

TÜRKİYE'NİN BİR NUMARALI OYUN DERGİSİ

LEVEL

SEYLÜL 2003 • www.level.com.tr • 2003 - 09 • 1/12440 • ISSN 1301-2134 • 4.950.000 TL(KDV DAHİL)

80 SAYI CD

EN SON DEMOLAR

XIII / LIONHEART: LEGACY OF THE CRUSADER / BATTLEFIELD 1942: SECRET WEAPONS OF WW2 / ...

MÜTHİŞ VİDEO VE MODLAR

METAL GEAR SOLID: TWIN SNAKES / DUNGEON SIEGE 2 / NATURAL SELECTION 2.0 MODU

İk Başış

Prince of Persia: Sands of Time

Vampire The Masquerade: Bloodlines

inceleme

Runaway: A Road Adventure

The Great Escape

Aquanox 2

Winning Eleven 7

Tam Çözüm

Sabot Raider 6 (2. Bölüm)

Warcraft3: Frozen Throne (2. Bölüm)

Final Fantasy
serisinden
dört yeni oyun geliyor

SON fantezi mi?

YENİ PLAYSTATION'LAR

DVD yazabilen yeni eğlence istasyonu
PSX ve cebinizde taşıyacağınız
Playstation PSP'yi
sizler için araştırdık

KÂBUS 22

İdealist gençlerin
hazırladığı bir
Türk oyunu

MAX PAYNE 2

"Kaybedecek hiçbir şeyi
olmayan adam"
geri dönüyor



KIBRIS FİYATI: 6.000.000 TL.



9 771301 213116

Puanlarım nerede?

Forumlarda beklediğimizin çok üstünde bir ilgi ile karşılaşınca, açıkçası şımarık gibi olduk. Ama kafamıza yediğimiz, oldukça yerinde "okuyucu yumrukları" sayesinde hemen normale döndük. Büylesine akıl başında, ne istedigini ve söylediğini bilen okuyucularımızın olması, ne yalın söyleyeşim, bizi gururlandırıldı. Özellikle "Level ve Türkçeye" başlığı altında çok düzeyli bir tartışma sürüyor. Bilen Adam da bu konuya bir el attı, isterse siz de bulaşın ucundan.

Fark ettim ki derginin kontrol ve yönetim işleriyle uğraşmaktan uzun zamandır ağız tadıyla oyun oynamaya fırsatım olmamış. Neyse ki Tuğbek'in kıskırtmaları sayesinde bir buçuk aydır Midnight Club 2 oynuyoruz, hem tek hem karşılıklı. Özellikle Cruise modunda inanılmaz zevkli olan bu oyun, yabancı bir derginin 5/10 gibi bir not verdiği görünce, bir ışık yandı zihnimde.

Bir oyunu görmeden, hatta bazen incelemesini bile okumadan önce oyunun puanına bakıyoruz. Böylece istem dışı olarak o oyun hakkında bir önyargı oluşuyor kafamızda ve oyun ne kadar iyi olursa olsun o önyargı, "acaba ben mi yanlışıyo-

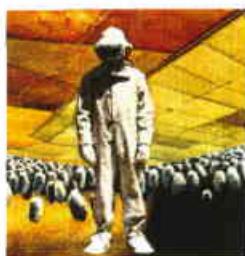
rum" duygusu kalıyor geride. Sadece bir puan yüzünden...

Şunu da itiraf etmek gerekiyor ki bir oyuna puan verirken ne kadar karmaşık bir sistem kullanırsak kullanalım, o puan büyük ölçüde göreceli ve yazının görüşüne bağlı oluyor. Bana göre, bir inceleme iki haneli bir puana bağlamak yanlış. İnceleme yazısının o oyun hakkında yeterli bilgiyi verebilmesi, okuyucuya aydınlatması gerekiyor.

İşte bu yüzden, sadece bu aya mahsus olmak üzere deneyimli bir şey yapıyoruz: Oyun incelemelerinden puanları kaldırıyoruz. Tabii ki Level Hit/Classic ödüllerini değil, sonuçta bu payeleri puanlara bağlamak da yanlış. Bakalım editörlerimizin oyunları incelemeleri mi daha etkili, iki haneli göreceli bir rakam mı? Level@level.com.tr adresinden görüşlerinizi bildirin bize.

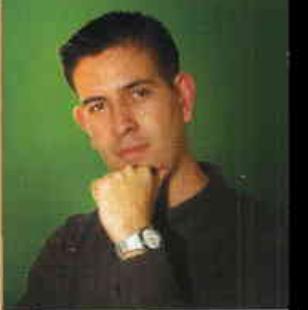
Ve eğer kendinizi tutamazsanız, bu sayıda incelenen tüm oyunların notları 130. sayfada yazıyor olacak.

Bu arada, aramıza hoş geldin Serhat.



Kendime diyalog...

- Alo?
- Nasıl gidiyor tatilin Sinan'ım?
- Nasıl gitsin be Tuğbek'imi.. Deniz, güneş, kızlar... Gerçi 3 gün oldu, daha yanamadım bile. Ama monitörsüz 3 gün...
- Öhüm, güzel güzel... Sana bir şey diyesim geldi Sinan'ım..
- Mirp... Mirp... Buzlu portakal suyu gibisi... Ha? Ne dedin Tuğbek'imi?
- Yarın program var ya hanı?
- Eeeevet?
- O programın içeriğini ofiste unuttum ben! Anahtar da sende!
- ...
- Sinan'ım?
- "Aradığınız kişi şu anda uçakarak size doğru gelmektedir. Dur sen hele, duuur... The person you..."



Sinan Akkol
Yazı İşleri Müdürü

ilk bakış

Nano-Magic'e hazır mısınız?

Black 9

BLACK 9, KOLAY KOLAY piyasalar-
da boy göstermeyen bilimkurgu-RPG
ailesinin en son üyelerinden biri. Gele-
cekte geçen dizaynı, hızlı aksiyon sah-
neleri, farklı yollardan hedefe ulaşabil-
me, üçüncü kişi bakış açısı daha ilk ba-
kısta gözümüze çarpanlar, ama elbette
göründüğünden daha fazlası var...

Oyunumuz Taldren Stüdyolarının
tamamen kendilerine ait ilk oyunu. Da-
ha önce belki Starfleet Command seri-
lerinden de hatırlarsınız kendilerini
(Star Trek temalı en iyi oyunlardan biri). Black 9, ki 3 seneden beri kafaların-
da olan ancak bu sene hayatı gecebil-
miş bir oyun, benim anladığım kadariy-
la Fallout'un tadını bize biraz daha ak-
siyon ruhuyla verecek.

