dizüstü sistemler üretiyor olması bunun çok güzel bir göstergesi. Şu an benzer performansa sahip Alienware dizüstü ve masaüstü sistemler arasındaki fiyat farkı %25 seviyesinde. Bir iki sene öncesine kadar bu fark %100'ü buluyordu.

Kablosuz Teknolojiler

Mobil dünyanın getirdiği güzelliklerden yeterince faydalanan bilgisayarlar için kablosuz dünya kavramını da beraberinde anmayıyor. Ortalıkta dolanan onlarca kablo hayatı çekilmek hale getirir. Hele yazıcı, tarayıcı, web kamerası, 5.1 hoparlör gibi çevre birimleriniz varsa. Bilgisayarın içindeki kablo karmaşası ile uğraşmak da cabası. Yıllardır bilgisayardaki kablo sayısını azaltmak için verilen çabalar artık meyvelerini verdi ve oldukça hesaplı fiyatlarla ortaklıktaki pek çok kablodan kurtulabiliyoruz. Her şeyden önce pek çok bileşenin anakarta entegre hale gelmesi ve Serial ATA'ya geçiş ile bilgisayarın içindeki kalabalıktan büyük oranda kurtulduk. Ama bilgisayarın dışındaki kalabalık hala sürüyor.

Wi-Fi

Kablosuz teknolojiler içinde şu an yıldızı en çok parlayanı Wi-Fi. Yıllardır üzerinde çalışılan kablosuz ağlar hem düşük hızları hem de çok sık sorun çıkarması yüzünden bir türlü kullanımına geçmedi. Test ettiğim ilk kablosuz ağ kartını unuttam. Saatlerce uğraşıp iki bilgisayarı birbirine gösterememiştim ve kullanım kılavuzundaki tavsiye edilen çözümleri tek tek deniyorduk. Sıradan işe yaramayan her şeyi denedikten sonra son maddede şaşırıp kaldık. Çünkü tavsiye edi-



Ayaklarının dibinde olun yeter ki. Sabah akşam oyun oynasanız da dert etmezler.

len şey bilgisayarların yerini değiştirmekti. Bilgisayarları istediğim yere koyamayacağım kablosuz ağ bana nasıl bir özgürlük sunuyor ki? Ama bu zor günler geride kaldı ve nihayet Wi-Fi 802.11g ile 54Mbit/sn gibi yeterli bir hız, uzun menzilli sorunsuz kablosuz ağlara kavuştu.

Kablosuz ağın en büyük avantajı doğal olarak bizi kablo maliyetinden kurtar-

ması. Network kabloları hem pahalı, hem eziyetli, hem de dayanıksızdır. Özellikle tüm bilgisayarlar aynı katta değilse kabloyu nereden geçireceğinizi bilemezsiniz. Ayrıca bilgisayarların yerini değiştirdiğinizde veya taşındığınızda tekrar kablolama yapmanız gerekebilir. Bundan da önemlisi network sorunlarının pek çoğu kablolarda oluşan sorunlardan kaynaklanır

ve bu da kablo yenileme masrafı doğurur. Halen kablosuz HUB ve Ethernet kartları kablolulara göre hala pahalı. Mesela kablosuz Ethernet kartları 50\$'dan başlarken, 10\$'a normal bir Ethernet kartı alabiliyorsunuz. Ama uzun vadede kablo masrafı bu farkı kapatacaktır. Üstelik kablonun eziyet ve çirkin görüntüsünden kurtulacaksınız. Bunun yanında ASUS gibi büyük anakart üreticileri yeni anakartlarını entegre kablosuz Ethernet ile piyasaya sürmeye başladı. Bu sayede çok daha ucuz kablosuz ağ kurabileceğiz.

Wi-Fi İçin Gerekeler

Bir kablosuz ağ kurarken ilk dikkat etmeniz Wi-Fi 802.11g standardında olması. Çünkü daha eski olan Wi-Fi 802.11b sadece 11MBit/sn hızını destekliyor. Bu kesinlikle yeterli değil. Eğer elinizde yeni bir dizüstü bilgisayar varsa büyük ihtimalle entegre Wi-Fi Ethernet kartına sahiptir. Eğer eski bir dizüstü bilgisayarınız varsa PCMCIA kablosuz ethernet kartlarından almanız gerekiyor. PC'ler için ise PCI yuvasını kullanan Ethernet kartları mevcut. Kablosuz ağlarda HUB yerine Wireless Access Point kullanmanız gerekiyor. Şu an için bu cihazlar pahalı. Ancak

hem fiyatları hızla düşüyor hem de henüz ülkemizde rekabet mevcut değil. Yurt dışında hem PCMCIA hem de PCI kablosuz Ethernet kartlarını 40\$'ın altında, Access Point'leri de 80\$'ın altında bulmak mümkün. Talep arttıkça, bu sene içinde bizde de fiyatlar bu seviyelere inecaktır.

Mevcut kablosuz ağlar standart bir evin her noktasından sorunsuz olarak çalışabilecek güçte. Mesela Level ofisinin alt ve üst katında Access Point'ler bulunuyor ve farklı katlarda olmasına rağmen her iki Access Point de bizim ofisten mükemmel çekiyor. Hatta yan binamızda yer alan Pargem'in Access Point'ini bile mükemmel alabiliyoruz. Denemek için 2 kat aşağıya bir Access Point kullandığumda radyo kalitesinin azaldığını ama ağın hala çalıştığını gördüm. Bu da demek ki çok katlı evleri veya bir apartmanın farklı dairelerini kolayca kablosuz ağa bağlayabiliriz. Üstelik bu menzili artırmak için ucuz satılan menzil artırmalar da mevcut.

Güvenlik

Elbette Access Point'lerin bu geniş menzili ve evin dışından da erişilebilmesi ciddi güvenlik sorunlarına yol aça-

KABLOSUZ URÜNLER

Bu dosya konumuzla birlikte siz kablolardan kurtaracak ürünlerde tanışıyoruz.
Bunun için Belkin'in her ürün grubundan bir ürününü inceledik.

Belkin Bluetooth USB Adapter

Bilgisayarınızda Bluetooth kullanabilmek için bütün gereken bu küçük cihaz. Önce sürücü ve yazılımını kurduktan sonra cihazı USB portundan bilgisayarınıza takıyorsunuz ve kurulum tamamlanıyor. Artık masaüstüne ve System Tray'de Bluetooth ikonlarını goruyor olmalsınız. İlk iş olarak Bluetooth ayarlarını yapın. Buralar basit ayarlar ve daha çok sizin Bluetooth türlerinden gelen dosyaların nerede saklanacağı, bilgisayarınızın Bluetooth ismi gibi detaylar.

Bluetooth USB Adapter'in en büyük özelliği çok yüksek menzili sahip olması. Ürün ortamda bağlı olarak 100 metreye kadar çalışabiliyor. Ufak ve sağlam bir yapısı olan ürünün üzerindeki küçük anten de pek kolay kırılmayaç sağlayıcı yapısı.

Fiyatı: 69\$

www.dijitalcenter.com

Belkin Wireless Notebook Network Card

2.4GHz'lık 802.11g standartını destekleyen Wireless Notebook Network Card'ın üzerinde 802.11b yazısı da 802.11g desteği 54g olarak ifade edilmiş. Yani kart her iki standarı da destekliyor. Ancak ürün 54Mbit/sn hızını desteklese bile ancak kısa mesafelerde çalışan ilk 802.11a standartını destekliyor. Sürücüsünü kurduktan sonra PCMCIA yuvasına takarak kolayca kurulumu tamamlanan Wireless Notebook Network Card'ın en güzel yanlarından biri dışında oldukça küçük bir parçasının kalması. Kartın dışarıda kalan kısmında bulunan iki ledden ilk kartın çalışmasını diğeri ise veri transferi olduğunu gösteriyor. Ayrıca ürünle kullanılan düşük güç tüketimli cipset sayesinde dizüstü bilgisayarınızın güç tüketimini daha az artırıyor.

Fiyatı: 99\$

www.dijitalcenter.com



Bluetooth®

Bluetooth ismi 10. yüzyılda İskandinavya'nın dört bir yanına dağılmış küçük grupları bir araya getirerek zafer taşyan Danimarka kralı Harald Blatand'dan (mavidisi) geliyor. Teknolojinin mimarları da bu yeni standartın kral Blatand gibi birleştirici olmasını umut etmiş. Bluetooth destekli produkler bakınca amaçlarına ulaşmış gibiler.



AVANT™ 4000 DIGITAL PULSE OXIMETRY SYSTEM Bu cihaz nabızınızı ölçerek Bluetooth üzerinden ekranına yolluyor.

SONY AIBO ERS-7 Dünyanın en akıllı robot köpeği AIBO da artık Bluetooth destekli. Mesela cep telefonunuzla AIBO'yu uzaktan kumanda edip bir yerlere yolluyor, burnundaki kamera ile fotoğraf çektiyor, sonra o fotoğrafı Bluetooth ile telefonuna yollatıyorsunuz.

bilir. Ancak yeni Access Point'lerin hepsi bu sorun için özel güvenlik önlemlerine sahip. Bunlardan en güvenli MAC adreslerini sınırlamak. Kablolu veya kablosuz her Ethernet kartının MAC adresi olarak anılan özel bir kimlik numarası vardır. Çalıştır'a "cmd" yazıp açılan komut konsoluna "getmac" yazarsanız bilgisayarınızın MAC adresini görebilirsiniz. Eğer ajaniza bağlanması istediginiz bilgisayarların MAC adreslerini Ac-

cess Point'e girip, bu liste haricindeki bilgisayarların bağlanmamasını söyleyiniz güvenliğiniz garantiye almış oluyorsunuz.

Bluetooth

Wi-Fi bilgisayarları birbirine bağlarken Bluetooth'da akılınız gelebilecek her türlü cihazın birbiri ile iletişim kurmasını sağlıyor. Aslında Bluetooth kullanarak da bilgisayarlarınızı birbirine bağla-



LOGITECH DINOVÓ MEDIA DESKTOP

Klavye, mouse, MediaPad ve Bluetooth hub'ı birleştiren diNivo'nun sol tarafı ayrılarak PC'niz için uzaktan kumanda olarak kullanılabilir.



NOKIA DIGITAL PEN

Yazdıklarınızı hafızasında tutan bu ilginç kalemin hafızasına Bluetooth ile ulaşabiliyorsunuz.



KABLOSUZ ÜRÜNLER

Belkin Bluetooth PDA Adapter Card

Bluetooth özelliğli bulunmayan Pocket PC'ler için tasarlanan Bluetooth PDA Adapter Card'ı, Compact Flash Type II yuvasına takabiliyorsunuz. Yani PDA'ınız sadece SD veya Memorystick yuvasına sahipse bu tip bir ürünü kullanma şansınız yok. Öncelikle Bluetooth PDA Adapter Card'ın beraberinde gelen kurulum CD'sini bilgisayarınıza takip sürücülerini Active Sync kullanarak kurmanız gerekiyor. Senkronizasyon işlemi tamamlandıktan sonra kartı Compact Flash yuvasına takabiliyorsunuz. Artık Pocket PC'nizi bluetooth üzerinden senkronize edebilir veya cep telefonunuza birlikte kullanarak Internete girebilirsiniz. Elbette bunun için bilgisayar ve cep telefonunuzda Bluetooth desteklemeli. Bu ürün de daha az pil tüketenek şekilde üretilmiş. Ancak çalışma menzili cep telefonlarında olduğu gibi 10 metre ile kısıtlı.

Fiyatı: 90\$

www.dijitalcenter.com

Belkin Bluetooth PC Card

Dizüstü bilgisayarlar için Bluetooth özelliği sağlayan Bluetooth PC Card da PCMCIA yuvasını kullanıyor. Yine önce sürücüsü yüklenip sonra takılan cihazı kurduktan sonra öncelikle Bluetooth USB Adapter'da olduğu gibi besit ayarları yapmanızda faydalı var. Bluetooth PDA Adapter Card gibi 10 metre çalışma menziline sahip olan Bluetooth PC Card aynı anda 7 bağlantı açabiliyor ve 128-bit kodlamaya da sahip. Bluetooth PC Card'ın en güzel yanı dizüstü bilgisayarınıza taktığınızda kasanın sadece 1cm kadar dışında kalması. Böylece güvenle sürekli bilgisayarınız üzerinde kalabiliyor. Ayrıca önceki ürünler gibi pil tüketimi düşük olacak şekilde tasarlanmıştır.

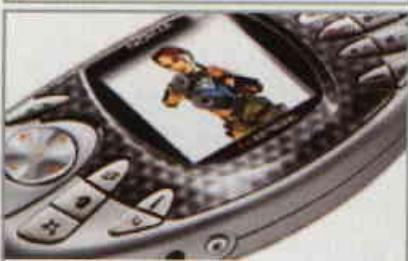
Fiyatı: 90\$

www.dijitalcenter.com





SONY ERICSSON REMOTE CONTROL CAR Bu minik oyuncak arabanın özelliği Sony Ericsson cep telefonları ile Bluetooth kullanarak uzaktan kumanda edilebilmesi.



NOKIA N-GAGE Açıklamaya gerek var mı? Bluetooth üzerinden çok oyunculu mobil oyun.

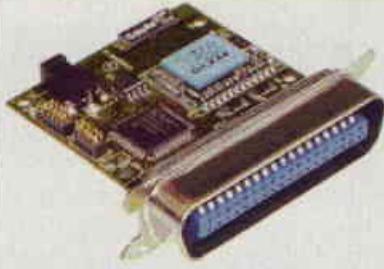
sinden görebilirsiniz. Ama oyuncaktan, çamaşır makinesine, arabadan klavyeye kadar geniş bir yelpazede ürünlerin varlığı Bluetooth'un çok güçlü bir standart haline geleceğini gösteriyor.

Geçtiğimiz aylarda Nokia N-Gage'in çıkıştı ve Bluetooth üzerinden oyun oynamayı desteklemesi ile oyun dünyası da Bluetooth ile tanışmış oldu. N-Gage sahibi oyuncuların N-Gage ile bilgisayarlarını bağlama da kullanabilecekleri en pratik yöntem yine Bluetooth.

Dahası 2004 içinde Bluetooth'un yaygınlaşmasında ciddi bir patlama bekleniyor. Muhtemelen gelecek senenin sonunda piyasadaki orta ve üst model tüm cep telefonları ve PDA'lar Bluetooth destekli olarak gelecek. Bunun yanı sıra hoparlörden, web kamerasına, yazıcıdan dijital kamerasına kadar her cihazın Bluetooth destekli modelleri piyasada olacak.

Bluetooth için gerekenler

Henüz bilgisayar bileşenlerinde yeterince yaygınlaşmadığı için Bluetooth'a entegre olarak sahip olan çok az anakart var. Ancak USB portuna bağlanan küçük ve kullanışlı Bluetooth adaptörleri ile bilgisayarınıza bu teknolojiyi kolayca getirebiliyorsunuz. Bluetooth'un menzili ortama da bağlı olarak 100 metreye kadar



ADAMYA - PRINTER CABLE REPLACEMENT ADAPTER Paralel porta takılan bu adaptör her türlü Bluetooth cihazdan çıkış alabilmenizi sağlıyor.



TOSHIBA TAM ELEKTRONİK ÇAMAŞIR MAKİNESİ Yeni kumaş tipleri için yıkama talimatlarını Bluetooth ile yükleyen bu süper çamaşır makinesi bozulduğu zaman da yine Bluetooth üzerinden size mesaj yolluyor.

2004 TOYOTA PRIUS Toyota'nın yeni modeli Bluetooth destekli ilk araç. Bluetooth destekli cep telefonunuza tanıttıktan sonra handsfree özelliğini otomatik olarak kazanıyorsunuz. Üstelik direksiyonun üzerindeki kontrol sayesinde elinizi direksiyondan çekmeden arama yapabiliyorsunuz.



sunuz. Bunun için Bluetooth'a özel Wireless Access Point'lerden almanız gerekiyor. Ama dediğim gibi menzil, güvenilirlik ve performans olarak Wi-Fi'den zayıf.

Kabloları Yakmak

Eski ordular sefere giderken, gemileri yakarlar, askerler zaferden başka bir kurtuluş yolu olmadığını bilsin diye. Benim de içimden kurtulduğum her kabloyu yakmak geliyor. Bir de şu elektrik kablolarından kurtulsağ emin olun dünya çok daha güzel bir hal alacak. Ama bunun için pil teknolojilerinin daha fazla gelişmesini beklemek zorundayız. ☺

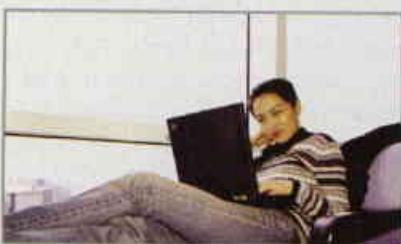
KABLOSUZ ÜRÜNLER

Belkin Wireless Network Access Point

802.11b ve 802.11g standartlarını destekleyen Wireless Network Access Point, bir Access Point'ten bekleyebileceğiniz tüm özelliklere sahip. 32 kişiye kadar bağlantı imkanı sunuyor, kapalı alanda 100 açık alanda 500 metreye kadar çalışabiliyor. Üstelik kurulum ve bakımı çok basit. Wireless Network Access Point'i elektriğe ve varsa ana ağa bağladıktan sonra bilgisayarınızdan Internet Explorer'i kullanarak kolayca ayarlarınızı yapabiliyorsunuz. MAC adres filtrelemesi olduğu ve 128-bit şifreleme desteklediği için bağlantınız tamamen güvenli oluyor.