Illuminati illüzyonu

Her şey 2080'de başlıyor. Uluslar, dev-
letler sınırlarını kaybetmiş, çökmüş ve
büyüklerini kaybetmiştir. İrade ve
kontrol gizli bir örgüt ve büyük bir güç
olan Illuminati'nin eline geçmiştir. Uzay

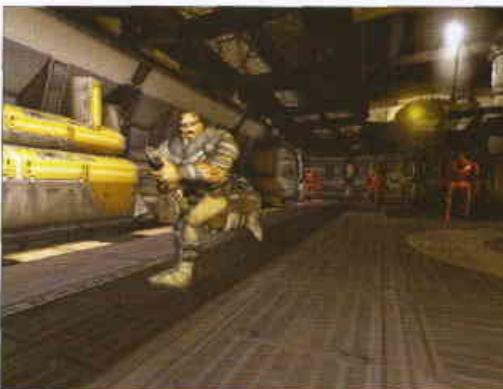


keşifleri, teknolojik devrimler ve insan-
lık için önemli sayılıacak diğer tüm bü-
yük başarılar tamamen Illuminati'den
sorulmaktadır. Ne yazık ki bu güç de
yaşadığı gezegeni örnek alırılmışasına
bütünlükten uzak 9 birbirinden farklı
gruptan oluşmaktadır. Her grubun
prensipleri ve amaçları elbette farklıdır.
Karakterimiz tamamen hareketleri ve
"yönelimleriyle" kimi grupların dikkatini
çekip o grubun nimetlerinden yararla-
nabilecek. Ama unutmayın fazlı ki bu
rasi profesyonel bir dünya ve işbirlikleri
her zaman çok uzun sürmeyecek. Her grubun
kendine özgü büyüğü ve

Tür: Aksiyon – Role Playing
Platform: PC, Xbox, Playstation 2
Yapım/Dağıtım: Taldren / Majesco
Tahmini Çıkış Tarihi: Belli Değil
Web: www.black-9.com

donanımları var. Elbette bu, gruba girin-
ce sınırsız özgürlükte kullanacağınız an-
lamına gelmiyor, bir miktar para size
bazi kapıları açacaktır sadece hepsi bu.

Genel olarak 3 ana Illuminati grubu-
nun olduğunu söyleyebiliriz. Genesis,
yapay zeka üzerine yüzyıllardan beri
büyük zaman ve enerji harcamiş bir
grup. Dolayısıyla Genesis'e karşı yap-
acağınız mücadeleler iyi programlanmış
androidler ve diğer mekanik birliklerle
süslənmiş olacak (özellikle de Gene-
sis'in ay üssünde). En eski grup olma
özellikini koruyan Tea-Drinking Society
ise Şangay kökenli olup kendilerini
araştırma-geliştirmeye adamışlardır.
(Mars kökenli merkezleri ve ateş/buz
büyük uzmanlık alanlarıyla tüm nano-
mag'leri kendine çekerken kesin gö-
züyle bakıyorum şahsen). Zubrin ise
uzay gemilerinin ve yolculuklarının ni-
hai uzmanları olarak Illuminati toplulu-
ğunda yerlerini alıyorlar. İnsanoğlunu
diğer yıldız sistemlerine ilk olarak taşı-
yanlar olduğundan bahsetmemi hiç ge-



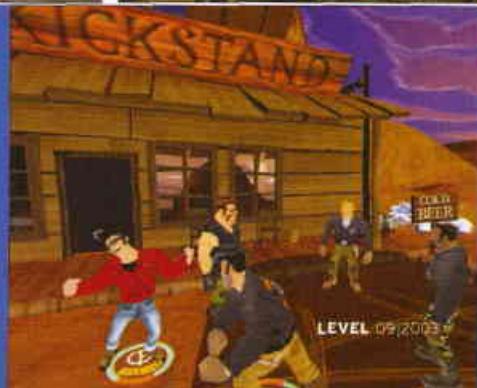
FULL THROTTLE İPTAL EDİLDİ!

Gördüğümüz ay hiç beklemedigimiz
bir şey oldu: Full Throttle'in yeni
versiyonu Hell on Wheels iptal
edildi. İste LucasArts başkanı Si-
mon Jeffrey'in resmi açıklaması:
"Full Throttle fanatiklerini hâyl
kirıklığına uğratmak istemiyoruz.
Umarım, kaliteli oyun sunmakta-

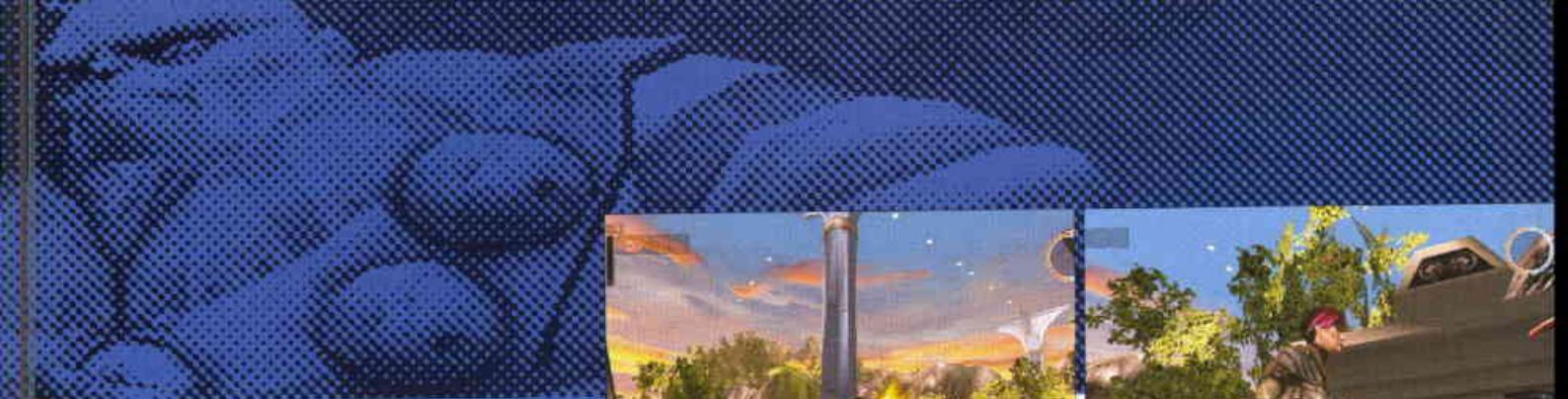
ki çabamızı herkes anlayışla kar-
şılar."

Firma bu iptali gereklisini açık-
lamadı. Sebe卜 3D grafiklerin oyu-
nu eski, çizgi film havasını boz-
maya olabilir. Zaten "Hâyl kirıklı-
ğına uğratmak istemiyoruz" açık-
lamasından da bu anlıyor.