On yüzdeki 3 led ile Wireless Network Access Point'in çalışma durumunu takip edebiliyorsunuz. Ayrıca yatay veya dikey olarak kullanılabilir. DHCP destekli bulunan ürünü AppleTalk üzerinden Mac'lerde kullanabiliyor.

Fiyatı: 175\$
www.dijitalcenter.com



HIS EXCALIBUR ATI RADEON 9800 PRO ICEQ

FİYATI: 256mb 562+KDV

128mb 462 +KDV

www.hightech.com.hk

İTHALAT: Tellioglu

www.tellioglu.com.tr

ARTILAR: Çok daha gelişmiş soğutması sayesinde daha düşük ısılarda çalışıyor.

EKSİLER: Eğer overclock yapmayı çaksañız daha iyi soğutma çok gereklidir.

Daha çok NVIDIA GPU'lu kartlarda görmeye alıştığımız alternatif soğutma çözümlerini ATI işlemcili ekran kartlarında da görmeye başladık. Arctic-Cooling firmasının ürettiği VGA Slincer soğutucusunu kullanan IceQ oldukça sessiz ve iyi bir overclock potansiyeline sahip. DHES (Direct Heat Exhaust System) sistemi ile, sıcak hava direkt olarak ekran kartı üzerinden kasa dışına atılıyor. Bu sayede ekran kartı kasanızın içini ısıtmamış oluyor.

Kullanılan kalın ve geniş yapraklı fan ile sessiz ve etkili bir soğutma sağlanmış. Ayrıca kartın arkasında hava çıkışının yanında bulunan bir

anahtar ile fan hızını 1200RPM veya 2400RPM olarak ayarlayabiliyorsunuz. Ekran kartımız serinlemiş, kasanız da serinlemiş; daha ne isteriz değil mi? Oyun performansı tabii ki. Her ne kadar kart reklamlarında "kartları hızlandırmaya yönelik değil, daha serin ortamda çalışmaya yönelik bir soğutma sistemidir" ibaresi bulunsa da Radeon 9800Pro IceQ'yu tercih edecekseniz saat hızları ile oynayıp overclock etmenizde fayda var.

Çünkü Radeon 9800 Pro daha basit fanlarla da serin kalabiliyor ve overclock yapmayı çaksañız DHES'in

bize çok da bir getirişi olmayacağındır. Kartın fiyatı ise tahmin edebileceğiniz üzere biraz yüksek, 450\$+KDV. Ayrıca düz 9800 modeline de bulabilirsiniz bu kartın, aralarındaki fark kullanılan bellekler ve saat hızları. IceQ Radeon 9800 325/580MHz saat hızlarına sahip ve fiyatı ise 370\$+KDV.



ABIT AI7/AN7

FİYATI: AI7/155\$+KDV

AI7/159\$+KDV

www.abit.com.tw

İTHALAT: Dijital Center

www.dijitalcenter.com

ARTILAR: Guru sayesinde bir çok yeni özelliğe sahip. EKSİLER: Göze çarpan zayıf bir yan yok.

ABIT anakartlar için geliştirdiği yeni teknolojilerle sektörün gurusu olmayı hedefliyor. Bunu başarabilmek için geliştirdiği plan ise _Guru isimli yeni çipi. _Guru yeni anakartlarda bulunan ABIT EQ, ABIT FanEQ, ABIT OC Guru, ABIT Flash Menu, ABIT AudioEQ araçlarını kontrol eden özel bir çip ve bu özelliklerin hepsini Windows ortamında ve hepsi için özel bir arayüzde kullanabilmenizi sağlıyor.

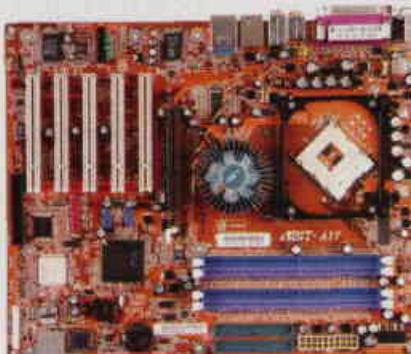
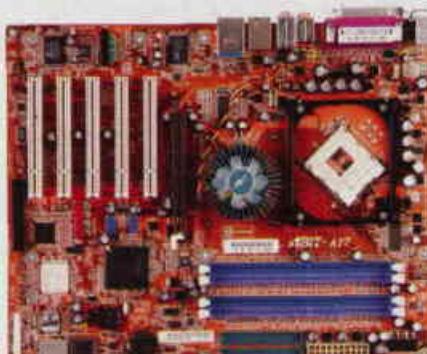
ABIT EQ sisteminizde BIOS tara-

findan kontrol edilebilen fan hızları, sistem voltajları ve sıcaklıklarını Windows'da takip edebilmenizi sağlayan bir araç. ABIT OC Guru anakartın voltaj ve FSB ayarlarını gerçek zamanlı olarak değiştirerek anında overclock yapabilmenizi sağlıyor. FanEQ anakart üzerindeki kontrol edilebilen iki fanın hızını ayarlayabileceğinizi bir araç. AudioEQ entegre ses kartının ayarlarını yapabildiğiniz bir araç. FlashMenu ise Windows ortamında

mevcut BIOS'unuzu kaydetmenizi veya yeni versiyona güncellemenizi sağlayan bir araç. Yani_Guru'nun üstesinden geldiği bir çok fonksiyon var.

ABIT bu yeni çipi ilk olarak Pentium 4'leri destekleyen i865PE çipsetli AI7 ve Athlon XP'leri destekleyen nForce2 Ultra 400 çipsetli AN7'de kullandı. Her iki anakart da ikişer Serial ATA portu, 5.1 entegre ses kartı, entegre Ethernet, 8 port USB 2.0, 3 port IEEE1394'e sahip. Yani özellik olarak hemen hemen aynıdır.

Elbette farklı işlemci ve çipsetlerden kaynaklanan önemli farklar da var. Mesela AI7 4 adet DIMM soketine sahipken AN7'de bu sayı 3. Ayrıca AI7 800MHz FSB desteklerken AN7 diğer tüm nForce2 anakartlar gibi 400MHz'de kalmaktadır. Elbette her iki anakart da bir ABIT geleneği olan Soft Menu'ye sahiptir.



HIS VT BOOK

FİYATI: 210+KDV

www.hightech.com.hk

İTHALAT: Tellioglu

www.tellioglu.com.tr

Çok sık olarak sizden 3D hızlandırıcıya sahip olmayan dizüstü bilgisayarlarınızda nasıl oyun oynayabileceğini dair sorular geliyor. Maalesef dizüstü bilgisayarların çoğununda ekran kartı değişirebilmek gibi bir seçenek sahip değilsiniz. Bu yüz-

den ilk gün 3D performansınız neye hep o kalıyor.

Ama HIS'in çıkardığı yeni bir ürün sorunlarınızı çözmesi de bizi umutlandırdı. VT Book PCMCIA yuvasını kullanan harici bir ekran kartı. 32MB 266MHz DDR-RAM'e sahip olan kart özellikle eski model ekran kartlarının performansını artıracaktır.

Ayrıca dizüstü bilgisayarınızda monitör bağlama özelliği yoksa buna sahip oluyorsunuz. Ama 3D performansı oldukça kötü ve denediğim çoğu oyunu çalıştırımadı bile. Yine de bu cihazın söyle bir entegre Radeon 9600 GPU'lusunun çıkışını düşünmek heyecanlandırıyor.



Donanım Pazarı

Yeni yıla girerken aşağıdaki güzellerden birini hediye olarak aldınız mı bilmem? Ama bu sene ekonominin de biraz *düzelmesiyle yılbaşı satışları artmış gözüküyor. Ama satışların artışı fiyatları pek aşağı çekmedi. Biz yine de sistemlerimizde bir iki ufak değişiklik yaptık. Bu arada kış, yağmur, çamur iyice bozdu havalar. Donanım alıcam diye mağaza mağaza gezip hâlâ slimayın sakın.*

Aşağıdaki ürünler bulabileceğiniz
online mağazalar

www.arena.com.tr

www.bogazici.com.tr

www.dijitalcenter.com

www.hepsiburada.com

www.hizlisistem.com

www.eksenbilgisayar.com

www.estore.com

www.kangurum.com

www.mavidonanim.com

www.pcgold.com.tr

	Ekonominik	Ideal	Süper
İşlemci	Athlon XP 1800+ (Box)	67\$	AMD Athlon XP 2500+ (Box) 105\$
Anakart	MSI KT4V (6712)	64\$	ABIT AN7 nForce2 156\$
Bellek	256 MB DDR-400 Twinmos	38\$	512 MB DDR-400 Twinmos 76\$
Sabit-disk	Samsung SpinPoint 7200	73\$	Seagate Barracuda 7200.7 80GB 97\$
Ekran Kartı	MSI FX 5200 128 MB	75\$	HIS Radeon 9600 Pro 128 MB 202\$
Monitör	Samsung 753 DFX Flat 17"	134\$	Samsung 757MB 17" 211\$
DVD-ROM	Pioneer 16X DVD-ROM Tray	36\$	Pioneer 16X DVD-ROM Tray 36\$
Ses Kartı	Sound Blaster Live Value 5.1	32\$	Sound Blaster Audigy DE 77\$
Modem	Apache 56K V90 Internal	33\$	Apache 56K V92 USB 56\$
Kasa	Aopen QF 50	56\$	Aopen H600 63\$
Klavye	Microsoft PS2	14\$	MS Multimedya Blue 20\$
Mouse	MS Intelli Explorer 3.0	32\$	MS Intelli Explorer 3.0 32\$
Hoparlör	Philips A2.510	54\$	Philips A2.610 77\$
CD/DVD-RW	Samsung 52/24/52 8MB	47\$	Samsung 52/24/52 8MB 47\$
Floppy		8\$	
Toplam		763\$	1263\$
			3395\$

Not: Fiyatlara KDV dahil değildir ve KDV oranı ürün grupları arasında farklılık göstermektedir. Fiyatlar ithalatçılarından değil belirtilen online mağazalarından alınmıştır. Bu yüzden incelemelerde belirtilen fiyatlardan ve başka mağazalardaki fiyatlardan farklı olabilir. Fiyatlar verilirken mağazalar içinde en düşük olan değer seçilmiştir. Tavsiye edilen ürünlerin tümü denenmiştir.

Dijital Center Showroom

Çoğu kendi ithal ürettiği ve başka bir yerde pek kolay bulamayacağınız orijinal ürünlerle dolu DijitalCenter.com ilk mağazasını Mecidiyeköy'de açtı. Artık kablosuz ürünlerden, kasa modifikasyon ve overclock ürünlerine kadar farklı ve ilginç donanımları yerinde görerek de alabileceksiniz. Belkin, Vantec, Thermaltake, ABIT, Hercules gibi sağlam markalar siz bekliyor.

Bu yeni Showroom Ali Samiyan stadının hemen ilerisinde, Oyakbank'ın sokAĞında. Bir 15-20 metre girince sol taraftaki bu sık mağazayı kaçırma şansınız yok. Showroom'da ürünleri görmeyen yanısıra uzmanlardan bilgi alabilir hatta bir çوغunu deneyebilirsiniz de. Ama evden çıkmaya üşenenlerdenseniz www.dijitalcenter.com halen cazip fırsatlarıyla hızmete devam ediyor. Yine de bir gidip görmekte fayda var derim ben.

Gittiğinizde ben Level okuyuyum, Tuğbek Bey yolladı derseniz ekstra ilgi de gösterirler :)



TEKNİK SERVİS



Jesuskane | jesuskane@level.com.tr

Kişin ortasında cehennem sıcaklarını yaşıarken bünyemde, camdan dışarı baktırmak korkuyorum sırı dışarının görüntüsünden üzürüm diye. Nasıl saçma sapan bir durumdur bu anlaşılmaz. Aman neyse... Eritmeden klavyeyi monitörü ateşten, yazalım bitirelim hasta yatağımıza dönelim... (Geçmiş olsun kardeşim -TÖ)

Hatalar Silsilesi

Benim çok büyük sorunum var. Bilgisayarımda AMD Athlon XP 2000+, 128 MB DDR RAM, 64 MB WinFast GeForce4 MX, MSI 6330 K7 Turbo2 anakarta sahibim. İlk başta bilgisayaram çok hata verdiği için format attım (Explorer ve NT Authority hataları internetteyken). Sonra Windows ME yüklerken herhangi bir yerde hata veriyor (kernel.dll ve daha değişik hatalar). Ama yüklemeye devam ediyorum. Yeniden başlattığında Sistem Kaydi Denetleyicisinde hata penceresi veriyor ve bilgisayarı yeniden başlatıyor. Yeni sistem kaydi yükleyip bütün yüklediğim sürücüler siliniyor. İlk haline geri dönüyor. Format çekip Windows yine yükledim çok kere ama yine aynı sistem kayıt denetleyicisi ve kernel32.dll hataları. Ayrıca oyuncular yüklerken veya oyundayken hata veriyor ve oyundan çıkarıyor. Oyundan çıkışınca, yeniden başlatınca yine sistem kayıt hatası çıkarıyor ve beni deli ediyor!!! Farklı HDD denedim yine aynı. Bios güncelledim yine aynı hatalar ve daha bir çoğu. 5 gündür bunu deniyorum. Sizce sorun nerede? Çok uzun oldu kusura bakmayın ama ne yapabilirim bu hatalara karşı? Bilgisayara full format çektim yine aynı! Sizden cevap bekliyorum. Lütfen bir an önce cevap gönderirseniz sevinirim. Kendinize iyi bakın ve her zaman mutlu olmayı bilin.

Semih OKUR

Merhabalar Semih,

Mektubunu ilk okumaya başladığında aha işte bir Windows ME vakası daha diyecek oldum. Sebebi de daha önce bir çok kez söylediğim gibi ME'in Microsoft imzalı en çok bug barındıran işletim sistemi olmuş. Başta bu Windows sürümünden vazgeçersen çok iyi edersin. Sorunlarının işletim sisteminde kaynaklanmadığını varsayırsak bahsettiğin hatalara sebep olabilecek donanımın RAM'ler olacaktır. RAM'lerini geç-

ci olarak değiştirip bir deneme yap. Bir işletim sistemini değiştir. Bak gül gibi XPler var, beğenmiyorsan ilk göz ağrısı 98se var mı ya? (kernel.dll hataları genelde RAM'den gelse de diğer bileşenlerden olma şansı da var tabii. Fırsat buldukça diğer parçaları da geçici olarak değiştirek dene bence. Ama katılıyorum Jesus'a öncelikle işletim sistemini değiştir. -TÖ) Uzun oldu kısa oldu sen dert etme bunları. Yine bekleriz olmadı. Her zaman mutlu olmayı bilmek noktasında ise ne diyebilirim ki "bunu çok fazla dert etmeyeelim". Kal sağlakla.

Yeni Sistem'e Tavsiyeler

Salam Tekniker Jesuskane, İki sorum var cevaplarsan sevinirim:

1- Yeni bir sistem toplayorum. İşlemci AMD Athlon XP 2500+, ASUS A7V600 SA-TA-L anakart, 512 MB DDR-RAM, Radeon 9600 Pro ekran kartı. Bu sistem sence bir oyuncuya yeterli mi. Yanlış bir seçim yapmış mıym? Birde Serial ATA HDD kullanıym dedim haklı mıym ki?

2- Radeon 9600 ile Pro modeli arasındaki fark verdigimiz paraya değer mi?

Şöyle bir bakışta yanıtlarınız sen bunları :) lütfen çalışmalar.

Not: Next Level N-Gage programına donanım bölümüm lazımlı bence ve sende donanım bölümüm sunucusu....

Emre Özdemir

Selamlar Emre,

Mühendis aslında da neyse. Hemen sorularını cevaplayalım.

1- Toplayacağın sistem bir oyuncu için gayet yeterli. Yanlış bir seçim yapmamışsını. ASUS A7V600 stabilite ve performans bakımından oldukça iyi bir seçim. Serial ATA yeni ve iyi bir teknoloji. Ancak gördük ki teoride olduğu kadar hızlı değil pratikte. Bir oyuncu olarak olsa da olur olmasa da bence (Kablo kablalığını alması yeter bence. Alınız kullanınız SATA, yeni teknolojileri kullanmak lazım ki eskisin den kurtulalım -TÖ).

2- Verdığın paraya değecek. Birincisi 9500 ile 9600 Pro piyasa da hemen hemen aynı fiyat. ikincisi 9600 bulunmuyor pek o yüzden 9500'ü yazdım.

Arada bir iki dolardan bişick olmaz merak etme.

Not not: Benim ne işim var televizyon programında bilmemne de, Tuğbek "ağabeyiniz" takınsın işte (ağabeye taktığın tirnaklarını yirim kinaye mi yapıyon len? -TÖ).

Ne Kadar İdare Eder

Yazılardan çok memnunum. Aynı şekilde devam etmeni ve hayatında başarılar diliyorum. Sorularına geçiyorum,

Benim bilgisayaram P4 2.66 GHZ, 2x 256 DDR (333 MHZ), GeForce4 Ti 4200, 120 GB 7200 RPM SG HDD.