Diğer yandan Internet'te Lucas-
Arts in bu açıklamasının cyonun
iptal edildiği anlamına gelmediği
seklinde de yorumlar yapılmıyor.
Tabii ki bu sadece bir yorum. So-
nuata, çok uzun bir zaman daha
Full Throttle oynamayacağımız
kesin.



LEVEL 09/2003

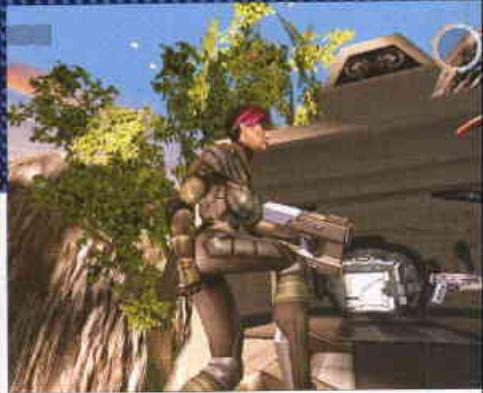
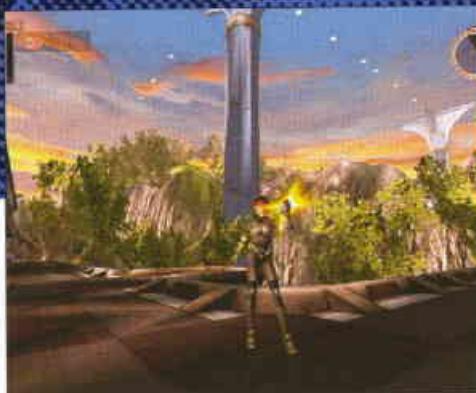


rek yok herhalde.

Gelelim her iyi RPG oyuncusunun en çok merak ettiği ve herhangi bir oyunun bağımlılık katsayısının en önemli faktörü olan (bknz: Diablo) karakter sisteme. Ne yazık ki, benim gözümde epey yetersiz ve yaratıcılıktan yoksun bir durumda karakterler. 4 ayrı ırktan birini seçiyorsunuz ki, bunlardan ikisi normal insan, biri hormonla zenginleştirilmiş her oyunda olan yürüyen bir kas yumağı, diğeri de kedi-varı çevikliğiyle bir hatun. Bırakan ırkların yeryüzünün ilk FRP'lerinden Eye of the Beholder'dan bile daha az olmasını, karakterlerin özellikleri de birinci dereceden basit ve sade: Strength, Agility, Dexterity ve Constitution (hoş biliyorum bu kimilerinin hoşuna gidiyor ve oyuncunun aksı açısından yararlı da olabilir, ama uzun vadeli bir oyun daha derin komplikasyonları basit iz düşümlerine adamalı ve zevk kaynaklarını sessizce, minik çengellerle bağlamalı oyuncusuna)(tamam?)

Neyse ki bu özellikler oyundaki genel stratejinizi gerçekten etkiliyor. Strength sayesinde karınıza çıkacak bir kapayı yıkarken, Agility'yle yüksekleme hızlıca sıçrayabilir, Dexterity'yle "Nanotech Magic" dünyasının teknogizemlerine ulaşmayı deneyebilirsiniz. (Nanotech Magic kısaca, insan vücuduna girip virus ve bakterilerle savaşması düşünülen mikroskopik robotların abartı gelişip, çoğalıp, size bazı özel güçler verecek şekilde büyük bir harmoniye çalışmaları anlamına geliyor).

Her karakter genel olarak 3 ana alandan birinde uzmanlaşabilecek: dövüş, nanomagic, hack'ing. Elbette karışıklar ve bazı ortak felsefeler oluşturabilecek (Fighter - Mage, Fighter - Hack-



ker, Hacker - Mage) ama bu her karakter için epey önemli olan LEVEL atladıkça alınan yetenek puanlarınızı farklı disiplinlere dağıtmamanız anlamanıza geliyor. Amatör bir Hacker'ın şifreli bir kapayı açması 10-15 saniye gecikirse hemen fark edilip yakalandığını düşünürsek güçlerinizi bölmek her zaman iyi bir fikir de olmayabilir. Savaş konusunda her karakterin menzilli ve yakın dövüş için epey iyi seçenekleri olacak. 2080 yılının teknolojik silahları ve bir grup kılıçtan oluşan silah reyonunun hepimizi tatmin edeceğini umuyorum. 3 ayrı silah taşıma kapasiteniz var (bu kapasiteyi isterkeniz değişik durumlar için 3 silah taşıyarak veya bir tane epey kuvvetli bir silahlı doldurabilirsiniz). Oyundaki diğer büyük bir hayal kırıklığı da büyülerin sayısına bakınca karımıza çıkıyor: Dördiden dört ayrı büyüğ okulunda toplam 16 büyüğ var ve bunların hepsini öğrenmeniz neredeyse imkansız.

Ayrıntılar, diğer güzellikler

Oyunumuz en son Unreal motorunu kullanıyor. Yapımcıların söylediğine göre bazı LEVEL'lardaki grafik detayları epey yüksek seviyede olacakmış. Zaten hemen her bölümde bölüm içi animasyonlar ve ufak demolar da serpiştirilmiş olacak. Bu arada, oyun X-Box ve Playstation 2 için de aynı anda正在被制作。Her ne kadar 3 platformun oyunu tamamen aynı olsa da Playstation 2 bazı donanım kısıtlamaları dolayısıyla ani masyonlarının kalitesinden fedakarlık yapabilir.

Tabii böylesine aksiyon dolu bir RPG'nin sıkı bir çok oyuncu modu olması da kaçınılmaz. Oyunumuzun ekranı bölerek ve online olarak çok oyuncu desteği var. Ama bu modlarda karşı karşıya oynamaktan çok senaryoyu beraber bitirmek için aynı yolda koşacağınız, bu uğurda kardeşlik yemini edecekleriniz.

Black 9 genel olarak bir çok oyuncunun zaaflarını kullanıp bağımlılık yapabilecekmiş gibi gözüküyor. Eğer özünde kullandıklarını yeterince iyi işleyebilirse, karakter gelişimi, büyüler-silahlar ve hack dengesi, gruplar arası ilişkiler ve çözümlerin birden fazla olması yeterince iyi kurgulanırsa, epey iyi bir oyun serisiyle karşı karşıya olabiliriz. Daha oyunun yaklaşık yarısı bittiğinden sonra hakkında kesin sözcüklerle konuşmak zor ama genel olarak Black 9 bir çok yönden beklemeye değer gibi gözüüyor. ☺

DOOM III MULTI

Bildiğiniz gibi Doom III'te tek kişilik oyuna ağırlık veriliyor, ancak oyun multiplayer olarak da oynanabilecek. ID Software multiplayer oyular için şimdilik bir mod'un duyurusunu yaptı: Deathmatch. İşte bu konuda birkaç bilgi... Deathmatch modunda tek kişilik

oyundaki silahları tamamı bulunacak ve meminizi kalmadığı zaman yumrukunu kullanabileceksiniz. Ayrıca karanlık mekanlar için bir el feneriniz de olacak.