1- Ben bu bilgisayarı ne kadar süre kullanabilirim?

2- Ne zaman hangi şekilde güçlendirsem o zaman ne kadar kullanabilirim?

Sevgili Jesuskane işte sorularım bunlar.

Ahiretten Donanım Sorusu

Geçen ay "Ahiretten Donanım Sorularına ne oldu?" başlıklı bir ödev vermiştık sizlere ancak kimse de tık çikmadı. Allah sonumuzu hayretsin.

Bu ayki talihi okuyucumuz kim bilir ta nereden. Kutuya girmek için özerle hazırlamış yazısını ve sırf bu amaç uğruna posta kutumuzu damlamsız. Bizde hocalı kırkıagina uğratmayalım kendisini, Karşınızda Osman Muslu (Webos-Ki2001).

Jesus Merhaba. Ben sana bir ahiret sorusu attıdım baş felsefesi de klavyemi bilgisayarı yönetir yoksa bilgisayar mı klavyeyi yönetir problemiydi. Şimdi düşünürken fark ettim, anlayacağın jeton geç düştü açık... Ben ismimi yazmadım o mektuba. Ben Osman yada rica etsem nick olarak SunRise yazarı misin eğer yayınlanırsa yani tedbir olsun : =) Bu arada mektuplara cevap vermiyorsun danlıyoruz. bye ee

Bye canım bye bye hatta. Bakın arkadaşlar çok sevdığınız Cenk & Erdem ürünü bütün bu insançıklar. Okudukça siz o sayfaları IQ'nuz düşüyor cifter cifter haberiniz yok. Osmancım sen evde tek başına iken yazma böyle mektuplar oldu mu canım kardeşim? Sen de kal sağlakla..



Eğer sorularıma cevap verisen çok sevinirim. Sana hayatı başarılar diliyorum.

Görkem ULUSOY

Sevgili Görkem,

Senin aksine ben ise böyle sorulardan hiç memnun değilim. Nasıl soru ki bunlar şimdî yahu. Gelin arkadaşlar hep beraber okuyalım baştan sonra cevaplara bakalım.

Biz de isteriz

Bu sayfalarda yeni ve güzel donanımları tanıttıkça bir coğunuza ağızınızın suyu akarak "Biz de kurcalasak ya şunları biraz" dedığınızı biliyoruz. Ama bizim de kurcalayamadığımız bazı donanımlar var. İşte Level editörlerinin en çok kurcalayıdıği 5 ürün.

1) Yeni Alienware Area 51 ve Aurora



2) Toshiba Satellite S25 Serisi



3) MSI Mega PC



4) Tapware Zodiac



5) Apple iPod



1- Sen bu bilgisayarı kullandığın sürece kullanabilirsin. Kullanmaktan vazgeçtiğin an kullanamazsun. Onun dışında bu konfigürasyondaki bir sistem uzun bir süre da ha oyuncunun ihtiyaçlarını görecektir.

2- Neresini ne kadar kaç paralık güçlendirdiğine göre değişir bu sorunun cevabı. İki sene sonra tamamını sıfırdan güçlendirirsün bir iki sene daha kullanabilirsin. Bu işlemi her iki yılda bir gerçekleştirirsün hayatı sonuna kadar sistemi güçlendirmek vasıtasıyla aynı sistemle idare edebilirsün.

Sana da hayatı başarılar Görkemcim kal sağlacakla.

FDKJSY Hatası

Selam, ben Özgün 16 yaşındayım, iltifat bölümünü yazmıyorum. Benim çok acil çözülmlesi gereken bir problemim var. Geçen Silent Hill 3'ü aldım yükledim fakat oyuna girerken "The procedure entry point GetRawInputDeviceList could not be located in the dynamic link library USER32.dll." diye bir hata mesajı alıyorum. Diğer oyunlar da aynı hatayı veriyor. Neden olabilir ve nasıl çözerim lütfen yardım et. Sorumun cevabını en kısa zamanda yollarsan çok sevinirim. Bugün olursa daha da çok sevinirim. Çünkü hiç oyun oynayamıyorum. Cevabını bekliyorum.

Ozgün Akalın

Merhaba Özgün,

Yazının bu noktasında sazi Jesus'un elinden alıp birkaç kelime etmek istiyorum. Ama baştan söyleyeyim yazdıklarım direkt sana değil bütün Level okurlarına. Birincisi yukarıdaki başlığımızın Teknik Servis olması Level editörlerinin teknik servis elemanı olarak çalıştığı anlamına gelmez. Elbette elimizden geldiğince sizden gelen mektupları burada cevaplıyor, bu imkanı bulamayanları da direkt e-mail adresinize cevaplıyoruz. Ama buradaki "elden geldiğince" benim için önemli. Çünkü ay geliyor elden 1-2 mektuptan fazlasını cevaplamak gelmiyor. Level'a ilk başladığım dönemde ayda 300-500 mektup bana misin demedim, cevapsız mektup kalmışın diye günde 3-4 saat uğraşırdım. Ama artık hem derginin sorumlulukları daha ağır hem de bir yandan TV programı, bir yandan turnuvalar üzerimize geliyor ve o 3-4 saat günde 3-4 dakikalara iniyor. Maalesef bu ülkede oyunculuk adına ciddi iş yapan çok az insan var, bizim cephede ise sadece biz varız ve her şeye yetişemeyiz. Bu yüzden herkesten ricam mektup atarken "Sorumun cevabını en kısa zamanda yollarsan çok sevinirim. Bugün olursa daha da çok sevinirim" gibi isteklerde bulunmayalım. Çünkü herkesin bu isteğinin karşılanabilmesi için ofiste sırf mektup cevaplayan bir editör olması lazım ve şu an böyle bir im-

kanımız yok. Ayrıca aynı soruların sürekli gelip durması bizi başka bir gerçekle yüz yüze bırakıyor. Teknik Servisi okuyup takip etmeyen bir çok insan Teknik Servis'e mektup atıyor. Bence bu hiç adil değil. Çünkü bu bölüm takip etmek mevcut veya gelecekte karşılaşacağınız sorunlarınızı çözebilir. Teknik Servis'i hiç okumadan direkt mektup atmak Level editörlerine tam anlayıla teknik servis elemanı muamelesi yapmak. Eğer bu dergiyi okyan 20.000 (x3 omuz üstü - blx) kişinin hepsi aynı şeyi yapsa bırakın beni, burada bütün Level editörleri sabah akşam mektup cevaplaşa yine yetişemeyiz.

Şimdi gelelim senin sorununa Özgün. Açığçası sorunun cevabını bilmiyorum. Genelde bir sorunun cevabını bilmeniz için yasit bir soru olmalı ya da o sorunu önceden yaşamış olmalısın. Ben böyle bir hata mesajı ile karşılaşmadığım için ancak mantık yürütülebilirim. Hata mesajı giriş cihazları ile ilgili olduğuna göre sorun DirectXInput dolayısıyla da DirectX'den kaynaklanıyor olabilir. Bu yüzden DirectX 9.0b'yi kurmanın faydası olabilir. Veya Başlat > Çalıştır'a gelip dxdiag yazarak DirectX'de bir sorun var mı bakabilirsin. Zaten bu tip durumlarla karşılaşığınızda kimseye sormadan önce DirectX'i kontrol edip ekran kartı sürücülerinizi güncelleyin. Sorunların yüzde yetmiş bu şekilde çözülecektir. Sorunu çözmek için yapabileceğin başka bir şey ise sorunu forumlarda tekrarlamak. Benim başıma gelmiş olmasa da aynı sorun belki forumdaki başka bir okurun başına gelmiştir ve çözümünü biliyor. Eğer www.level.com.tr/forum adresindeki bizim forumlarımızdan fayda görmezsen www.oynasana.com da bulunan "Teknik Destek, Bağlantı" forumunu da deneyebilirsün. Bir yandan bakman gereken diğer bir yer ekran kartının üreticisinin web sitesindeki "Support" bölümü. Buradaki "FAQ" bölümleri bazen çok faydalı olabiliyor. Ayrıca bazı üreticilerin "Support" bölümlerinde kendi forumları da var ve ben bile bir çok sorunumu bu forumlardan çözdüm. Her şeyi denedin ama sonuç alamadıysan eğer, geriye her derde deva bir çözüm kalıyor: Format!

Bu kadar uzun ve didaktik olduğum için kusura bakmayın ama bazen böylesi hatırlatmalar yapmak gerekiyor. Şimdi esaslı bir kapanış konuşması için sözü yine Jesuska-ne'ye bırakıyorum.

Exit

Çok fena hastayım, demiyorum bir şey, acilen yatağa dönüyorum, mesaj atarsın gelince, bye okurcuğum görüşmek üzere. ☺



FİLM ► ONCE UPON A TIME IN MEXICO

Meksika'da olimak varmış...



Bir terslik çıkmazsa, yılbaşıından hemen önce, Robert Rodriguez'in son filmi "Once Upon a Time in Mexico" vizyona girmiş olacak. Tarantino'nun kankası olan Rodriguez'i Desperado, Gün Batımından Şafağa, Fakülte filmlerinden hatırlıyor ve seviyoruz (ama neden Spy Kids diye bir film çektiğini de anlamıyoruz). "Bir Zamanlar Meksika'da", Rodriguez'in Meksika odaklı spaghetti western üclemesinin sonaya; öncekiler El Mariachi (Gitarist) ve Desperado idi.

Yine ateşli Antonio Banderas gitariyle ortaliği duman edecek ve yine esmer dilber Salma Hayek seyirciyi terletecek. Ama bu sefer yalnız değiller. Kadroya inanılmaz isimler eklenmiş. Johnny Depp başta olimak üzere Mickey Rourke, Willem Dafoe ve garip ama gerçek Enrique Iglesias filmde arzı endam edecekler. Konuya gelince... en iyisi boşverin ve kendinizi havada uçusan kurşunlarla yıldız oyuncuların dansına bırakın. Bir Zamanlar Meksika'da adeta yerinde duramayan bir film. Silahlar patlıyor, arabalar havaya uçuyor, cool laflar ediliyor, tekila shotları yapılıyor ve sırlısklam aşıklar yaşıyor. İyiler çok iyi ve kötüler çok kötü. Erkekler çok yakışıklı ve kadınlar çok güzel. Ortam Meksika, hava çok sıcak ve herkes terli ve silahlı. El Mariachi geri dönmüş ve bela istemiyor ama bela onun peşini bırakmıyor tabii ki. Tam bir görsel şenlik, çatap-

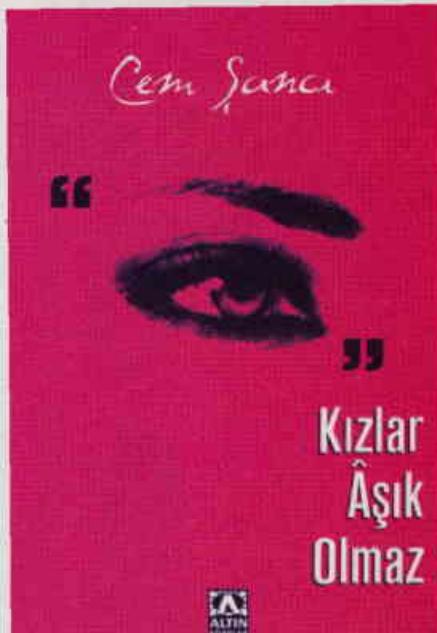
ların hız kesmediği türden.

Üçüncü bir film çekme fikrinin asılnda Tarantino vermiş Rodriguez'e; tipki Sergio Leone'nın Clint Eastwood'lu 'dolar' üçlemesi gibi sen de artık "ły, Kötü ve Çirkin"ini çek demiş (hatta filmin adını da Tarantino söylemiş). O dönemde burun kıvrıran Rodriguez, George Lucas'ın Star Wars: Bölüm 2 için kullandı, Sony'nin saniyede 24 kare çeken dijital kamerasına kavuşunca, hemen Bir Zamanlar Meksika'da projesini raftan indirmiş ve ekibi toplamış. Ekip diyorum ama oyuncular dışında aşağı yukarı her işi kendisi yapmış Rodriguez. Gerçekten Hollywood stüdyo sistemine ancak bu kadar bağımsız direnilebilir. Yönetmen kendisi, görüntü yönetmeni de o. Senaryoyu yazan, kurguyu yapan ve müzikerleri besteleyen de yine o. Tam bir sinemacı. Uzun lafın kısası bu eğlenceyi kaçırmayın.



KİTAP ► KIZLARAŞIK OLMAZ

Altın Kitaplar



İnsanoğlunun karşı cinse ilgisi ve mera-ki kendini tanımasıyla başlar. Merak eder ve anlamaya çalışır. Fakat anladıkları onu her zaman mutlu etmez. Kızlar Aşık Olmaz anladıklarından mutlu olmayan ve başkala-rıının da canı yanmasın diye diğer gençlere de anlatmak amacıyla bir operasyona giren üç gencin hi-kayesini anlatıyor.

Cem Şancı'yı ve tarzını tanıyanlar kaleminin ikili ilişkilerde ne kadar sıvri olabileceğini bilirler. Cem Şancı Kızlar Aşık Olmaz'da "Gerçeğin de içinde bir çok renk saklandığını, her görülene inanılmaması gerektiğini" benzer bir çizgiyle hayatı dokundurmalar, ince eleştirilerle aktarıyor. Kitapta günümüz Türkiye'sine de bir çok gönderme bulacaksınız. Sözün Özü: Kızlar Aşık Olmaz hayatın ve ikili ilişkilerin ne kadar acımasız olabileceğini Cem Şancı'nın bakış açısından aktaran ve kendi hayatı-nızdan da örnekler bulabileceğiniz hem ciddi hem de komik, keyifli bir kitap.



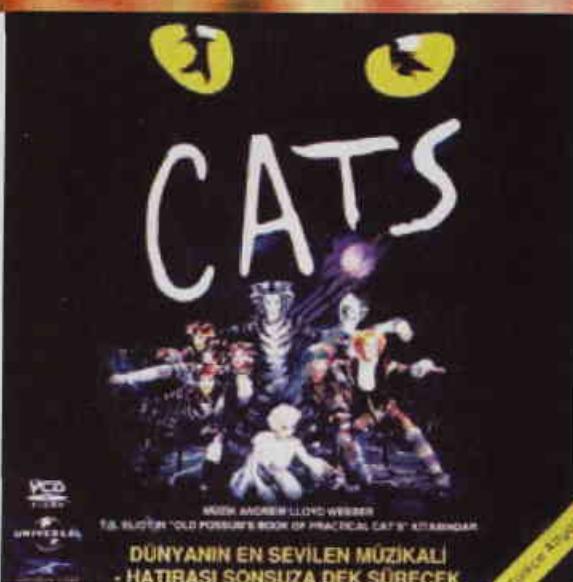


VCD/DVD ► CATS - UNIVERSAL MÜZİK

Müzikal denildiğinde akla ilk gelenlerden biri 1981'den beri yirmialtı ülkedeelli milyon kişiye ulaşan Cats klasiğidir. Nasıl ilklerden olmasın ki? Andrew Lloyd Webber dehası müziklere mükemmel koreografi ve makyaj eklendiğinde tadından yenmez bir şov çıkıyor ortaya. Ünlü İngiliz aktör John Mills ve (onlarca cover' bulunan ünlü Memory ile) Elaine Paige gibi ünlü sanatçılar da Cats'in bu orijinal versiyonunda bir araya gelmişlerdi. Böyle bir eseri ölümsüzleştirmenin ve daha çok kişiye ulaştırmak yolunu günümüz medyalarından geçiyordu. Ve niyet Cats Türkçe alt yazılılarıyla VCD

formatında güzel ülkem raflarını da doldurdu. Parçaları kayırmak zor olsa da Memory, Mr. Mistoffelees ve the Jellicle Ball ilk favorilerim. Yaklaşık iki saat süren eserin DVD versiyonu 5.1 ses desteği ve röportajlar gibi ekstralara geliyor.

Sözün Özü: Yirmiüçüncü altına giren Cats'e Skyman'ın seçimi dierek hem göze hem de kulaka hitap eden dört dörtlük bir şov izlemek isteyen herkese tavsiye ediyorum.



FİLM ► BIG FISH

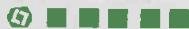
Cehennemden çıkış bilet!

Tim Burton. Eleştirmenler ona Hollywood'un fantastik çocuğu diyorlar. Düş kurmakla yetinmeyip, düşleri görselleştirebilen bir yönetmen. Böyle bir dünyada bunu başarabilmek çok zor ama o hiç vazgeçmeden, daldan dala konuyor; masallarını anlatıyor. Onun birçok filmini izlerken, dört köşe olduk, sekizgene dönüştük

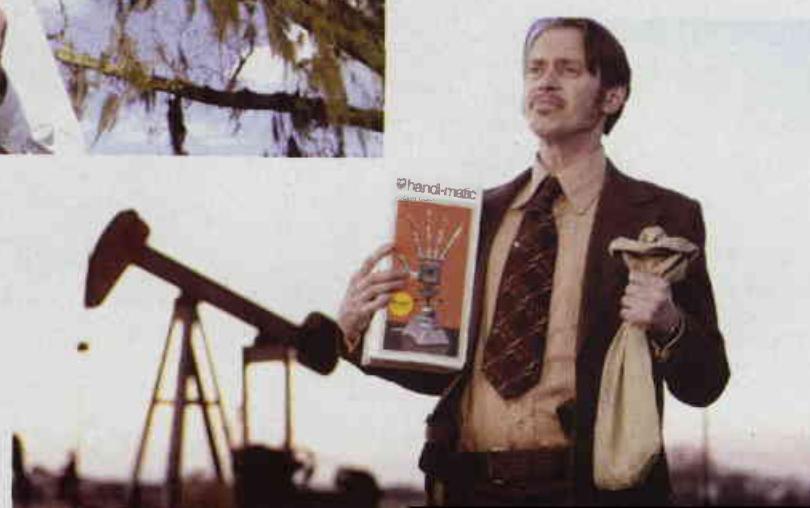
kurtuluş olabilir.

Bu sefer her zamanki başrolü Johnny Depp'in yerini Ewan McGregor almış durumda. Yeni filmde Tim Burton bir baba-oğul öyküsünü anlatıyor. Edward Bloom (McGregor) herkesi uydurduğu masallarla adeta büyülüyor. Yolculuk onun için bir tutku olduğu için Al-

bama'daki küçük bir kasabadan yola çıktı, hemen hemen tüm dünyayı dolaşmış ve dağarcığına bir sürü hikaye depolamıştır. Bitmek bilmeyen bu doğaüstü hikayeler ona çevresinin sevgisini kazandırmıştır. Ama bir kişi için bu durumdan hoşnut değildir. Bu kişi de oğlu William'dan başkası değildir. Big Fish, renkarenk bir Tim Burton filmi. Anlatılan masallar olağanüstü türden ve yönetmenin önceki filmlerinden izler taşıyor. Ewan McGregor'in yanı sıra Helena Bonham Carter, Steve Buscemi ve Danny DeVito ilginç rollerde karşımıza çıkacak. Big Fish anomal bir film olsa gerek, ne de olsa bir Tim Burton filmi.



ve ağızımız kulaklarımıza vardi. Batman, Beterböcek, Makas Eller, Nightmare Before Christmas ilk aklıma gelenler. Ama en son Maymunlar Cehennemi onun için tam bir fiyasko oldu. Orijinallerin yaratıcısı olmak varken bir yeniden çevrime hiç bulaşmayacaktı. Neyse, yeni yılda (tahminen Şubat ortası) gösterime girecek olan Big Fish, Tim Burton için cehennemden



İzgat

gorcan abi | gorcanabi@level.com.tr

Bu ay buradan ÖSS'ye hazırlanan arkadaşlara seslenmek istiyorum. Diniñizle tırnağınıza kazıdigınız, girdiğiniz okul da hayattaki herşey gibi yalan! Koca-koca adamlar, at gibi kızlar var ama kafa hala aynı. Hala hoca yalakaları, küçük kağıtlara yazılmış kopyalar ve kaçılışı hocalar varmış. Ben yoktur sanmışım, yanılmışım. Şeytan diyor al bi motor kop git! Ama dur bakalım biraz daha zorlayacağız artık...

Neyse bu ayki albümlere geçelim. Yav adam gibi de dinleyemedim. Yine yeni gruplar filan var bir sürü. Okul-iş derken mesgalımızden işgalimize zaman ayıramıyorum.

Nightrage Sweet Vengeance

Hastasıym İsvet Death Metal'ının! In Flames, Dark Tranquillity, Kalmah... Melodik, teknik ve hızlı. Daha ne istesin şu deli gönü'l : "Ulver bana güver" adlı arkadaşım bana Nightrage diye bir grup var dediğinde pek umursamamıştım ama sonrasında At the Gates'in vokali Tomas Lindberg'in yeni grubu olduğunu söylediğinde hemen aldım albümü. Aslında olay suyumuş. Şimdi, eski Exhumation elemanı Marios Iliopoulos gitar ve de vokal olarak Nightrage'i Yunanistan'da kuru-

yor. Sonra İsvet'e taşınan grup ortamın hasına giriyor ve Gothenburg'daki en baba stüdyo olan Studio Fredman'a gidiyorlar. Burada albümü Fredrik Nordström prodütörlüğünde kaydediyorlar. Sonunda da bizim Thomas da geliyor grubuya ortamı kuruyor.

Bilmeyen vardır diyeyazıyorum. Bilenler okumasın. Bu İsvet Death Metal'i hadisesini başımıza saran elemanlar At the Gates'tir. Onu diğer gruplar takip etmiştir. Şimdi Nightrage'in bir tadına bakalım.

Aman o da ne! Bir başlıyor albüm, çırakaramiyorsun bir daha. The Tremor adlı şarkıyı dinlemeyen ölsün diyorum. Aksinde de "böyle yaşamak olmaz" diyorum : Albüm öyle öküze bağlamış değil sakın yanlış anlamayın. Parça girişleri mükemmel rifflerle süslü. Bakın yazın sunulan bir yere. Hero, Macabre Apparition ve Gloomy Daydreams parçalarını dinlemeyeni çok pis döverim. Mükemmeliler. In Flames'in eski hali gibi...

Album böyle giiderken Circle of Pain şarkısına geliyoruz. Ve ne görüyoruz? Dünyanın en güzel vokalini! Hard Rock gruplarına taş çıkarır yani. Burdakı vokali de Hunted'tan Per M. Jensen abimiz yapmış. Gidin bir araelini ööün : Şarkıda mükemmel zaten. Yavaş girip sonradan gazlanan şarkıların ayrıca hastasıym za-



ten. Oyi! Az dur işte! Son parça da hasta, süper! Glam dinleyen sevgilin varsa dinletip kafalarsın "bak işte ben de dinliyorum" diye :)

Valla sert müzik seven herkese tavsiye ediyorum. Edinin büdünen mümkünse. Hatta ayın albümü diyorum!

Arch Enemy Anthems of Rebellion

Şimdi söyle: Ben daha önce dinlemedim Arch Enemy. Adına uyuz oluyordum ondan dinlemedim. Hep aklıma Public Enemy diye bir rap grubunu getiriyordu. Bir de sağdan soldan araklıma mevzusu vardı. Metallica, Sepultura filan kaynatıyoðularmış diye duymuþtum. Şimdi nasip oldu dinliyorum. İlk dinlediðimde ben bu kadının kadın olduğunu, yanı bu böðürtünün bir kadına ait olduğuna inanamadım. Röooah diye söylüyor hatun. Brutal vokal bir hatun! İkinci kere dinliyorum. Taalılar önce Temple of the Absurd diye bir grup dinlemiştirm. Hayran kalmışım ama bulamamışım o zamanlar kasedini. Malum mahrumiyet yılları. Şimdiki gibi netten-arat indir yok ki...

Albüme gelirsek. Şimdi ben bu grubun diğer albümlerini bilmiyorum ama bu albümü çok sevdim. Sinire kesttim ya okul davasında, nasıl dinliyorum röh röh diye!



DREAM THEATER



Train of Thought

Tear Down the Wall diye bir introyla giriyor albüm. Ben uyuz olurum introlara. Hemen ikinci şarkidan başlatıyorum albümü. Of ama nasıl bir başlangıç! Riff'in anmasını ağlatmışlar. Gitar davul derken vokal bir giriyor eh yani... Albüm boyunca tüm parçaların temposu yüksek ve süper azdırıyor. Benim hasta olduğum parçalar: Dead Eyes See No Future, Despicable Heroes, Dehumanization ve Leader Of The Rats. Albümdeki ilginç yanlar ise bazı şarkı aralarındaki kısa parçalar. Öküz gibi giderlerken birden Marching On A Dead End Road parçası giriyor. Akustik gitar ve klavye sadece. Bir de Anthem diye bir parça var o da süper atmosfer katıyor aslında albümde. Ben çok beğendim albümü. Eski albümlemi edineceğim. Dinlemediyiseniz dinleyin diyorum.

Dream Theater Train Of Thoughts

"Onun baterisi var çalar mı çalar, o hayvan gibi virtüoz solo atar mı atar, ama ağıllı ruhuuuuu yooooğk!" Abi bir türlü isınamadım şu grubaya. Tamam filarmoni orkestrası karizmasıyla çalıyorlar da bana mı çalıyorlar abi? Çok kasıyorlar gibi geliyor bana. "Metal ortamının kralı biziz, bi nota vururum aklını alırım" mordundalar sanki. Samimi gelmiyor işte bana. Seveni çok tabii ki. Ben de dinledim. Hatta ilk şarkıkda oldukça heveslendim.

Ama o vokal yok mu? Bir girdi... İşte ondan sonrası izdirap oldu bana.

Neyse işte son 2 albümün produktörüğünü üstlenen John Petrucci ve Mike Portnoy bu albümü de iki başlarına yapmışlar. Şarkılar direkt Dream Theater... Gitarından davullarına kadar... Tabi bir de o vokal! Neyse sevenler tepeme binmesin şimdi. Çok da kötü değil albüm. Hatta bazı yerlerde şaşırttı beni.

İlk şarkısı As I Am'in riffleri metal kökenli, ağır riffler. Sonrasında parça This Syring Soul'un da girişü süper. Çift kroslar, taramalar filan. Sanki Death Metal grubu. Tabii sonra öze dönüyorlar. Vicri vicri dürüdü dürüdü sololar filan. Dur be abicığım yavaş! N'oluyo ya? Diğer şarkılar da genelde bu formatta. Tüm şarkılar 10 dakikanın üstünde. Ben Endless Sacrifice'ı sevdim, Diğerlerini pek sevmedim. Seveni sever. Gayet efendi albüm aslında. Daha önce dinlemeyenler için de "böyle ben virtüöz dinlemek istiyorum, en iyi gitar nasıl çalınır, davul nasıl çalınır" diyorsanız alın deneyin.

Bu arada 14 Şubat'ta konser var. Geçen konser süperdi. Bu konser de güzel olur sanıyorum. Ama bir handikap var bu seferki konserde. Çok uzakta. Medeniyetten en az 2 saat uzak ve gecenin o saatinde oradan nasıl eve dönülecek bilemiyorum. Cebinize taksî parası koymadan gitmeyein diyorum. ☺

► Kunilyali(!) Heavy Metal grubu Helloween İstanbul'daki bombalama olaylarından tırtıkları için konseri iptal ettiler. İleriki bir tarihe ertelenen konser bu ödek heriflerin zevkine kaldı yani... Biletler de elimizde patladı. Zihni'den aldığım biletin parasını alabilmek için sabah akşam gittim kapılara ama nafile. Sonunda DVD aldım bilet parası yerine, geldim evime.

► White Zombie frontman'ı Rob Zombie'nin yazıp yönettiği korku filmi House of 1000 Corpses şu günlerde ülkemizde de vizyona girmiştir. Amele filmi gerçi. Klasik iki kişi bir eve taşıyorlar ve bir bakıyorlar bahçede bir sürü ceset gömülü. Onan sonra süper korku... Ama gidelim bakalım eleman nasıl yonetmiş diye.

► Lacuna Coil'in son albümü olan Comaliés'daki süper şarkısı Heaven's A Lie'a klip çekmişler. Aha adresi: http://mp3.centurymedia.com/videos/lc_heavens.ram

► Bak sen Italyanlara yaa! Gods of Metal festivalinde Alice Cooper, Twisted Sister, Testament, Motörhead ve Judas Priest sahne alacakmış. Eh be kardeşim!

► Uzun süredir ses seda gelmiyordu Slipknot'tan. Nisan Mayıs aylarında tam gönüllü yollarımızın gevesedigi sıralarda bir albümle karşımıza çıkacaklarmiş.

► Ozzy Osbourne dört tekerli motosikletimiş atletle gezerken düşüp, kafasını gözünü kırmış. Bir dakikadan fazla nefesiz kalan Ozzy, güvenlik görevlisinin yardımıyla kurtarılmış. Köprücük kemini, 8 kaburgasını kırın ve omurgasını zedeleyen Ozzy hastanede takıldıyormuş. (Eh be abi n'aptın sen ya? Ulen otur evinde, fitir fitir çocuk gibi n'abyon?)

► King Diamond yeni albümü The Puppet Master'in ardından konser albümünü piyasaya çıkarmış. Abigail II turnesi kapsamın daki Amerika konserlerinden oluşan albüm çift CD ve DVD olacakmış.

Zakk Wylde'in grubu Black Label Society'nin yeni albümü Hangover Music, Vol 1 piano ve akustik gitar ağırlıklı olacakmış. Tabii Zakk varsa solo da olur. Olacakmış da...

► Lake of Tears 2002'de çarptıkları -pek de kulağa hitap etmeyen- The Naonai albümünün ardından yeni albümleri Black Brick Road için stüdyoya girmişler.

► Slayer gitaristi Kerry King KFK Industries (Kerry Fucking King) adı altında 6 yeni T-Shirt tasarlamış. Almak istiyorsanız www.kfkindustries.com adresine bakın derim.

gorcan abi'nın 2003 Playlisti

1. Opeth - Damnation CD
2. Megadeth - Rude Awakening DVD
3. Kreator - Live Kreation DVD
4. Kalmah - Hades CD
5. Ozzy Osbourne - Live at Budokan DVD
6. Pink Floyd - Pulse DVD
7. Pink Floyd - Animals CD
8. Amorphis - Elag CD
9. KISS - Alive III CD
10. Overkill - The Years of Decay

HAЯY ALET

"fithos lusec wecos vinosec"

AİT Aksöz alaksz@level.com.tr

Bir yıl daha geride kaldı. Toplum olarak biraz daha ilerledik şu hayatı, bazı tecrübeler edindik. Ama merak etmemen muhterem Takipçiler. Burada zitlıklar dan oluşan o klişe cümleyi kurmayacağım.

Başarısızlıklar, olgun bir şekilde onu karşılayanlara çok şeyler kazandırdı. Yenilgilerini, yeni denemelere yakıt etti bizi. Bazılarımız da haklı başarılarının sefasını sürdürdü.

Ben de oturdum ve dedim ki, (like



KAYA ve Mehmet Ali Deniz YALMAN'a selam ederek ve mektuplarını bir sonraki ay yayınlayacağıma söz vererek) bir yıldan uzun süredir Hayalet'lerle haşır neşirsin... Görünen ve görünmeyen, iyi huylu ve habis. Öyleyse bir soluklanıp şu camianın bir analizini yapmanın vaktidir.

Bazı bazi bahsettim eskilerden. Gözümüz gibi sakındığımız, gıcırları yenileri başköşedeki yerini alsa da korunkâl bir yerde daima saklanacak, fotokopi PhB'lerden ve o eski oyunculardan. Da-ha doğrusu o eski oyunculuk zihniyetinden. Düzgün Türkçe'si, "Oyun" ile "Hayalet", "Sahte" ile "Gerçek" i birbirinden rahatlıkla ayıran, birbirini kollayan, tanıyan, saygı duyan ve ne yazık ki nesli tükenen o eski oyuncuları.

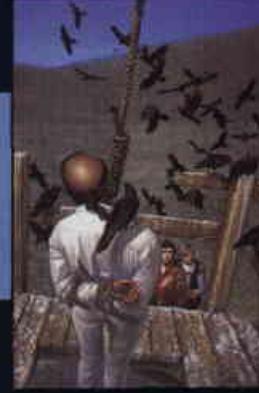
Lord of the Rings'in romanı ile kipir-

danmaya başlayan fantastik kültür, ilk günlerinde ne büyük bir bekleniyile karşılanmıştı hatırlayın. Camiaya yeni girenler, ilk çıkan kitaplara yeni boyband albümüne saldıran genç kızlar gibi saldırıyordu. Bugünlerde ise çıkan kitaplar, ZVE'in çıkış ve fantastik ürünlerin her çeşidinin ülkemize giriş yapması yerli oyuncuya - şımarttı demek istemiyor - biraz nazlandırdı. Elbette birkaç yıl evvel, ayda bir çıkan kitaplara para ayrılmak daha kolaydı ama mevzu bahis olan şey sadece alım gücü değil. Türk fantazya okuyucusu; bazen hatalı eleştirilerle ve kulaktan dolma bilgilerle yargılasa da, piyasaya sürülen materyaller artık yavaş yavaş beğenisini şekillendiriyor.