Oyunда Unreal Tournament 2003'teki gibi birkaç güçlendirici (power-up) da yer alacak. Bunlardan biri de Berserker (Berker?). Bu güçlendirici karıncızdakini sadece bir yumrukla öldürmenizi sağlayacak. Ayrıca bu güçlendiriciyi kullanmaya başladığınız andan itibaren çevreyi bulanık görecek ve sesleri derinden duyacaksınız.

Bunların yanında oyundaki gerçekçi fizik modellemesinin de oyna etki edeceğini belirtiyor. Mesela: varillere ateş ederek onların düşmanları üzerinde devrilmesini sağlayabileceksiniz.



Bir klasiké hayat üfleniyor

Prince of Persia: Sands of Time

ASLINDA İKİNCİ KEZ, ilk diriltme çabaları ne yazık ki acımasız tuzakların ve kullanışsız kontrollerin gazabına uğramıştı. Gerçek oyun ilklerle imza atan bir klasik iken, Prince of Persia 3D sadece vasatın biraz üzerindeydi. Haliyle oyun eski zamanların tadını almak isteyenleri mutlu edememişti. Fakat Sands of Time sessizce, diğer oyuncunun yarattığı hayal kırıklığının ardından sürprizler ile dolu bir halde geliyor. PoP: SoT'u yapan takım Ubi Soft'un Mont Real ofisi; yani Splinter Cell'e imza atanlar. Oyundaki karakter animasyonları da zaten SC'ye oldukça benziyor. Yani grafikler harika. Ayrıca gerçek oyunu yapan Jordan Mechner da projenin içinde. Senaryoyu yazdığı gibi, bölüm tasarımlından tutun da tuzaklara varıncaya degen her nokta ile ilgilenebilir.

Binbir gece masalları

Binbir gece masallarından fırlama bir Ortadoğu ve bir macera. Kötü Sultan, Zamanın Kum Saatini parçalayarak bü-

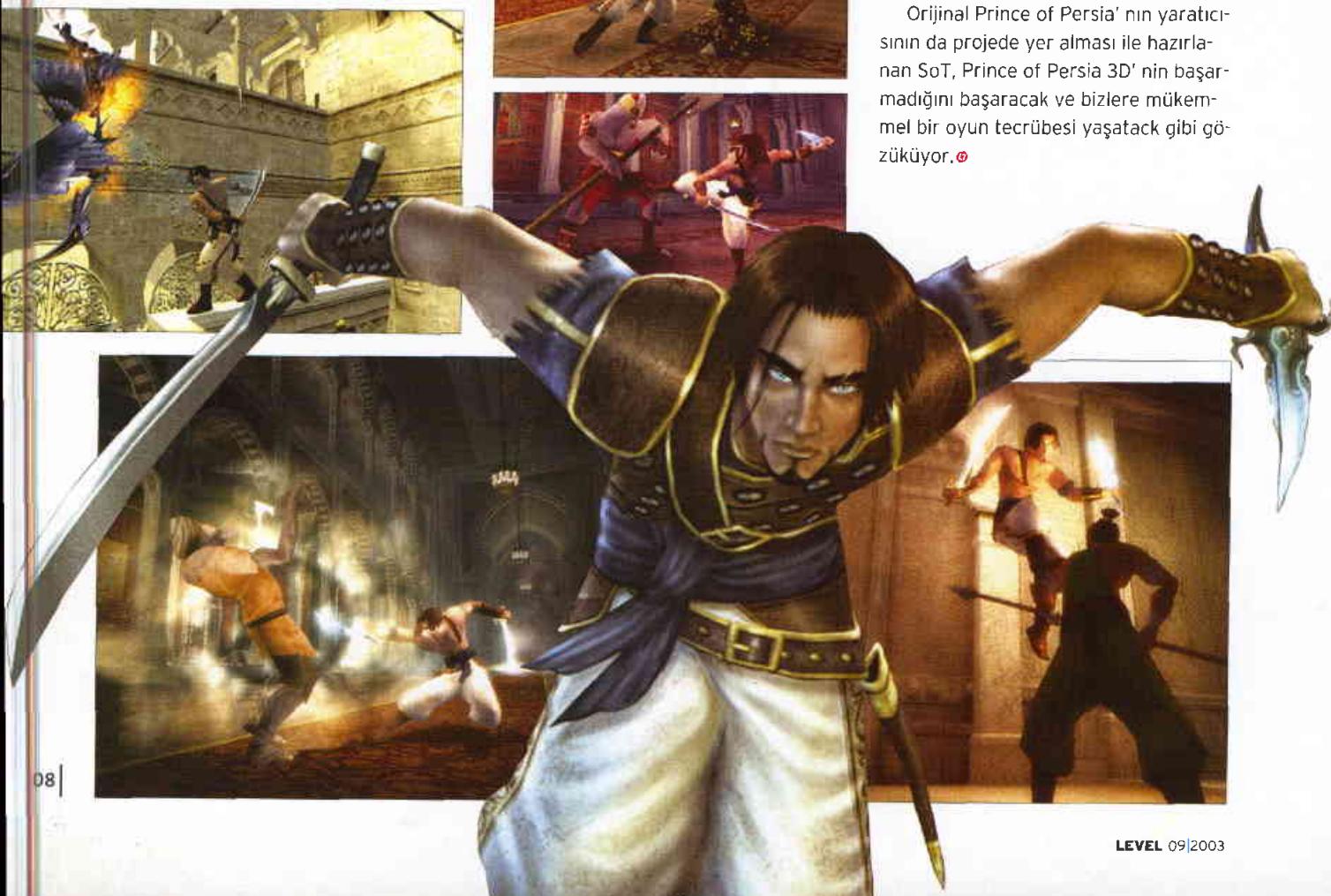
yük bir kötülüğü serbest bıraktı. Zamanın kumlarını toplayıp Kum Saatini eski haline getirmek, böylece dünyayı büyük kötülüğün pençesinden kurtarmak da genç ve cesur prensimize düşüyor. Onu engellemek için kurulmuş tuzaklardan ve düşmanlarından kurtaran üstün yetenekleri de yok değil. Serinin özelliği olan akrobatic yeteneklerimiz! Bir direğe tutup kendimizi yukarı çekiyor, birkaç kez dönüp parende atarak bir pencerenin kenarına konuyoruz. Ortadoğu'nun dar sokaklarında damdan dama uçup mace-rayı tadiyoruz. Halilalar ile, kumaşlar ve peçeler ile dolu ortamlarda saklanan düşmanlar sessizce bekliyor. Bu kadar çok kumaşın olduğu yer tabii ki dalgalandıran gölgeler ile dolu. Haliyle kılıçlar ko-

Sistem:PC, Playstation 2, Xbox, Gamecube
Tür:Aksiyon
Çıkış Tarihi: 18 Kasım 2003
Yapım/Dağıtım:Ubi Soft
Web:www.prince-of-persia.com

nuştuğunda ortamlar o eski Binbir Gece Masallarından esinlenen klasik filmle-re benziyor.