Gönül verenler

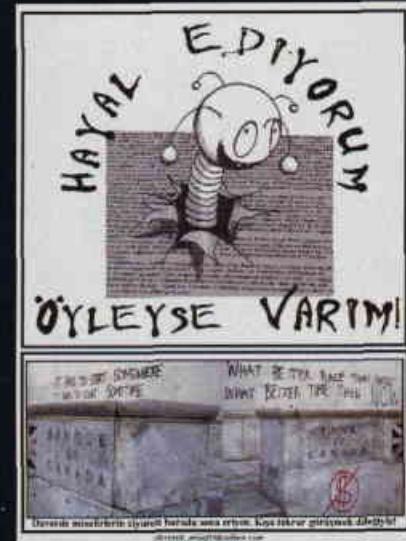
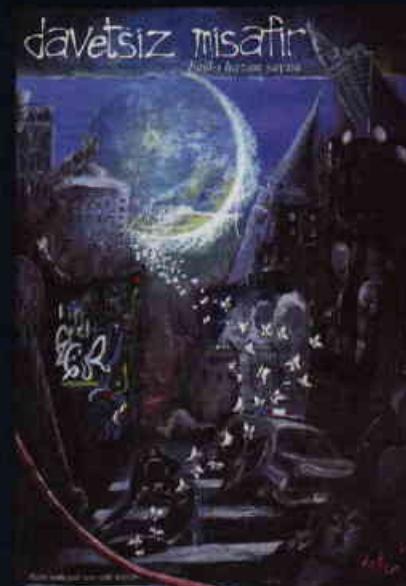
Olgunlaşan camianın talepleri de buna bağlı olarak özellikle geçtiğimiz sene içinde oldukça değişti ve netleşti. Artık önüne geleni basan yayınevleri değil, ne basacağını daha iyi bilen, işe hakikaten gönü'l vermiş yayınevleri var. Ankara ve Arkabahçe WotC üzerinde netleştiler. Zaman geçtikçe baskı, dizgi, çeviri hataları azaldıkça azaldı. Dünyanın en önde gelen RPG firması olan Wizards of the Coast'un toplamda birkaç yüz materyali azar azar da olsa çeviriliyor, şimdiden birçok eser rafarda belirdi. Arkabahçe, Başlangıç Seti ve Zindanlar ve Ejderhalar oyunu ile yabancı dili olmayan - ama Farsça bilen :) - Türk gençliğine yepeni bir alemin kapılarını açtı. O kapı halâ isteyenler için aralık duruyor, ve kapının arkasında ışık var. **Gelmesi muhtemel onlarca modül, macera ve materyalin yansımıtı ışık bu.** Metis Yayınevi, elindeki serileri başladığı çizgiye nihayete ulaşımak üzere. Bundan sonra bu macera-daki rolü ne olacak bunu zaman gösterecek. İlhaki yayınevî hızıyla bir rüzgar yaratmış durumda. Birçok koldan geldiği camayı etkisi altına aldı bile. **Arkabahçe, yayındadığı çeşitli çizgi romanları çarşeverleri de sevindirmeye devam edecek.** İlhaki de Hellboy ile girdiği bu alana, roman yayınlamadaki başarısını yansıtmayı bildi.

Böylece günümüzdeki seneyi, bu üç yayınevinin aralarında izole ettiği tatlı bir yayın çekişmesiyle geçireceğimiz ne redeyeş kesin gibi. Bu hoş çekişme basılan kitapların kalitesini de mutlak suret-



te yükselticektir.

Bunun dışında Karabasan ile yerli çizgi romanlığı yeni bir soluk, bir itiş getiren **Arka-bahçe'nin** bu konudaki çalışmalarını hızlandırdığını biliyorum. Üstelik bu yayınevinin yerli çizierlere **Animasyon Çizim Desen Anatomi workshop'ları açtı** haberini de buradan verelim. Yine İlhaki gibi, **Can gibi yayınevleri de yerli yazarlara daha çok yer vermeyi amaçlamakta.** Yerli fantaziyadaki bu dalgalar malar; genç yazarların veya başarılı fantazya yaratıcılarının kendilerini ve eserlerini gösterme fırsatı bulmalarına, hırpalanmalarına veya aldatılmalarına engel olmaya, belki de ilerideki günlerde yabancı benzerleriyle uluslararası plat-



ÖYLEYSE VARIM!



Lisanslı menkul kıymetli eserlerde kullanılmıştır. Kopya hakkı yasalara dayanmaktadır.



formlarda yarışabilmelerine yol açacak.

Bu dalgaların en çok tanınanı, sevgili Barış Müstecaplıoğlu'nun Perg serisi belki de. 2004 senesi içinde ünlü **Perg serisinin rol yapma oyununun Arkabahçe yaynevinden çıkması planlanıyor**. Bunu takiben, yine konusunu **Barış'ın kaleme alacağı bir Perg çizgi romanı gündemde**.

Yakın geçmişte aynı rotayı Salvatore'un DemonWars serisi ile izlediğini düşünürsek, Barış'ın ve Arkabahçe'nin ne kadar iddialı olduğunu bir nebze anlayabiliriz sanıyorum. Yine aynı yöründeden **bir başka proje olan Arkanus var**. 8 sene den fazla bir zamandır üzerinde çalışıp, bugün gerçekten iddialı bir noktaya getirdiğimiz **bu proje de çok yakında rafraflara vuracak**. Orijinal bir yaklaşımın üstüne yerleştirilmiş çok detaylı bir gerçeklik sunacağım sizlere.

Basılı fantazyada hal böleyken bir başka ilk de sevgili Doğu Yücel'den geliyor. Hemen hepinizin okuduğunu, yakınan tanımığını tahmin ettiğim **Hayalet Kitap'dan uyarlanan** ve birbirinden ünlu isimlerle, yabancı korku sineması örneklerine rakip olabilecek **bir film... Okul**.

Biraz da İnternet'e bakalım

LL uzun zamandır üstünde çalıştığı 4. sürümünü hazırlamakla meşgul, eski sitelerden **Pranga** (com) da yeni tasarım ile okuyucularının karşısına çıkmayı hedefliyor. **Fantastikkuru** (com) sitesi, yerli okurun romanlara odaklı olan gözü olmayı sürdürerek. Yeni sitelerden **Fantasturk** (com) güzel bir çizgi oturtmaya çalışırken, Gölge (kanguncesi.com) edebi olarak ön plana çıkıyor. **Pürüzü Sınırlar** (jt.lightndark.net) yenilenmeyeceğini içeriğini okuyucularına sunmaya hazır. **Orta Dünya** (com) da dolu sayfalıyla Tolkien meraklılarına rehberlik etmeye devam ediyor. **Star Wars Türk** (com), **Resimli Roman** (net), **Anime Türkiye** (anime.gen.tr) ve **Çizgi Roman** (com)

gibi siteler de içerdikleri spesifik bilgilerle bu alanların meraklılarını tatmin etmeyi sürdürüyorlar. RhDergi (com) de, **Troya Projesi** ile mitolojik çizgi film ortaya çıkartma peşinde hızla yol alıyor ve ortaya gerçekten harika şeyler koyuyor.

Anime ve Japon korku filmlerinin sinemalarda gösterime girmeye yavaş yavaş başlaması ayrı bir sevindirici haber. **Önümüzdeki sene, daha çok eseri gümüş perdede izlemeyi umuyoruz**.

Güzide bilimkurgu dergimiz **Davetsiz Misafir** (www21.brinkster.com/davetsiz2/) de dopdolu bir dergi sunmaya devam ediyor bizlere. Ve gelecek, bu kunda güzel gelişmelere gebe. Kim bilsin belki kalitesini ve ciddiyetini ispatlaşmış insanlardan **Davetsiz Misafir'e bir kardeş gelir**.

Con'larda biraz durgunluk olsa da **MetuCON, BaşkentCON ve İTÜCON'lar** eminim bu sene de devam edecek. Yeni CON'lar düzenlemek isteyenler bu gruplarla ve Üniversite kulüpleriyle irtibata geçmeli.

Bir başka taraftan da nihayet kurulan **Türk Fantazya Topluluğu**.

Yerli fantastik organizasyonları birleştirmemi, bu birleşen güçlerden daha kalabalık ve kendinden haberdar bir kitle yaratmayı, sansasyonel gazeteciliğe ve önyargıya karşı daha güçlü ve bilinçli bir şekilde durabilmeyi, yeni oluşumlara örnek olup, onları belli standartların üzerine çıkmasına yardım etmeyi, yerli girişimleri ve okuyucu kitlesini, hepsinden önce de anadilimiz olan Türkçe'yi muhafaza etmeyi amaçlayan TFT (www.turkfantazya.com) kuruldu.

TFT'ye üye olmasını istediğiniz siteleriniz bize yazabilir, bireysel olarak da; TFT'yi duyurarak ve prensiplerine sahip çırak da bize destek verebilirsınız. Büyüyen TFT, umuyoruz ki büyütmen camiamızın kalkanı ve kalemi olarak hareket edecektir. Yenileri de dahil olmak üzere, tüm Üniversite kulüpleri bizi (TFT) varlık-

larından haberdar etmeli. Böylece onları da dahil edebiliriz oluşuma.

Ve son olarak sizlere geçtiğimiz ay larda sona eren **Lost Library Sanal Gerçeklik Öykü Yarışması** ile aynı dönemde açıklanan **İthaki Jules Verne Öykü Yarışması Bilimkurgu Dalı sonuçlarını** açıklamak istiyorum.

Lost Library Sanal Gerçeklik Öykü Yarışması Dereceler:

- 1- KUMSAL - Özgür Erk - Hollanda
- 2- YAKIN GELECEKTEN MASALLAR - Murat Güney - İstanbul
- 3- SİLİKON YAPRAKLAR - Ahmet Atasoy - İstanbul

Mansionlar

GERÇEKLEŞMEYEN GERÇEK -

Barış Tarım - Bursa

KOMA - Salih Kurt - İstanbul

MARS 7 - Akin Başal - İstanbul

Umut vaat eden genç yazar ödülleri:

KÖLE - M.Furkan Tunali (16) - İstanbul

SAHTE GERÇEK - Müge Tanfer (18) - İstanbul

İthaki Jules Verne

Öykü Yarışması Bilimkurgu Dalı

1. Aysegül Nergis

2. Murat Güney

3. Ümit Yaşar Özkan

Mojo, gel kızım. Bu ay misafir almadık, kapıda beklemene gerek yok. Gel biz Starbucks'a gidip bir House Blend içelim.

Sürç-ü lisan ettiysek affola...

Jukebox:

- ▶ 2Pac feat Nas, Method Man & Redman - I Got My Mind Made Up
- ▶ Nelly feat Snoop Dogg - Shake Ya Tailfeather
- ▶ Johnny Cash - We'll Meet Again
- ▶ 50 Cent - Good Die Young
- ▶ Dr.DRE - Big Egos
- ▶ LL Cool J - Ain't No Stoppin' This



DERGİ ÜZERİNE GÜZELLEME

Okur mu Level'dan yoksa Level mi okurdan?

Sadece oyun dergilerine has mıdır bu veya başka hangi dergiler için geçerlidir bilmiyorum... Ama hem bizim eminim ki hem de diğer oyun dergilerinin okurları bir başka fanatik oluyor. Dergiye ve yazarlara olan bağlılık bir yana, dehşet bir dergiyi kurcalama isteği seziyorum ben. Özellikle okurların dergi ortamını, dergi içinde olup bitenleri merakı hep safhada. İtiraf etmek lazım bu bazen sıkıcı olmuyor değil. Özellikle Internet ortamında "O dergi şöyle bu dergi böyle" muhabbetleri döndüğünde veya derginin en hareketli günlerinden birinde içeri 3 okur birden girince canınızın sıkılmaması elde değil. Okurları görmezden gelip işinizi bitirip onları üzeyecek misiniz, yoksa onlarla ilgilenip işleri mi asacaksınız. "Keşke okurları yazılıardan başka bir şey önemsemeyen sıradan bir dergi çıkarıyor olساğ" demiyor değilim bu tip durumlarda. Ama sıradan bir dergide çalışma isteği diğer açıdan bakınca düpedüz nankörlük. Çünkü insanların sizi önemsemesi, sizi aileden biri olarak görmesi kadar güzel bir şey de olamaz. Yolda bir okura rastlayıp ayak üstü 5 dakika muhabbet ettiğinizde gözlerinde gördüğünüz parıltının verdiği hissi başka bir şey veremez.

Ya başka bir dergi

Üstelik sıradan bir dergide çalışanın, çekilmez yanları olsa gerek. Mesela büyük bir medya grubunda çalışıyorsanız yazdığınız her kelimeyi tartmak zorundasınız. Şirket politikaları ve tabularla çevrilisinizdir. Mesela "Medyada tekelleşme" konusundan bahsedemezsınız çünkü o tekel bizzat patronunuzdur ve işten adam atma konusunda çok rahattır. Ama çalıştığınız süre

boyunca televizyon, gazete, dergi ve dağıtım firmaları ile her köşeyi kapattığını, başkalarının bu alana girmesine izin vermediğini, ekonomi ve politikayı kolayca yönlendirdiğini, aklına esene şantaj yaptığıni bilirsiniz. Ama yine de patrondur ve korkulası biridir. Diğer yandan Level'a bakalım. Derginin işlerine bir parça burnunu sokma lüksüne sahip yegane patronumuz, her akşam PES'te tepelediğiniz kişinin ta kendisidir. Şimdi bu satırları okurken "Kimi tepelemişler PES'te, kaç kere yendim!" falan diyecektir. Ama ne de olsa patrondur, yenildiğini kabul etmek istemez. Ama yine de patron olduğunu ay sonunda telaşa odaya girip "Yazilar bitti mi?" diye sorduğunda hissettirir (yarın sabah yapacağı gibi yapamayacak, çünkü tatil çıktı; lakin ben varım ve ben de sakin bir insan değilim! Saat 01:24 itibariyle hiç değilim! -blx). Ama bunun dışında patronunuz değil dostunuzdur.

Şimdi bunları Level ve Vogel mükemmel bir yer demek için yazmıyorum. Elbette bizim de sorunlarımız olur. Bir şirket büyüğüké kalabalıklaştıka sorunları da baş gösterir. Elbette sevmediğiniz, anlaşamadığınız insanlar vardır. Ama birelerinin altını kazmaya çalışmadiğinden eminim. Oysa büyük yayın gruplarında özellikle belli mevkideki insanlar sabah akşam rakiplerinin ve kendi iş arkadaşlarının altını oymakla meşguldür. Birbirlerine iş yaptırmamak için çalışır durur.

sıradan bir dergide çalışanın, çekilmez yanları olsa gerek

Eski kaşar ve Rokforlar

Tabii böyle ortamlarda çalışan editörlerin karışanma katsayıları da çok yüksektir. Minimum eforla en yüksek çalışıyor izlenimini vermek, firma ilişkilerinden maksimum kişisel çıkarı yakalamak, patronların gözüne girmek için en efektif taklaları atmak ve elbette kendi seviyesindekilere caka satmanın formüllerini keşfetmek başarılı bir medya plaza editörünün has yetenekleridir. Tabii bir de Rokfor misali olduğu yerde küflenip giden salsa başını al maaşını editörleri çıkar ortaya. Tek kelimeyle mide bulandırıcı. Böyle kaşar veya Rokfor nevi insanlar yerine Level editörleri ile çalışıyor olmanın değerini anlatmama bile gerek yok herhalde.

Belki bu derginin okurlarını farklı kılan da, onu sıradan dergilerden farklı yapan bunlar. Dergi ortamının yazarlara, onların da yazılarına yansittığı rahatlık, okurlardan böyle geri dönüyor. Bir de bunun üzerine genç bir kitlenin okuduğu, eğlenceli bir dergi olduğumuz gerektiğini koyun. Bundan farklı olması zaten beklenmez. Bir de şu dergiyi "kurcalama" isteği var tabii. Detaylarına inme, CD'sini, satır aralarını eşeleme. Ama bu da çok normal. Yani hepimiz oyuncu değil miyiz? Oyunculuğun ruhunda yok mu bir şeyleri kurcalama ve eşeleme. Yani bu ruha sahip olmadan nasıl adventure oynanır? Tomb Raider'da nasıl yol bulunur? Fifa'da ucuz golün yolu nasıl keşfedilir? ☺



GÖÇ

Hiç rüzgâra karşı koymamayı denediniz mi? Belki de denemelisiniz, kimbil...

Firat Akyıldız | firat@level.com.tr

Yumuk gözlerine çarpan sarı bir yaprakla uyandı Vosviddin. Dikkatlice aldı yaprağı, ufk ellerini birleştirerek avucuna koydu. Bir süre elinde tuttu, kendisi gibi yorgun ve uykulu yaprağı, uzun bir yolculuktan gelmiş gibi görünüyordu. Yavaşça kalktı yerinden, yaprağı tozlu masasının üzerine bıraktı ağır ağır. Hâlâ uykusu vardı, ama onunla savaşıyordu, sebebini bilmeden. Belki de bilmek istemiyordu... Bu onu mutlu ediyordu. Sonucunu düşünden bir şey yapmak, bir şeyler yapmak... Odası gri gökyüzü gibi soğuktu ve rüzgâr içerisindeki her şeyi sallıyordu umarsamadan. Üşümüştü... Pencereyi kapattı, bu şekilde kendisini daha iyi hissediyordu, sanki hiçbir şey ona zarar veremeyecekmiş gibi... Buğulanınca ismini yazmaya çalıştı, sığdırımadı. Kazağının kollarını parmak uçlarına kadar çekti. Dışarıya baktı ıslak camdan... Ağaçlar sallanıyordu rüzgârin etkisiyle. Düşen yapraklar panikle rüzgârdan kaçıyordu, karanlığa doğru. Dışarı çıkip uzaklaşmak istedi kendisinden, soğuk odasından veya sebeplerinden Vosviddin... Ve çok geçmeden "kendisini" dışında buldu.



Çevresine baktı şaşkıncı, nereye giteceğini bilmeyordu ve buna karar vermek için çok yalnızdı. Karşısındaki karanlık yoldan gitmeye karar verdi çaresizce. Hiçbir şey düşünmeden çıktı yola. Rüzgâr çok şiddetli esiyordu, sanki bir şeye kızmış gibi. Yol kenarındaki ufk taşları titriyor, çiçekler birbirlerine sarılıyordu topraktan kopmamak için. Uzun bir yolculuk bekliyordu onu ve sonuna kadar gitmek için bir sebebe ihtiyacı yoktu, olmamalıydı da. Biraz daha ilerlediğinde üşümüş ağaçlarla karşılaştı, her yeri saran. Ağaçlardan düşen yapraklar yolun geri kalanını sarıya boyamıştı. Bir an olduğu yerde durdu ve havada uçuşan yaprakları izledi. Rüzgâr yaprakları yolun diğer tarafına taşıyor-



**Dışarı çıkip uzaklaşmak
istedi kendisinden, soğuk
odasından veya
sebeplerinden
Vosviddin... Çok
geçmeden “kendisini”
dışarıda buldu.**

du. O da göç eden yapraklarla birlikte savrulmaya başladı. Belki bu ona yardım edebilirdi. Belki de edemezdı... Ama seçim şansı yoktu. Rüzgâr daha güçlündü ve rüzgârin götürdüğü yere gitmek zorundaydı. Karşı koymaya çalıştı, ipleri yeniden eline almak için. Yapamadı... Her yanında sarı yapraklar vardı, ona eşlik eden. Yapraklar gibi o da nereye gittiğini bilmiyordu, kaçmaya çalışıyordu panikle. Tek istediği şey bunun sona ermesiydi. Bir şeyler eksikmiş gibi hissediyordu... Sarılacak hiçbir şeyi yoktu, yalnızlığından başka. Korkuyordu her şeyin beklediği gibi olmayacağından veya aslında beklenisi olmadığından farkına varmakla... Savrulurken düşünceleri

de saçılıyordu çevreye. Her şey daha bulanık görünüyordu olduğundan, her şey daha muğlaktı olması gereken, her şey daha umutsuzdu eskisinden... Gözlerini kapattı sıkıca. Hiçbir şey düşünmemeye çalıştı. Zaten düşünün de çevreye saçılıyordu düşünceleri, hayalleriyle birlikte. Bir süre sonra rüzgâr dindi, sessizliğe gömüldü yaşılı şehir. Yavaşça araladı gözlerini, yapraklarla birlikte yere düşmüştü... Elleriyle güç alarak yerden kalkmaya çalıştı. Dizlerinin üstünde durarak çevresine baktı şarşırılmış bir halde...



... Dev bir çukur vardı karşısında, içinde milyonlarca sarı ve yorgun yaprağın olduğu. Göç etmişlerdi rüzgârla birlikte. Hiç hareket etmemiyoırdı, sanki uyuyorlarmış gibi. Ve hep öyle kalacaklardı sonsuza kadar. O da çukurun yanına kadar gitti. Kafasını kaldırıldı, uzaktaki camı büğülmüş olan eve baktı... Vosviddin'e el salladı, Vosviddin de "o'na... Ve ellerini iki yana açarak yaprakların arasına attı... ☺"

inbox&outbox

Merhaba sevgili dostlar, bu ay Berkergil 40 derece ateşle vataklara doğduğu için Inbox'ı Fırat ve ben (Sinan) ele alındı. Berker'e acıl şıtlar diliyor, mektuplarınızı kağıt öğütücüye atıyoruz...

FALLOUT KİM?

Merhabalar, Kısa keseceğim, siz kirpmayın... Sorum "FALLOUT1"in yazarı kim? Bir oyun, senaryosunu yazana mı yoksa kodlarını yazana mı aittir? FALLOUT'un sahibi kim?

Plogic

"Perk"değerli Plogic, FALLOUT'un görünen sahibi Interplay'dir. Ancak bir oyunun sahibi, yüzdelen hakları ve borsa hisseleri ile birlikte yapımcı şirket ve dağıtımçı şirket(ler) arasındaki sözleşmeye bağlı olarak değişir. Yani yapımcı firma da olabilir, dağıtıcı firma da... Bu aralarında yapılan sözleşmeye bağlıdır. Şu durumda Fallout 1'in sahibi Black Isle Studios veya Interplay'den birisi. Ama hangisi, bana sorma, kendilerine sor. Bu arada, merak ettim, neden bu kadar merak ettin bu konuyu? Hazır firma dağıldı, Fallout ismini satın alıp müthiş bir Fallout 3 mü yapayım diye sun? Hı?

BTG

Selamlar, Eskiden Level'in iç sayfalarında CD içeriğiyle ilgili bölümde Underground hakkında birkaç satır bahsedildi. Ama artık yapılmıyor nedense. Eskiden BtG yayınında zaman zaman aksamalar oluyordu ama Sinan beyin hazırladığı Underground her zaman CD'de yer alıyordu. Şimdi ise Btg Ağustos ayından beri kesintisiz olarak CD'de kendisine ayrılan bölümde yer alıyor ama gerekli duyurular yeterince yapılmadığından hala birçok okurun Underground ve Beneath The Ground'dan habersiz oluşu çok üzücü. En azından eski den olduğu gibi cd içeriğiyle ilgili sayfada (şimdi dergiden ayrı olarak basılıyor) Level CD'deki Underground klasörü ile ilgili bir ifade (bu ifadenin içinde Btg de yer alabilirse ne mutlu) yer alabilir.

Sir_NEMESIS

Şşşş, Sir_Nemesis BtG ve LvL_U'nun güzelliği, gizli kalmasında. Sadece çaba sarfedenerlerin bulmasını istiyoruz. Aramızdaki bir sıra gibi, gizli bir klan gibi. O

yüzden, varsın bilmeyen bilmesin.



DIR/W

Merhaba, Benim bir sorunum var. Yeni oyunları oynayışım gelmiyor. Ve eski DOS oyunlarını oynamak istiyorum. Yani bana şöyle eski adventure'ların bulunduğu bir adres verşeniz. Free olsun yalnız ve uğraştırmışın. Indiana Jones Last Crusade, Discworld, Fury of Furies gibi oyunların adresini biliyorsanız bir yardımçı oluverin. Hadi kalın sağlıcakla...

SERKANOS

Serkanos, Bu tür sitelerden zaman zaman bahsettik ama bunlar arasında iki tanesi var ki bunları bilirsen bir başkasına gerek kalmaz. Birincisi müthiş Türkçe içeriğiyle bana göre en başarılı emulasyon sitelerinden olan www.antikoyun.com. Bir diğeri de www.the-underdogs.org. Bu iki siteyi bil ve gerisini unut.

**Kâh sizden gelen ve
ateş püsküren mail'ler,
kâh patronun
“Damocles’ın kılıcı”
versiyonu sözleri bizi
yeterince tımarlıyor.**



OYUN İSTİYORUM!

Selam. Bilmem okur musunuz ama sizden bir ricam var. Bana zahmet olmazsa online oyun alabileceğim adresler söyle misiniz? Yurt içi olursa sevinirim. Çünkü yurt dışından kargo para yüzünden tuzluya çıkar diye düşünüyorum. Bir de, kardeşim sizin yüzünüzden artık kaçak oyun alınca içim sizliyor. Ne güzeldi eskiden, çıkış... İyi çalışmalar.

ÜTKU UYSAL

Devasasever Ütku, Yurtiçinden devasa online oyunları satın alabileceğin birkaç site var. Bunlardan oyun almanın haricinde tam teknik hizmet alabileceğin yer ise www.avaturk.com. Üyelere özel indirimler, kredi kartına ihtiyaç duymadan oyunları alabilme imkânı gibi çok hoş ve tüm dünyada süregelen "bir in-

san kredi kartı emanet edilebilecek düzeye ancak ve ancak 18 yaşına bastığı gün gelir" mantığına karşı, oyunları kredi kartsız alabilme imkanı veriyor.



BASKI HIZI

Bütün Level ailesine selamlar. Özellikle sana Berker abi. Bu size ilk mailim. Fazla konuşmadan sorularıma geçiyorum. 1- Ben Avcılarda oturan en baba Level'cilerden biriyim. Ama dergiler bayilere çok geç ulaşıyor (ayın 6-8'i arası). Belki diyebilirsiniz geç değil ama ben sabredemiyorum Evde internet kullanmama izin ara sıra çıkıyor, bu yüzden siteyi de pek fazla ziyaret edemiyorum. Sorum şu, baskılar biraz daha hızlanamaz mı?

2- 2 seneden beri Level okuyorum ama verdığınız poster çok az bu gelecek ay WOW posteri verir misiniz?

3- World of Warcraft ne zaman çıkıyor?
4- Abi dikkatimi çekti TV'ye hiç reklam vermiyorsunuz, neden?

5- Half Life: Natural Selection çok ilginç bir mod, botunu nereden bulabiliyim?

6- PC'm P4 2.4, GeForce4 440, 256 RAM, Win 98 ama evde CS oynarken bazen donma oluyor nasıl düzeltebilirim?

Şimdilik sorularım bu kadar. Sorularımı cevaplarsanız çok sevinirim.

SİNAN SAYIN

Berker'in nezdinde selamını aldım saygınlığım. Fazla konuşmadan, hatta hiç konuşmadan sorulara geçmekten başka bir şey yapamazsan zaten, kağıt üstündeyiz, tsk tsk :)

İtiraf ediyorum şimdii: Bazı aylar yavru从, bazı aylar hayvanlıktan, bazı aylar da tamamen elimizde olmayan nedenlerden ayın yedisine kadar geciktigimiz oldu, oluyor... Ama emin ol kâh sizden gelen ve ateş püsküren mailer, kâh patronun "Damocles'ın kılıcı" versiyonu sözleri ve hisimleri bizi yeterince tımarlıyor. Bu arada, baskı hızıansa iyi olur ama baskı işin kolay kısmı. Takıryorsun makineye kalibi, tıkkır tıkkır basıyor. (Sanırım matbaadan Aytun'un ve bizim Turgay'ın hissimine uğrayacağım bu cevap yüzünden).

Elimize geçen herhangi bir resmi olduğunu gibi cart diye kağıda basıp, poster

olarak vermek istemediğimizden, posterlerimizi seyrek ama kaliteli olarak hazırlamayı tercih ediyoruz. Bu ay (eğer bir sorun olmadıysa tabii) verdığımız poster/takvim combosu buna örnek. Ve geçen verdiğimiz Gamebabes posterinin ne kadar çok bilgisayarcının duvarını süslediğini bilsen, şaşarsın. 2004 başında beta test için açılabaktı, ama bugün aldığımız bir haberle bunun ertelendiğini duyduk. Yani şu anda çıkış tarihi belli gözükmüyor, ama benim tahminimi soracak olursan, 2004 Eylül-Ekim ayları geldiğinde, Stormwind'de köhne bir tavernada seninle karşılaşılı oturup "HANCI, BİZE ROM GETİR!" diye bağıriyor olacağız.

Televizyon reklamlarının saniyesinin 60 ila 200 dolar arasında değiştiğini düşünürsen, bu çok doğal. Artı, koçlar gibi Next Level programını hazırlıyoruz, da-ha ne olsun? www.natural-selection.org, www.readyroom.org, www.nsbrasil.com/download.php adreslerine bakabilirsin. Bu arada adamlar Natural Selection 3.0 üzerinde çalışıklarını duyurdular. Çıkar çıkmaz CD'mizde verip, bir de üstüne utanmadan geceli gündüzlu oynayacağımıza emin olabilirsin. Ekran kartından kaynaklanıyor gibi geldi. Tabii işletim sistemindeki bir hata veya modem zıplama sorunu da olabilir.

KRAŞ!!!

Bundan 2,5 yıl önceki bir sayınızı da şimdikini olduğu gibi büyük bir heyecanla alduğumda mektubumun yayınağını hiç tahmin etmiyordum. Heyecan konusunda yıllar boyunca hiçbir şey değişmedi ama alınan dergide ve alan kişide çok değişiklikler oldu. Mesela o mektubu yazan kişi zamanında hile isteyebilen, oyunda hile yapınca çok büyük bir iş becerdiğini sanan biri-siydi. O kişi gitti mesela. Mesela o zamanlarda zaten amatör ruhla profesyonel işler çıkarmayı çok iyi beceren Level kendisini aşarak çok daha güzel oldu. Çok şey değişti yani, dergiye alanların ve yazarların içlerindeki heyecan dışında...

- 1- Eski oyunların tadı çok farklı oluyor biliyorsun değil mi? Tabii bir Defender Of The Crown oynamaya ömrümüz yetmedi ama yine de bir Red Alert'in ya da bir Diablo'nun tadını bugünlerde verebilen pek az oyun var.
- 2- Cem Şancı isimli güzide abimiz son

zamanlarda ne yapıyor? Hiç ismini duymuyoruz bugünlerde (bir ara birisi bana onun Chip'te yazdığını söylemiş ama bakamadım). Ne güzel fotoromantardı onlar ah...

3- Nostaljinin dibine vurduk, bari günü-müze dönem. Max Payne 2'yi yükledim. New Game yaptığım zaman Loading'in daha başında "X_Level bilmemne validate common, MT_Diffuse" gibisinden bir hata mesajı vererek Windows'a dönüyor. Sence bunu neye bağlayabilirim? Sistemi de söyleyeyim tam olsun P2-450, 256MB SDRAM, 32MB Sis 305 (Bu arada oyunu biraz önce silip tekrar yükledim bu sefer girişteki Loading ekranı bittiği anda hata veriyor ve Windows'a çöküyor).

4- Bir soru da Pirates of the Caribbean'dan. Bu oyunu da gayet normal bir şekilde yükleyip New Game yapınca Loading ekranı çikiyor ve sadece çıkip belli uzun süreler ona bön bön bakmakla karşı karşıya getiriyor. Bu durumda ne yapmam gereklidir? Sisteme bağlı mıdır?

5- Bir yererde geçmiş olabilir ama ben duymadığım için Call of Cthulhu'ya ne zaman kavuşabileceğimi sana sormak istiyorum. Aha da sordum zaten.

6- Donanım'dan anlamayan bir insan olarak sana ana kartimin markası-modelini nasıl öğrenebileceğimi sorsam beni küfürsemesin değil mi :)

Bir yererde son vermek lazım bu mek-

linda eski oyunlar değil, onları oynarken hissettiğimiz ilk heyecanlar, masum gülücükler ve çocukluğun masum cahilliğidir. Kimse yanlış anlaması, bu cahilliğinden kastım dünyanın kötülüklerini süzen o masum bilmemezlik. Ahah ah...

2- Cembo Chip'te haber editörlüğü yapıyor. Son kitabı "Kızlar Aşık Olmaz" piyasaya çıktı.

3 ve 4- Her ne kadar bu konuda usta olmasam da bana sorun ekran kartından kaynaklıyor gibi geldi. İşlemcinin de çok düşük olduğunu söyleyebilirim. Bu iki oyundan Max Payne 2 çok yüksek sistem ihtiyacına sahip olmasa da Caribbean yüklü bir sistem isteyecektir.

5- Call of Cthulhu'nın çıkıştı Kasım 2004 olarak gözükse de, benim pek inanam gelmiyor, gelemiyorum.

6- Bilgisayarını ilk açtığında çıkan yazılar (klavyeden pause tuşuna basıp dondurarak) bakarak öğrenebilirsin, ama bazı sistemlerde burada da yazmaz. Bu durumda bilgisayarın içini açıp anakartı dikkizlemen gerekebilir.

WCG

Derginizde başarılar dilerim çok iyi giyor. Niçin bu WCG'de Türkiye hiçbir daldada başarılı olamadı, biz mi kötü oynuyoruz yoksa onlar mı iyi oynuyor anlamadım. Bende StarCraft'da iddialıyım ama çok uzaklardayım bide üniversite dalgası uğraş dur o yüzden katılmadım. İnşallah ilerki senelerde birşeyler yaparız. İyi yayınlar

Ali KÖPRÜLÜ - GÜMÜŞHANE

(ŞİMDİ NE DEMEK İSTEDİĞİMİ ANLARSINIZ)

Bizim kötü oynadığımız söylenermez, ama ciddi anlamda yurtdışı turnuva ve oyun tecrübesi eksikliği çektiğimiz bariz. Her yıl 2-3 uluslararası turnuvaya katılıp, dünyanın her yanından gelen tecrübeli oyuncuların takımlarını öğrenen yabancı oyuncular, tabii ki daha başarılı oluyor. Ama hem Türkiye içinde birbiriley, hem de resmi sunuculardan ve ESL (www.esl-europe.net) gibi organizasyonlar sayesinde diğer ülkelerden oyuncularla tecrübe kazanan oyuncularımız başarılı olmaya başlayacak. Ama bana soracak olursan Türkiye'nin en büyük şansı yeni çıkacak ve turnuvalara dahil edilecek oyunlarda. Halo, Counter Strike 2, Age of Mythology gibi.

Bu arada, "Gümüşhaneliyim, şimdî çâkarım gözünüzüne cevaplamaz-

Son yıllarda geçmiş olan buruk hasretimin ve açlığımın biraz olsun doymasını sağlıyor.

tuba yoksa gerçekten üzür öder. Bu sayfaların tamamını doldurup diğer mektupların yayılanmasını engellemek de istemem. Geride bırakılan nice 6 yıldır hep beraber görmek ve bugünlere hakkında nostalji yapmak dileğimle... Bu arada her zaman ve her yerde elimdeki minigün'üm...

ZAUG'NA KHALDUN
Yiğit ARDA TÜRKOĞLU

"Gedik"li Yiğit, 1- Eski okuyucularla hoş sohbet etmek her zaman için içimi ısıtmıştır. Son yıllarda geçmiş olan buruk hasretimin ve açlığımın biraz olsun doymasını sağlıyor. Bir muhabbette "Eski oyunların tadı..." diye giriysorsan, anla ki büyümüşsun. Çünkü aradığımız as-

sanız" mı demek istedin?