Ama belki de en ilginci ve bu oyuna orijinallik ve yaratıcılık ekleyen sahip olduğumuz yeni bir yetenek. Prens yetenince kuma sahipse zamana hükmeyebe-liyor! Hızlandırıp yavaşlatıyor, böylece Max Payne'deki bullet time havasını yakalamak, bir oda dolusu düşmanın arasında dans eder gibi kılıç kullanabilemek mümkün. Ayrıca bir hata yaptığından zamanda 10 saniye geriye dönüp kurtulmanıza da yarıyor. Fakat bu yeni yeteneğin en orijinal kullanımı zamanın dokusunda bir yarık açıp geleceğe baka-bilmek. Bu sayede kehanetlerde bulunu-n önümüzdeki tehlikeler ve tuzaklar ile ilgili bir şeyler öğrenebilmeniz mümkün.

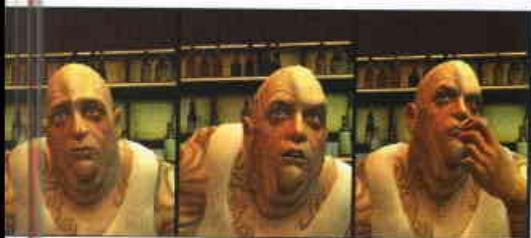
Orijinal Prince of Persia'nın yaratıcısının da projede yer alması ile hazırlanan SoT, Prince of Persia 3D' nin başarmadığını başaracak ve bizlere mükemmel bir oyun tecrübe yaşatacak gibi gözüüyor. ☺



Los Angeles'ta sıradan bir gece...

Vampire: The Masquerade - Bloodlines

VAMPIRE: THE MASQUERADE, vampir konulu ve çizginin dışına taşan, farklı bir RPG oyunuydu. Belki de oyunun bu kadar ilgi çekmesinin nedeni buydu. Ne de olsa bir vampir klanını kontrol edebileceğiniz çok fazla oyun yok piyasada. Şimdi de, Fallout'un kadrosundan ayrılanların kurduğu Troika grubu, Vampire: The Masquerade'nin devamını yapıyor (aynı zamanda Arcanum'u da yapan grup).



Karanlıkta dans...

Bildiğiniz gibi Vampire: The Masquerade safkan bir RPG oyunuydu. Yeni Vampire oyunu ise karşımıza daha farklı bir şekilde çıkıyor. Bloodlines'ta eskisinden daha fazla adventure ve RPG unsuru olacak (birazdan daha detaylı anlatacağım). Diğer yandan oyun bu kez birinci kişi kamerasıyla hazırlanıyor. Bu, ilk oyundaki savaş sahnelerindeki karmaşaklılığı ve kontrol zorluklarını ortadan kaldırabilir.

Bloodlines'ta eski oyunla kıyasla daha fazla diyalog bulunacak. Ve bu diyaloglarda oyunun iskeletini oluşturacak.

Yapımcı Troika, oyunun eskisinden

daha esnek olmasını istiyor ve bu doğrultuda değişiklikler yapıyor. Bahsettiğim şey sadece oyunu farklı yollardan bitirmek değil, aynı zamanda oyun içinde de istediğiniz gibi hareket etmek. Mesela oyunun bir yerinde, bir gardyanın bulunduğu eve girmek zorundasınız. Bu noktada birden fazla seçeneğe sahipsiniz. Birincisi, gizlenerek, gardyanı sizi farketmeden; ikincisi, gardyanla konuşarak; üçüncü ise gardiyarı öldürerek eve girmek. Tabii bunları yapmak için yedi farklı klan arasından seçebileceğiniz, farklı yeteneklere sahip birçok vampiri var. Ventrue karakteri Obfuscation yeteneğini kullanarak görünmezlik kazanabilecek ve bu sayede gardiyarı geçip eve girebilecek. Nosferatu ise konuşarak gardiyarı iğnâ etmeye çalışacak. Bu sistem hem oyunu tam anlamıyla kontrol etmenizi sağlayacak hem de oyuna renk katacak.

Bloodlines'in oynanışı ilk oyunla benzerlikler taşıyor. Oyunda yeteneklerinizi artırmak için yetenek puanlarınızı kullanacağınız (şu da var ki, siz savunması için farklı farklı yaratıklar yaratabileceksiniz). Bu arada unutmadan yazalım: Vampire: The Masquerade - Bloodlines, White Wolf'un World of Darkness oyununa

Çıkış Tarihi: Belli Değil
Tür: RPG
Yapım: Troika
Dağıtım: Activision
Web: www.troikagames.com

(FRP) sadık kalınarak hazırlanıyor.

Oyun ilerledikçe karakterleriniz farklı farklı yetenekler de kazanacak. Birilerin arasında boyundan ısırtma ve kapıları açma gibi şeyler var.

Bloodlines'ta Half-Life 2'nin grafik motoru olan The Source kullanılıyor. Half-Life 2 motorunun ne kadar güçlü olduğunu zaten biliyorsunuz. Dolayısıyla grafikler şöyle olacak böyle olacak diye yazmama gerek yok, ama şu kadarını söyleyebilirim, çevreyle etkileşiminiz had safhada olacak. Çöpleri, yıkıntıları hatta cesetleri tekmeleyebileceksiniz. Ayrıca oyun Los Angeles'in karanlık, yer altı dünyasını en iyi şekilde yansıtacak.

0 +RH pozitif...

Vampire: The Masquerade'nin çok daha farklı bir şekilde karşımıza çıkacağı kesin. Oyunun daha esnek hale getirilmesi ve Half-Life 2 motoru merakımızı artırıyor. Bloodlines'in çıkış tarihi ise maalesef belirli değil. ☺



BİZDEN HABERLER... Türkiye oyun piyesesinde neler oluyor?

Shayde: Monsters vs Humans



Dinc Interactive'in
CEO'su Mevlüt Dinç

BU İSMİ TAŞIYAN bir oyuncun "Bizden Haberler" bölümünde ne iş var? Tabii ki bu oyunu bir Türk grubu yapıyor, iş var. Uzunca bir süredir sessiz olan Mevlüt Dinç, Game Boy Advance oyunu Dual Blades ile başarılı olunca, dağıtımcı

firma Metro 3D yeni bir aksiyon oyunun yapımlığını Dinc Interactive'ye vermiş. Ve işin ilginç yanı, Shayde'in bir XBox oyunu olması. Yani şu anda Game Boy Advance'den sonra Türkiye'nin ilk XBox oyunu da Dinc Interactive tarafından hazırlanıyor. Ne diyelim, därisi PC oyularının başına.

Shayde, sadece XBox İçin geliştirilmekte olan bir First Person Shooter oyunu. Yaklaşık 2 senedir başka bir firma tarafından üzerinde çalışılan oyun, istenilen düzeye gelmeyeince Dinc Interactive'ye devredilmiş. Gotik bir havaya sahip olan (bana Enclave'i hatırlatı-

yen) oyunu Dinc Interactive 2004 yılı içerisinde bitirmeyi planlıyor.

Ayrıca şu anda üzerinde çalışmakta oldukları Kurtuluş Savaşı konulu bir strateji ve daha başlangıç, hatta fikir aşamasında olan bir "trafik simulasyonu" oyunu var PC için. Internet üzerinden ve SMS aracılığıyla oynanan futbol menajerliği oyunu da iyi gidiyor. Eğer merak ettiyseniz sayfa 62'ye bir göz atın ve bu online menajerlik oyuna katılın. ☺



yükleniyor...

Bir iyi bir de kötü haberimiz var: İyi haber, Doom III'ün çıkış tarihi açıklandı. Kötü haber, Half-Life 2 bir ay daha geç çıkacak.

Beyond Good & Evil	Aksiyon	11-Kasım-2003
Black&White 2	Simülasyon	Belli Değil
Breed	FPS	26-Eylül-2003
Broken Sword: The Sleeping Dragon	Adventure	24-Ekim-2003
Command & Conquer Generals: Zero Hour	Strateji	22-Eylül-2003
Commandos 3: Destination Berlin	Strateji	14-Eylül-2003
Counter-Strike: Condition Zero	FPS	26-Eylül-2003
Deus Ex: Invisible War	FPS	28-Ocak-2004 Yeni!
Dungeon Siege II	RPG	Belli Değil
Dungeon Siege: Legends of Aranna	RPG	25-Kasım-2003
Doom III	FPS	15-Mart-2004 Yeni!
FIFA 2004	Spor	14-Kasım-2003
Halo	FPS	16-Eylül-2003
Half-Life 2	FPS	13-Kasım-2003
Hidden & Dangerous 2	Aksiyon	24-Ekim-2003
Hitman 3	Aksiyon	27-Nisan-2004
Korea: Forgotten Conflict	Strateji	10-Ekim-2003
Max Payne 2	Aksiyon	23-Ekim-2003
Medal of Honor: Pacific Assault	Aksiyon	25-Şubat-2004
Need for Speed: Underground	Yarış	28-Kasım-2003 Yeni!
N.O.L.F. Contract J.A.C.K.	Aksiyon	11-Kasım-2003 Yeni!
Prince of Persia: The Sands of Time	Aksiyon	18-Kasım-2003
Pro Evolution Soccer 3	Spor	14-Kasım-2003
Sam & Max Freelance Police	Adventure	23-Mart-2004
SimCity 4 Rush Hour	Strateji	26-Eylül-2003 Yeni!
Silent Hill 3	Aksiyon	14-Ekim-2003
Syberia 2	Adventure	28-Ekim-2003
The Sims 2	Simülasyon	Belli Değil
Thief III	Taktik-aksiyon	28-Kasım-2003
Total Annihilation 2	Strateji	26-Kasım-2004
Unreal Tournament 2004	FPS	21-Kasım-2003
XIII	FPS	9-Ekim-2003

Baskını Durdurun!

Son anda elimize geçen haberler

► 3DO'YA VEDA...

Army Men ve Heroes of Might & Magic gibi serilerin dağıcısı 3DO iflas etti. Ve çok geçmeden firmaların oyunları akbabalar tarafından kapıldı.

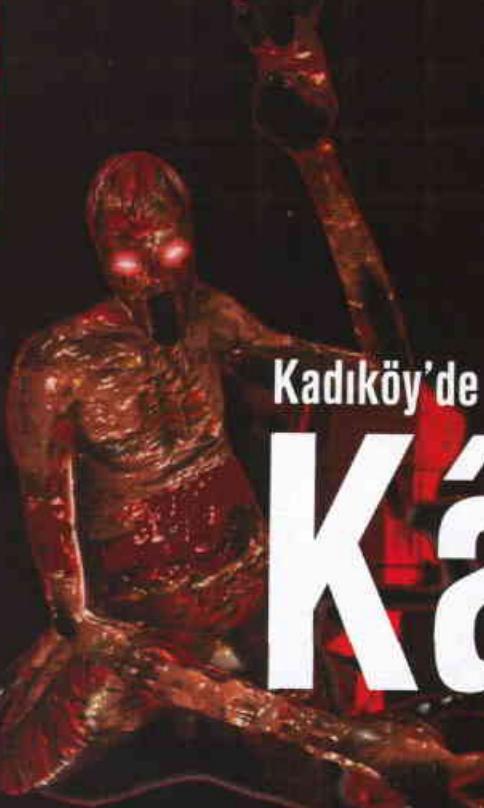
3DO'nun şu anda yapım aşamasında olan oyollarını almak için açık artırmaya katılan Microsoft, Namco ve Ubi Soft, 3DO'nun oyunları için milyonlarca dolar harcadı. Microsoft, 3DO'nun beyzbol oyunu High Heat Baseball'un haklarını 1,5 milyon dolara; Ubi Soft, Might and Magic ve Heroes of Might and Magic serilerinin haklarını 1,3 milyon dolara ve Namco, Street Racing Syndicate'in haklarını 1,5 milyon dolara satın aldı.

3DO'nun diğer oyuların için de Eidos ve JoWood gibi firmalar da girişimlerde bulunuyor.

► COMMANDOS 3 MULTI...

Bu ay Doom III'le birlikte Commandos 3'ün de multiplayer'i hakkında elimize birkaç bilgi geldi. Commandos 3'e eklenmesi planlanan mod'lар arasında Deathmatch ve Capture the Flag var. Oyunun multiplayer haritaları tek kişilik oyundaki haritalardan alınacak.

Kuşkusuz bu mod'lар oyuna çok renk katacak.