Inbox'ı burada ben devalıyorum izni-
nizle... Adım Fırat. Level dergisinde
editörüm, boş zamanlarmd... Öhöm.



PES3 vs WE7

Öncelikle başarılarınızın devamını dile-
meden geçemeyeceğim soru(ları)ma...
Yepeni, şahane bi` PC almama rağmen
gözüm doymadı ve bir adet de
PS2 edindim, ama asıl sorunun şimdî
karşımı çıktığının farkındayım, bu işin
içinden çıkmadım ve ciddi bi` yardıma
İhtiyacım var. Kesinlikle (birçok sebe-
ten dolayı) ne olursa olsun çip takırmaya
olayına karşım. Aynı anda çok fazla
oyun alamayacağım, Burdur'da oturdu-
ğum ve güzide şehrimde hiç PS2
satıcısı olmadığı için tek dayanağım siz-
siniz. PES3'ün PC versiyonunu aldım ve
oldukça iyi çalışıyor. PS2 için ilk oyunu-
mum kesinlikle futbol olmasını istiyorum
ama WE7 ile PES3 arasında takıldım.
Kaldım. Ayrıca online PS2 oyunu
alabileceğim birkaç site tavsiye
edebilirseniz sevinirim.

Çok uzattım biliyorum ama, işin özeti,
PES3 mü WE7 mi? Yillardır FIFA oynamak
məktəbim artı! Başarilar...

CİHAN GÜVEN

Selam Cihan... WE7, PES3'ün Japon-
ya'da çıkan versiyonu. İki oyun arası-
da herhangi bir fark yok. Ha, "Ama biri
Japonca, diğeri İngilizce" dersen, "A
evet ya?" derim.
PS2 oyunlarını Internet'te avaturk.com
ve hepsiburada.com gibi adreslerden
sipariş edebilirsin.
Kendine iyi bak.



ANLAŞILMAK

Mektup yazmanın vakti geldi artık...
Uzun süredir takip ediyorum sizi, düzelt-
teyim uzun süredir sizlerle birlikteyim.
Bazı dostlar "hava atmak ya da yaran-
maya çalışmak" diyebilirler ancak Ocak
98'den beri sizinle olduğumu gururla
söylüyorum. Uzun süredir biriktirdiğim
şeyler var sizinle paylaşmak istedim.
23 yaşındayım, hayatı dair çok şeyler
aldım sizlerden. Hatta birlikteliğimi
güçlendirmek adına BTG bünyesine bile
girdim, bunu da gururla söylüyorum.
Her gün daha iyi anladım, bu ülkede
oyuncu olmak ne demek, bu ülkede bir
şeyleri anlatmak ne kadar zor ve zah-
metli. İnsanlar inatla sizin iyi niyetinizi
anlamaktan yoksun, sanki her şey toz
pembeymiş gibi davranışmayı çok matah
bir şey sanıyorlar. "Neden daha iyi
yok, neden daha çok uğraşmadınız, ne-
den neden...", sürekli soruyorlar, ancak

biri de çıkış yaptıığınız işte iyisini ger-
çekten de, "Çalışmaya devam" demi-
yor. Çok sevdiğim çizgi-roman karakteri
Spider-Man'in de dediği gibi "Neden
kimse örümceği anlamıyor?"

Üniversite öğrencisi olduğunuz için ba-
zı statülerini otomatik olarak üzerinize
alırsınız ve ne yaparsanız yapın bunlar-
dan kurtulamazsınız. Bu statülerin içindi-
ce OYUNCU olmak ne yazık ki yok. Ca-
fe'ye girdiğinizde eğer ki elinizde oyuna
ilgili bir şey varsa hemen arkadaş
çevreniz sizinle dalga geçmeye başlar.
Ama sinemaya gittiğinizde hemen so-
rular yükselir, "Bu ne, şimdî adam nasıl
uçuyor, bu nasıl iş böyle?" diye. Ama
onlar bilmezler, oyuna oynamak kültür
iştir, konsantre olabilme yeteneği ge-
rektirir, strateji kurabilme yeteneği ge-
rektirir.

Umarım sizi sıkmadan derdimi anlata-
bilmışım. Hazır sizin gibi bir üstadı
bulmuşum, soru sormazsam olmaz. S)
Sıkı bir Solid Snake hayranıyım ben.
GC için çıkışmış olan Twin Snake acaba
PC için de çıkacak mı? Bilgi verirseniz
sevinirim :)

Başarılı yayın hayatınızın devamı dile-
ğinde... Çizginiz çok güzel, umarım sü-
rekli böyle devam edersiniz.

Saygılarımla...

[BTG]LoRDARChER
VIVA LA RESISTANCE

Merhaba Lord... Hep demişimdir, kendi-
ni anlatmaya çalışmak, ifade etmeye
çalışmak seni yorar. Özellikle Türkiye'de
bazi şeylerin başarısızlığı için nor-
malden daha fazla yorumlanmak gerekiyor.
Bir de sorun var sanırım. Twin Snake'in
PC'ye çıkışacağı yolunda hiçbir haber
yok şimdilik. Bu arada farkettiysen ma-
il'in eskisi gibi değil artık, çok uzundu,
ben de kavga ettim onunla, kestim biç-
tim, ama pişman değilim.

Sonuç itibarıyle kendine dikkat et Lord,
yine mail at arada, hoşçakal.



670\$ ve HAYAL KIRIKLIĞI

Peki işin esprisi nerede o zaman...
Sanal dünyanın insanların için gerçekten
de çok özel bir yeri var. Bu dünyada da
artık bazı şeyler değişiyor, gerçek ha-
yatı karşı verdığımız mücadeleyi artık
sanal dünya için de vermeye başladık.
Bizler gerçek hayatı yapamadıklarımız-
ı, bastırımadığımız duygularımızı, ha-
yatın monotonluğundan sıyrılıp ayrı bir
duyguya sarıldığımız sanal ortamlarda
açığa vuruyoruz. Ama işler eskisi gibi
değil artık. Bir ekran kartının 670\$ ol-
duğu bir dünyada sanal dünyaya karşı

direnmemiz gerekiyor.

Bu anıtlarımı üç gün önce yaşadığ-
ım bir olaydan kaynaklanarak yazdım.
Silent Hill 3 aldım ve evime gelip bir ke-
yifle kurdum, tam kendimi de oyuna
hazırlamışken bir ekran kartı sorunuyla
karşılaştım, hemen oyunun readme
dosyasını okudum ve oyunun GeForce
MX serisini desteklemediğini anladım.
Bu olay beni gerçekten üzdü. Ertesi

Çok sevdiğim çizgi- roman karakteri Spider-Man'in de dediği gibi "Neden kimse örümceği anlamıyor?"

gün gidip bir MSI FX 5200 aldım, ama
ya alamayanlar???

Bir de sorularım olacak size...

1. Gerçekten de 670\$'lık bir ekran kar-
tiyla MX 440 ya da FX 5200 kartları
arasında gerçek bir fark var mı, yani bir
NFS Underground ya da Silent Hill 3
oynarken bariz bir grafik değişikliği ya-
şanıyor mu, "Vay bee!" dedirtecek ka-
dar.

2. Bir oyunu incelemek için herkes gibi
oyunu satın mı alıyorsunuz yoksa ya-
pımcı/dağıtımçı mı size gönderiyor?

3. Gerçekten editörlerin, yani sizlerin
gerçek hayatlarınızı merak ediyorum,
mesala bir oyunu incelemek için kaç
gününüze veriyorsunuz ve bu günler
nasıl geçiyor? Siz bir-iki oyun incele-
mesi için günlerce eve kapanıyorsunuz,
peki ama, kız arkadaşlarınız ve arkas-
daşlarınız sizin hakkınızda ne düşünü-
yor ya da onları nasıl idare ediyorsunuz
(sanırım biraz abartım).

CİHAN SARIBAŞ

Sevgili 670\$...

Bu işin gerçekten de ciòlarından çıktıığını
düşünüyorum. Bir kart alıyorsun, "Oh
be en iyisini aldım, 256 MB RAM'ı var,
Radeon 9900 be şuna bak be, ne kadar
da mutluyum Allah'im!!" diye evden
içeri giriyorsun ve annen (?) diyor ki
"Oğlum duydun mu, Radeon 9901 FX
çıkmış!", sen tam "Ha ne?" diyip ser-
semberken ev sahibi de (???) kapayı çalıp
"Radeon 9902 MX 500 çıkışlı Cihan
evladım, haberin var mı?" diyor. Ee, ne
bu şimdî ya? Sen bir kart alıyorsun,
aradan bir ay geçmeden yeniçi çıkyor
ve yeni çıkan oyunlar da senin tosun
gibi kartını desteklemiyor. Sinir bozucu
mu? Kesinlikle!

İşin diğer boyutuya kullanıcılar. Bu bir

arz-talep meselesi. Sen istiyorsun, onlar veriyor. Sen elindeki kartı sonuna kadar kullanmadan yenisini alıyorsan, bu da senin hatandır.

1. Ben bu farkı sadece Voodoo ekran kartına geçişte gördüm. Piksellerin yok olmasına şahit oldum, Quake 2 oynamak için 200 dolar verdim 4MB'lık bir karta, ama hiç pişman olmadım. Bence devrim Voodoo'yla oldu. Ondan sonra çıkan kartların hepsi Voodoo çipsetine bir şeyler ekledi, hızlandırdı. Dediğin gibi MX440'la FX 5200 arasında "inanılmaz" bir fark yok. FX 5200, MX440'tan daha hızlı çalışan bir kart. Ayrıca FX 5200'de Direct X 9 desteği var. Ama şaşırtıcı bir fark yok.

2. Bazen biz alıyoruz, bazen de firmalar gönderiyor.

3. Bir oyunu en az beş saat oynamak gibi bir prensibimiz var. Her zaman günlerce eve veya ofise kapanmıyoruz. Zaten tek yaptığımız iş de oyun oynamayı yazmak değil ki bu dergide. Bununda farkına varmanız gerekiyor. Derginin yoğun olduğu zamanlarda kız arkadaşımızla veya arkadaşlarımızla daha az görüşüyoruz, bu doğru. Ama onlar bizim hakkımızda hiçbir zaman "Vay editör, nasıl da sattı bizi, sorarız biz ona!" demiyor. Ya farkettim de, sen abartmışsun gerçekten!

Sen de kendine iyi bak, karşından karşıya geçen dikkatli ol vs. Hoşçakal.

GEÇMİŞ ZAMAN OLUR Kİ...

Merhaba Level ailesi ve merhaba Mad Berker, Ben Miray. Level'i daha Level toyken okumaya başlamıştım. Şimdi de okuyorum. Aslında eskiy়i insan daha çok özlüyor. Sizdeki toyluk ve yazılarınızdaki taze heyecan çekmişti beni. Çünkü bu heyecan bize de bulaşıyordu. Ve gelecek ayı sabırsızlıkla bekliyorduk. Şimdi dergi daha "yeni". Okuyoruz ama bazı şeyler kaybolmuş gibi... Yenilikler bunu örtmese okumazdım belki. Geçmişe özlem duymamızı anlıyorsunuzdur. İnşallah. Eskiler özeldir. Sinan Abi o zaman yazarlık yarışmasını kazanınca biliyor muydu ki o yazılarıyla bizim de gönülmüzungü çaldığını... Onda da o heyecan vardı hem...

Bix'in o olduğunu bilsem de Bix'in de ayrı bir yeri vardı hem. Mad Dog'un da tabii... Onun kim olduğunu buluncaya kadar ne kafa patlatmıştık (ben Tuğbek diydum). Bir de Zindancıbaşı vardı, hatırlıyorum. O benim favorimdi. O kimdi, hâlâ bilmiyorum. Neyse... Geçmiş yad ederken sizi de unutmayayım, buları sizinle paylaşayım dedim.

Gerilimli ve korku dolu oyunların en fanatik oyuncusu olan ben, size Van'dan selamlar yolluyor ve başarılarınızın devamını diliyorum.

İSİM: MİRAY (FELAKET HABERCİSİ)

YAŞI: 18

MEKÂN: VAN

TEK SIKINTISI: ÖSS'Yİ KAZANDIĞI HALDE İHL

MEZUNU OLDOĞU İÇİN BİR YERE YER-LEŞEMEMEK

TESSELLİSİ: İHL MEZUNU OLMAK

Bir kart alıyorsun, "Radeon 9900 be şuna bak be, ne kadar da mutluyum Allah'ım!!!" diye evden içeri giriyyorsun ve annen diyor ki "Oğlum duydu mu, Radeon 9901 FX çıkmış!"

Sana da merhaba Miray... Her şey zamanla değişiyor. "Ben değişmem" diyen ise kendisini kandırır, kendisine gelme takar. Önemli olansa şudur diye düşünüyorum: Değişikliklerden veya yenilıklarla işe yarayanlarını, sevdiklerini yanına al, gerisini arkanda bırak. Ama dedim ya, değişen sadece dergi değil, Level değil, sen de değiştin o günden bugüne. Artık daha farklı düşündürsin. Geçmişin aynı şekilde geri gelmesini beklemeye. O zamanlara özlem duyman da bir daha asla geçmişin geri gelmeyeceğini bilmenden, geçmişe bir daha ulaşamayacağın kaynakları yararlanır belki de. Bunu bilemezsin, ama "Güzel değil miydi?" diye sorarsan, tabii ki de "Güzelidir" derim. Neden olmasın...

Sevgiler, saygılar...

BU NESİ?

Herkese selamlar. Ben yeni bir Level okuyorum. Lise 2'ye gidiyorum. Seneye ÖSS'ye gireceğim. Okul bitene kadar bilgisayarı kapattım, ama derginizi takip ediyorum. Görüşürüz.

. S. ORKUN BAĞCI

Peki.

Hoşçakal.

OKURCU İNCELEMESİ

Merhaba Berker Abi, bu size ilk mail'im. Derginizi sürekli okuyorum ve çok başarılı buluyorum. Yani inanın boşça söylemiyorum, diğer dergiler sanki okuyucuya dalga geçtiğim gibi geliyor. Neyse, aslında benim size birkaç önerim olacak. Belki alay edersiniz ama yi-

Oyunlar hakkında, bizim hakkımızda veya genel olarak söyleyecek bir şeyiniz mi var? O zaman bize yazın ki biz de binlerce okuyucumuzla paylaşalım fikirlerinizi. Ama dikkat! Okuyucu incisi olabilirsiniz...

Mektup: Level Inbox Mevlüt Pehlivan Cad. Vefa Bayırı Sok. Gayrettepe İş Merkezi B Blok 34349

Gayrettepe / İSTANBUL

Mail: Inbox@level.com.tr

Lütfen dikkat! Her maili ve mektubu mutlaka okuduğumuz halde, hepsi burada yayımlanır; veya şahsen cevap yazmamız mümkün değil. İnfâle lüzum yok! Gelmeyin üstümüze, gelmeyin dedim!

ne de söylemek istiyorum. Biliyorum çok yoğun çalışıyorsunuz ama arada bir, mesela üç-dört sayıda bir, bir oyunun incelemesini okurlar yapısın ve size göndersin. Siz de en uygun bulduğunuzu yayınlayın. Eğer size bir yük olmayaçsa çok güzel olur ve Türk oyuncusunun bir oyunu nasıl ve hangi unsurlara göre değerlendirdiğini hep beraber görürüz ve forumlarda tartışırız. Daha önce böyle bir fikir veren oldu mu bileyorum. Vaktiniz varsa bir deneseniz... Bu öneriden sonra birkaç soru da sormak istiyorum;

1. Xatrix Kingpin 2'yi yapacak mı aca-ba? Bu arada Xatrix ne alemdedir?
2. Ufukta adam gibi Türk oyunu var mı çıkacak?

Yazacaklarım bu kadar, inşallah yayılarsın. Kendinize iyi bakın, biz siz olmadan oyun oynayamayız :)

TUNAKS

Muhterem Tunaks (?) Berker abin hasta ama olsun, bu bana da ilk mail'in nasıl olsa. "Okur incelemesi" fikrin için buradan bir şey söylemem zor, bunun için oturup konuşmamız, tartışmamız hatta kavga etmemiz gereklidir. Biz bunu hep yapıyoruz (kavgayı).