Kadıköy'de garip bir şeyle oluyor

Kâbus 22

Cıkış Tarihi: Belli Değil
 Sistem: PC
 Yapım/Dağıtım: Last Light / Aranıyor
 Tür: Aksiyon/Macera
 Web: www.kabus22.com (hazırlanıyor)

Sinan Akkol | sakkol@level.com.tr

**"Ben de oyun yapıyo-
rum!"** diyerek telefonla ara-
yan, bizzat ofise gelen o kadar çok insan
oldu ki... Bazen boş (ve ilginç bir şekilde
Quake 3 veya Half Life'a benzeyen) koridorlarda koşturduğumuz bir teknoloji
demosu, bazen bir-iki render edilmiş ekran
görüntüsü ile, bazen de sadece "ka-
famda çok iyi bir oyun fikri var!" diyerek
geldiler. Eylül 2001'de hazırladığımız Ma-
de In Turkey başlıklı dosya konumuzda
bahsettiğimiz on Türk oyunundan sadece
Lanetin Hikâyesi piyasaya çıktı. Peki
sonuç ne oldu? Türkiye'de oyun yapılabileceğine az da olsa inanan bir avuç insa-
nın inancı söndü.

Haliyle biz de bu "ben de oyun yapı-
yorum"culara karşı daha dikkatli
olmaya başladık. En azından he-
nüz olgunlaşmamış projelerle
okuyucularımıza boşuna ümitlen-
dirmemek için. Dergide bah-
sedilecek her Türk projesi-
nin en azından çalışan bir
demosunun olmasına, ka-
rakter modelllemelerinin
tamamlanmış olmasına
dikkat etmeye söz ver-
dik. O zamandan beri,
bu sözü tutuyoruz da...

Bir Türk ekibi

Kâbus ekibiyle ilk tanış-
mamız biraz sancılı oldu,
ufak tefek yanlış anlamalar
ve yukarıda bahsettiğim
"ben de oyun yapıyo-
rum"culara karşı ön yargılı

olmaya karar verdigimiz
için... Ama sonunda bir araya
gelip, oyunlarını gösterince gerçekten
çok ciddi bir çalışmaya karşı karşıya ol-
duğumuzu anladık. 2 ay önce verdigimiz
video, önceden render edilmiş bir çalış-
maya benzıyordu. Ama Last Light ekibi-
nin ofisimizi ikinci ziyaretinde getirdikleri
oyunun çalışan versiyonu, bu şüpheleri-
mizi de sildi.

İlk defa ciddi, iyi biri çalışmaya dünya
pazarına açılabilecek bir 3D Türk oyunu
ile karşı karşıyaydık.

Öyle Bir Kâbus Ki...

Kâbus 22 ile tanışın. Altı Türk gencinin
gecesini gündüzüne katarak, büyük bal-
ığın küçük balığı gözünü kirpmadan yedi-
ği oyun endüstrisine girmek için ilk ve
tek kurşunları. Birbüyük yıldır nöbetleşe-

uyarak, el birliğiyle tüm grafik,
müzik ve programlamasını yap-
tıkları "hayal projeleri". Her ne
kadar kurtlar sofrası oyun en-
düstrisi içinde pek tecrübeli ol-
masalar da, çok zekice hare-
ket ediyor ve yapabileceklerini-
nin sınırlarında dolasmayı ter-
cih ediyorlar. "Doom 3'e rakip
oyun geliştiryorum" diyenlerin
aksine, akıcı davranış İlk önce

nun beta hali şu anda bende var, oynu-
yorum ve inanın Türkiye içinde şimdiden
kadar yapılmış bütün 3D oyundan da-
ha iyidir.

Kâbus 22 Kadıköy'ün arkası sokaklarında
geçen bir korku ve aksiyon oyunu.
Oyunda oynayacağınız iki karakter var.
Demir, oyuna başlayacağınız karakter ve
şeytanın askerleri ve zebanilerle uğraşır-
ken bulmacaları çözüp ilerlemeye, bu
arada hayatı kalmayı başarmaya çalışı-
yor. Yani Demir oyun içindeki korku ve
macera atmosferini sağlayan kişi. Oyun
içindeki birçok bölümde de bir melek
olan Koruyucu'yu kontrol edeceksiniz.
Koruyucu Demir'den farklı olarak kendi-
sine has hareketleri olan insanüstü bir
karakter. Koruyucu ile oynarken oyuncu
onun gücünü hissedeecek. "Hissedecek"
diyorum çünkü benim oynadığım beta-
demoya hentüz eklenmemiştir.

Kâbus'un oynanışının Resident Evil'a
çok benzediğini söyleyebilirim. Ama on-
dan daha üstün olan bazı yanları var. Me-
sela, kamera açısı sabit değil. Demir'i ta-
kip ediyor. Demir'in hareketleri oldukça
yumuşak ve gerçekçi. Bütün mekanlar ve
tüm objeler üç boyutlu olarak tasarılan-



**Gerekli gücü sağlamak için,
doğru şalterleri kaldırın.**



Demir yaralanınca, yürüyüş şekli değişiyor.

miş. Demoda görme şansımız olmadı ama Koruyucu'yu yönettiğiniz bölümlerde kamera karakterin arkasına geçiyor ve oyunu omuz hızından oynuyorsunuz, tipki Max Payne gibi. Koruyucu'nun güçleri arasında zamanı yavaşlatma da olacağının, birçok sinematik kapışma sahnesi bekleyebiliriz.

Last Light kimdir?

Bu oyunun arkasında gerçek anlamda emek ve özveri var. Bunu, oyuna başladıklarından beri yaşadıkları zorlukları anlatırken Kadir'in gözlerinin buğulanmasından anlıyorum. Kendi cümleleriyle Last Light ekibini ve hikayelerini anlatmasını rica ediyorum Kadir'den...

"Çocukken oyun salonlarında oyun oynardık. Hatta fazlaca oynardık. Cebimizdeki son parayı bile oyuna yatırıp eve çok yürüyerek gittik. O zamanlardan beri bir oyun yapmak bizim hayalimizdi. Kağıt üzerinde çok oyuncular yapıp oynadık. Zaman ilerledikçe bilgisayar ve bir cümle teknoloji ile tanıştık. Önceleri bilgisavarı film ve oyun amaçlı kullandık.

Demodaki tek düşmanınız şimdilik bu yaratık



Ama sonradan farkına vardık ki bilgisayar bunların dışında başka işlere de yarıyor. Ve böylece programlarla tanıştık. Grafik programlarıyla basit animasyonlar yapıp kendimize mutlu oluyorduk.

Zaman geçtikçe daha güzel ve başarılı çalışmalar çıkartıyordu. Artık dışardan ufak tefek işler alıp cep harçlığını bile çıkartıyordu. Artık bir şeyler yapma vakti gelmişti. Bundan tam 4 sene evvel ilk oyun projemize start verdik. 6 ay kadar bir emek verip oyunun grafiklerini yapmaya başladık. Fakat problemlerin ardı arkası kesiliyordu. Gece gündüz demeden çalışmamıza rağmen oyunda bir şeyler eksikti. Bu da teknik eksikliklerdi.