Bunlar da cevapların, tut bakayı:

1. Ah Kingpin! İyi oyundu gerçekten de. İkinci için maalesef hiçbir şey yok şu an ortada. Keşke çırka da oynasak...
2. Şu anda hâlen yapılmamasında olan Pusu gibi birkaç oyun var. Ancak bunlardan uzun zamandır ses çıkmıyor ve ortada hâlâ tam anlamıyla somut bir şey yok. Son zamanlarda oynadığımız en iyi Türk oyullardan biriye Kâbus 22'yi. Onlar da bir dağıtıçı arıyor ve bulur bulmaz oyunu tamamlayacaklar. Sen de dikkat et kendine, bize istediği zaman mail at, yap et, har vurup harman savur.



müebbet muhabbet

Pat: Cenk Bey Cips: Erdem Bey
cenknenerdem@level.com.tr

NEED FOR SPEED UNDERGROUND TÜYOLARI

- Sola dönerken kafanızı da sola çevirmek zorunda dejilsiniz Erdem bey
- Sizi ilgilendirmez ister kafamı çeviririm ister ağızımı açarım.
- O organlar sizinmiş gibi de ahkam ahkam konuşmayın.
- Benimkileri takana kadar benimler ama değil mi?
- Onlar halkın bağışlarıyla alındı sahiplenemezsınız. Acil bir ihtiyaç olduğunda gidip hastaya takmamız lazım.
- O kol aylardır sizde ama Cenk bey.
- Bu kol biyonik. Ben yaptım kendim
- Tamam sonučta bu ağız da şu an sahip siz. İsteyen olursa götürür ona takarız ben birşey demiyorum ki...
- En azından size şu bacakları taksak? Böyle sırıf kafa ve kollar olunca biraz garip duruyorsunuz Erdem bey.
- O kadın bacaklarını bana tekrar takamazsınız.
- Depoda başka bacak yok şimdilik idare

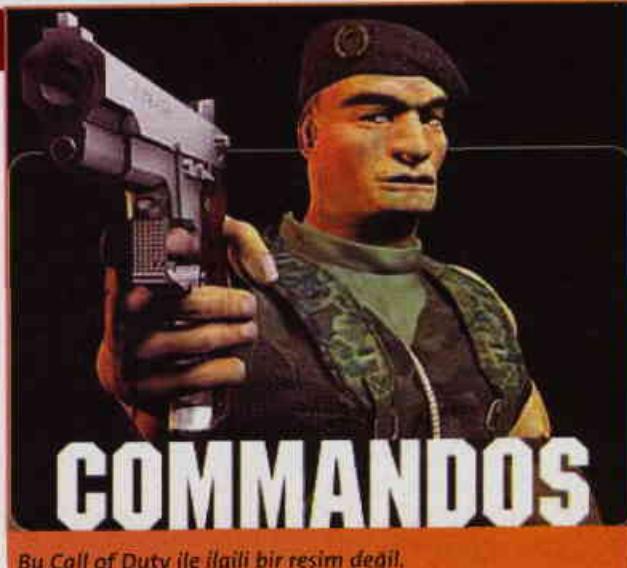
- edin. Haftaya yeni bacaklar gelicek diyorlar onlardan bir tane seceriz.
- Hayır kadın ve erkek organları birbirine karışmamalı.
- Biraz eski kafalısınız.
- Burnum yepeni ama.
- Orası öyle
- Neresi
- Hani şurası diyorum yani ne bileyim
- Çok güzel çok güzel diye diye siz takınız onları Cenk bey
- Neysse çıkartmayalım kalsınlar. Ama kafanızın her tarafı kulaklarla kaplı olunca su altı mayınına benzeyorsunuz onu söyleyeyim.
- Cenk bey yukarı bir göz attım da, sizce bir yazda bu kadar çok takmak kelimesi kullanmak caiz mi?
- Pek değil, sanki kafayı takmış gibi oluyoruz.
- Kafanızı bir kelimeye mi taktınız Cenk bey?

- Evet sonra da cümlelerde kullandım. Sayıyorum bakım. Hmm 9 etmiş.
- Sizin için kafayı duvara asmış artık kullanılmıyor mu?
- Eskimesin diye
- Bravo Cenk bey tam sizin kafa yapınızı uyan bir davranış.
- Üstlerden basık böyle dünya gibi değil mi?
- Üstelik de 23 derece yamuk.
- Yamuk değil, eğik diyelim. Bu sayede nezle daha az etki ediyor.
- Sizin mevsimleriniz de vardır şimdi.
- Benim buralarda kulaklar kepçe ve kirli, saçlar da kepekli ve yağlı geçer.
- Of kafam şitti beni bi restart edin de kendime geleyim Cenk bey.
- Ardından güzel bir format, hı?
- Yok ama bi defrag alırım.
- Ooo bacaklarımıza da geldii!

CALL OF DUTY TAM ÇÖZÜM

- Görev beni çağırıyor Cenk bey.
- Gitmeyin sonra sopa yiyp gelişorsunuz üzülüyorum.
- Siz de gelin benimle?
- Banane benim görevim mi ki
- Ama kaçırı sizi de çağırıyor gelmiyorsunuz ayıp oluyor.
- Ben çağrıdımda o geldi mi?
- Hadi kırmayın beni
- Kırayım sonra yerinize yenisini alırız hı?
- Hadi dedim arş arş!
- Bana uyar komtanım nerden?
- Soldan doğru gidelim buyrun önden. Şu ikisini vurunuz Cenk bey.
- Tamamdır.
- Şuraya doğru bir el bombası savuralım.
- Savruldu.
- Makinalı tüfeğimiz için şarjör sistemleri hazır hale getirilsin.
- Şarjör sistemleri yeni düşman vurumu için hazır hale getirildi!

- Tüm tüfekler depçik konumuna!
- Depçik modu açık, zırhlar devrede!
- Düşman uçaksavarı tespit işlemeleri başlasın!
- Tespit işlemleri en yakın düşman uçaksavarı için başlatıldı!
- Taaruz başlangıcı!
- Komutanım düşman cephesinden bağırsıma sinyalleri alıyorum.
- Ay vuruldum!
- Hain düşman al sana bomba!
- Vuruldum diyorum
- Kuzeydeki düşman sıhınakları yok edilecek! Et!
- Vuruldum ben Cenk bey alo.
- Tabur! Uygun adım! Almanyayı'yi al!
- Beni burda bırakmayın
- Korkmayın Erdem bey bakın sizi şuraya koyuyorum, dönerken gelip alcam.
- Dağınık bir insansınız.
- Ama aradığım şeyi hep bulurum. Bakın şöyle üzərinize kır-



Bu Call of Duty ile ilgili bir resim değil.

- mizi boyayla da işaret yaptım
- miyi bulmamam gibi bir ihtiyac olamaz.
- Aaaa çok güzel oldu. Tam bir hedefe benzedim.
- Biraz yılbaşı süsü havanız da var hani.
- Bana yılbaşı süsü verdiniz.
- İntihar süsü de vermiş oldum. Artık kimse sizi vurmaz.

- Hem belki gelen geçen halime acayıp bana para filan da verir.
- Bravo Erdem bey, hayatı pozitif bakmak lazım.
- Savaş kazanın Cenk bey
- Valla burda emirleri ben veriyorum Erdem bey.

BOTLARNIZ

- Cenk Bey siz deli misiniz?
- Neli miyim pardon?
- Deli!
- Yoooo! Değilim Erdem Bey onu da nereden çıkardınız?
- Bunu mu? Teyibin içinden çıkardım Cenk Bey Muse ağabeylerimizin cd'si.
- Muse adlı grubun elemanları nereden ağabeylerimiz oluyor Erdem Bey, hepsi birbirinden tıfl çocuklar onlar.
- Öyle mi? O halde kardeşlerimiz diyeyim.
- Demeyin Erdem Bey iğrenç bir gruptur kendileri.
- Kışkançınız Cenk Bey.
- Hih! Onları mı kışkanıcam Erdem Bey onlar beni kıskansın.
- Ne açıdan kıskanabilirler ki sizi?
- Her açıdan, misal olarak asker botları mı kıskanabilirler.
- Aaa çok haklısınız onları ben bile kıskanıyorum Cenk Bey. En son ne zaman bo-

- yanmışlardı?
- Altındaki çamurun tahlil sonuçlarına göre 1813'te Erdem Bey.
- Waow! Peki siz nereden buldunuz onları? Bir daha anlatır misiniz bu güzeli botların hikayesini, noolur hadi!!!
- Olmaz Erdem Bey elli defa anlattım zati artık ezberlemiş olmalısınız.
- Ama her defasında başka bir hikaye anlattınız Cenk bey. Dolayısıyla her seferinde ayrı bir zevk ve heyecanla dinleyebiliyorum.
- Olmaz Erdem Bey şu elimdeki işi erken bitirebilirsem belki anlatırım.
- Ne işe meşgulsünüz ki şu an Cenk Bey?
- Görmüyorum musunuz Erdem Bey kalorifer dilimlerine tereyağı sürüyorum.
- Ohooo akşamda kadar bitmez o iş.
- Eeee meşakkatlidir kendisi. Hadi siz de tepeme dökülmeyin de alın elinize bir kahvaltı bıçağı bana yardım edin.



Bacaklar extrem durumlar hariç aynı ayaklarımız gibi sağ ve sol teklerden oluşurlar.

- Hmmmm mis gibi de tereyağı kokmuştu hiç teklif etmeyeceksiniz sandındı da diragıldımı.

ŞÖ NİNELERİMİZ

Odun enerjisiyle çalışan duvarlara şömine denir. Şömineler aslında duvarlar arasında açılmış yanın oyuklardır. Kendilerinin yanmak için yine biz insanoğluna ihtiyaçları bulunmaktadır. Şöminelerde yanın odunların mutlak surette ağaçlardan elde edilmesi gerekir. Ormanlardan getirilen kuru, kısa ve kalın odun parçaları, şöminelerin içeresine piramit şeklinde konduktan sonra, aslında kendisi de bir odun parçası olan kibrıt adlı cihaz sayesinde tutuşturulur. Tutuşan odunlar, yükselen sıcak nedeniyle mecburen yanmaya başlarlar. Yanma işlemi sönmeye kadar devam eder. Sönme olayı, yanmayı bitirebilen yegane olaydır.

Şöminelerin yakılmasının sebebi, romantik müziklerin dirlenebilirliğini artırır. Zira delikanlı adam slow veya romantik müzik dinlemez. Ancak yanlarındaki bayan, ben slow müzik dinlemek istiyorum şeklinde tutturuma girince,



Dünyamızda, şöminelerin doğada saf halde bulunduğu sanıp onları aramaya çıkan saf insanlar bulunmaktadır.

gerçek delikanlı şömineyi yakar ve onu seyrederek müziği unutur. Sönmeye yüz tutunca tekrar yakmakla falan uğraşırken, müziği dinlemez bile.

Şöminelerin önünde kılıç ve küreği andıran birkaç adet demir sopa vardır. Bunlar, şömineyi yakan erkek adamların, yanın odunu karıştırmasını, közlenmiş parçaları şıplemelerini falan sağlar. Bu



Bazı arkadaşlarımız, şömineyi yakar, slow müziği de verir ve o ortamdan tüyerler. Helal!

sayedee slow müziğin, güçlü kuvvetli yiğit adamların üzerinde yarattığı uyuşukluk da azaltılmaya çalışılır.

Sonuç olarak şömineler, içten yanmalı romantizm gidericilerdir. Onları yakmamızı gerektirecek durumları ortadan kaldırımiyorsak yakalım gitsin. Amaan fış.

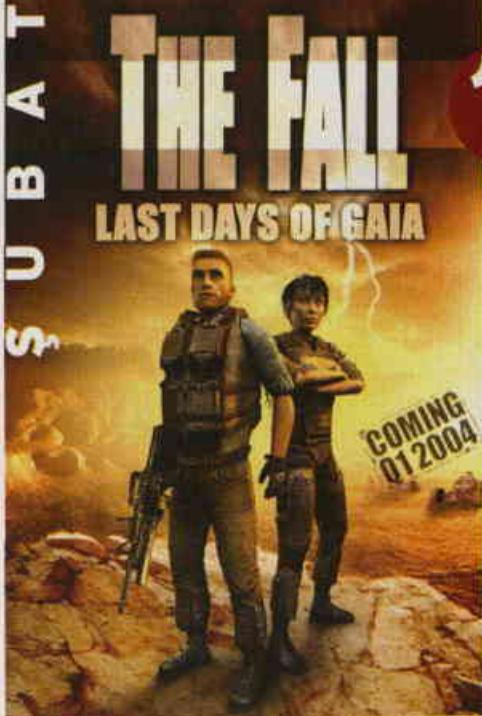
CENK BEY VE SATRANÇ TAKIMLARI

- Cenk Bey mjudel!
- Yine mi sincaplar Erdem Bey?
- Değil Cenk Bey!
- Nedir pekü?
- Bu sizin mi?
- Evet benim Erdem Bey!
- Siz misiniz demedim Cenk Bey.
- Biliyorum duydum Erdem Bey.

- Yani bu sizin öyle mi?
- Evet Erdem Bey ne var yanı benim satranç tahtam olamaz mı?
- Olabilir tabi de ne bileyim bunun taşları falan olmalı diye düşünüyorum.
- Güzel düşünüyorsunuz taşları da var zaten kendisinin.
- Öyle mi nerede?
- Size ne Erdem Bey? Söyleye-

- yim de oynayın değil mi?
- Cenk Bey tek başına oynamam ki, ister sen birlikte oynayalım ne dersiniz bu söylememe?
- Eğer becerikli bir insan olsañız satranç oynamak için bana ihtiyacınız olmazdı Erdem Bey.
- Yani siz tek başınıza mı oynuyorsunuz?
- Tabii!

- Nasıl oluyor bu?
- Bunu da söyleyemem Erdem Bey. Kendiniz düşünün ve bulun.
- Bir ipucu alabilir miyim?
- Tabi baş harfi ö.
- Hmmm! Yoksa siz de mi...
- Evet Erdem Bey ben de satranç takımı tutuyorum.
- Çok teşekkür etsem?
- Olmaz!

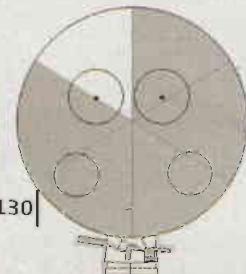


The Fall? Fallout 3? Van Buren Project?

Black Isle Studios kapandı. Peki ya şimdi ne olacak? Bilinen tarihin en sevilen Role Playing oyunu Fallout sonsuza kadar yitirildi mi? Kimisine göre öyle, kimisine göre değil. Ama şu anda görünen o ki ne Black Isle'dan ayrılanlar, ne serinin fanatikleri, ne de oyundaki potansiyeli gören diğer oyun yapımcıları Fallout'u ölüme terkedeyecek değil.. Neler olup bittiğini araştırıyoruz ve gelecek sayımızda çok özel bir dosya içinde Fallout 3'ün geleceğini açıklıyoruz.

2003'ün En İyileri Kopyacılığın Tarihi

AYRICA...



**LEVEL ŞUBAT SAYISI,
1 ŞUBAT'TA TÜM
TÜRKİYE'DE!**

Purağın askerden dönmesine 1 ay kaldı...

LEVEL 01 | 2004

LEVEL

Yayın Koordinörü Gökhan Sungurtekin,
sgokhun@chip.com.trSorumlu Yazı İşleri Müdürü Sinan Akkol,
sakkol@level.com.trYayın Yönetmeni Tugbek Olek,
tugbek@level.com.trYazı İşleri Fırat Akyıldız,
fırat@level.com.trM. Berker Güngör,
gberker@level.com.trSerhat Bekdemir
serhat@level.com.trLEVEL Web Sitesi Selçuk İslamoğlu,
sislamoğlu@level.com.trSerbest Yazarlar Ali Aksöz
aliaksöz@level.com.trAli Güngör
gali@level.com.trBatu Hergünsel,
batuher@level.com.trCenk&Erdem,
cenknerdem@level.com.trEser Güven,
eser@level.com.trGöker Nurbeyler,
gnurbeyler@level.com.trGökan Habiboglu,
gokhab@level.com.trKaan Alkin,
jesuskan@level.com.trKorcan Meydan
gorcanabi@level.com.trOnur Bayram,
onur@level.com.trTuna Şentuna
tsentuna@level.com.trGrafik Tasarım Didem Inceşiger,
didem@level.com.tr

Genel Müdür Hermann W. Paul

Genel Müdür Yardımcısı Beste Özderem

Finans Müdürü Aylin Aldemir

Halkla İlişkiler Müdürü Özlem Cenker

Pazarlama Sorumlusu Ayten Çar

Abone Satış Müdürü Asu Bozayla

Abone Servisi Ayten Akgüre, Ebru Cinek

Dağıtım Müdürü Cem Cenker

Dağıtım Asistanı Mehmet Çil

Üretim Koordinatörü Turgay Tekatan

VOGEL Yayıncılık Gökhan Sungurtekin
Ltd. Şti. Adına Sahibi

VOGEL Yayıncılık Ltd. Şti. REKLAM GRUBU

Satış Müdürü Cülcüm Bayraktar,
gulcanb@vogel.com.trPazarlama Müdürü Güler Okumuş,
oguler@vogel.com.trReklam Müdürü Yeliz Koyun,
kyeliz@vogel.com.trReklam Trafikeri Aynur Kına,
aynur@vogel.com.trMatbaa Adresi ASIR Matbaacılık Ltd. Şti.
Demirbaş Sokak. No:4
Oto Sanayi
4. Levent - İstanbul
Tel: (212) 283 84 38

Matbaa Sahibi Hasan Sarı

Dağıtım BİRYAY A.S.

VOGEL Yayıncılık Ltd. Şti.

İdari Adresi: Mevlüt Pehlivan Cad.
Vefa Bayırı Sok Gayrettepe İş
Merkezi B Blok 34349
Gayrettepe/İstanbulTelefon: (212) 217 93 71,
Faks: (212) 217 95 32

Abone Faks: (212) 217 94 23

Abone web:
<http://abone.vogel.com.tr>

Yazılı İşleri Faks: (212) 238 73 26

VOGEL BURDA
COMMUNICATIONS