Bu arada firmalara animasyonlar hazırlayıp karın topluğuna geçirmeye çalışıyorduk. Grafik olarak kendimizi geliştirmeye devam ediyorduk. Bundan 2 sene evvel bir ilaç firmasına FPS bir oyun yaparak oyun dünyasına adım attık. Oyun, damarlarda mikrop avlamak üzere kurulmuştu. Fakat bu oyun bizim gözümüzü kabartacak kalitede değildi. Bu oyunla 3D oyun yapmanın mantığını antadık.

Kabus 22'ye başladık. Ama tek bilgisayarımız olduğu için Yasin kodları yazarken grafikçi Kadir ve Yakup uyuyordu. Kadir ve Yakup uyandığında ise Yasin uyuyordu. Kisitlı imkanlarla 24 saat çalışıyorduk."

Zor Zamanlardı

Amacımız sadece bir Türk oyunu yapmak değil, dünyanın her yerinde oynanabilecek bir Türk oyunu yapmak. Bunun için çok çalıştık. Yaptığımız harita ve

modelleri beğenmedigimiz için çok sildik. İnsanın günlerce uğraşıp emek harcadığı şeyi silmesi kolay değil, ama iyi bir oyun yapmak için herryptoniz seyi beğenmememz gerekiyordu. Ancak bu şekilde daha iyi bir oyun yapabileceğimizi biliyoruz.

Bu arada ekip genişlemeye başladı. Yeni insanlar, yeni fikirler demekti, ilk olarak grafikle uğraşıp bizim çok iyi arkadaşımız olan hatta arkadaşlığından da öte kardeşimiz kardar sevdigimiz Hasan Er ekibimize katıldı. Hemen ardından alanında uzman bilgisayar mühendisi çok eski arkadaşımız olan Kenan Satır da ekibe katıldı, ilice güçlenmiştir. Ama müzikerler kafamızda hep bir soru işaretü idi ve bir gün iyi bir müzisyen ama onun ötesinde mükemmel bir kişiliğe sahip olan bizi sürekli motive eden bize her yoldan yardımcı olan Önder Özkan da bizim için kendi imkanlarını zorlayarak oyunun müziklerini arkadaşlarıyla beraber yapmaya başladı. Artık bizimle beraber uyumayan ve çalışan 6 kişi vardı. Son olarak uluslararası ilişkilerde okuyan İbrahim Eren de bize katılarak bizim uluslararası bağlantılarımızı kurmak için seferber oldu."

Gördüğünüz gibi, oyun yapmak hiç de kolay bir şey değil. Hele imkanlarınız kısıtlısa birçok şeyden vazgeçmek, birçok şeyi feda etmek gerekiyor. Ama azim, emekle ve onlardan daha da önemlisi sıkı bir takım çalışmasıyla her türlü zorluğun üstesinden gelinebilir. Last light ekibi bunu başarmak üzere. Umuyorum yakın zamanda size Kabus 22'nin demosunu verebiliriz. Ama ondan daha çok umduğum bir şey var ki, bu oyunun incelemeğini yabancı oyun basınında görmek. Dudaklarında hafif bir tebessümle...



New York'ta bir sonbahar...

MAX PAYNE 2

THE FALL OF MAX PAYNE

İnteraktif sinema başlıyor ve kara filmin sanal aktörü Max Payne'nin çileli hayatına dahil oluyoruz. Ekim sonunda piyasaya çıkacak olan oyun yenilenen grafikleri ve kusursuz yaklaşan "bullet-time" efektleri ile en az ilki kadar ses getirecek.

Serhat Bekdemir | serhat@level.com.tr



Max belli ki gardrobunu yenileme fırsatı bulamamış.

Ahhh aşk...
Artık
kaybedecek
hiçbir şeyi
olmayan
adam değil
Max!



Ne yaptıysa Wachowski'ler yaptı. 1999'un sonlarında ilk Matrix ile sinema terminolojisine "bullet-time" kavramını eklediler. Sinema sektöründe Wachowski'lerin yapıklarının önüne geçilemedi ama Finlandiya'lı Remedy Entertainment, çok kısıtlı imkânlarla hazırladıkları ve sürekli gecikmeye uğrayan projeleri ilk Max Payne ile, "bullet-time" interaktif eğlencenin içine dahil edip artık klasik olan bir oyuna yaptılar. Bu yenilikçi ve benzersiz hareket, sinema filmi etkileyiciliğinde senaryosu ile birleşince Max Payne, oyun tarihinde altın bir iz olarak kaldı.

Her ne kadar o zaman için iyi grafiklere sahip olsa da "bullet-time"

adi verilen efect bir oyunda ilk defa kullanılmamasıydı, Max Payne o yılların standart 3rd Person Shooter'larından biri olarak raftrada bekleyecekti. Bu benzersiz yenilik oyunu klasikleştirdi ve oynanması en zevkli oyunlardan biri haline getirdi.

Remedy Entertainment dağıtımcı olarak Rockstar Games ile anlaşınca işler de daha hızlı gelişmeye başladı. Max Payne 2: The Fall of Max Payne'in bu yıl sonuna doğru çıkacağı da resmen açıklandıktan sonra, Rockstar Games'in produksiyon merkezinin imkanlarını kullanmaya başlayan Remedy çalışanları oyunun doğal özelliklerini geliştirebilecekleri bir ortama kavuştu. Finlandiya'da bir garaj stüdyoda başlayan macera New York'taki "motion-capture" ve ses stüdyolarında devam ederken, diğer



Oyunda herşey yenilenmiş, ama Max eski pozları vermekten geri kalmıyor.

yapımcılar da oyunun yer aldığı New York şehrinde gerçek mekanların fotoğraflarını çektiler ve gerekli görsel malzemelerle desteklediler.

İlk oyundaki grafikler o zamanlar için diğerlerinden çok üstün gözükse de, yenisiyle kıyaslandığı zaman resmen uyduruk kalıyor. Eski suratsız Max'ı unutun çünkü yeni Max, göz kirpabiliyor, konuşurken dudakları senkronize hareket ediyor ve duygularını yüz mimikleri ile ifade edebiliyor. Fotoğraf kalitesinde grafikler saade oyundaki tüm karakter modellimelerinde üstünlük

sağlamakla kalmıyor, oyunun geçtiği çevreyi de gerçeğe yaklaşırıyor.

"Bullet-time" yeniden

Yeni Max Payne'de daha cıllanmış olarak karşımıza çıkacak olan "bullet-time" neredeyse Matrix'de ki kadarkusursuz olmuş. Yenilenen fizik motoru Havoc'un üstün özelliklerini kusursuz bir görselliğle sunuyor. Bullet-time zamanından çıktığınız anda Max, ilk oyunda olduğu gibi duvarların içine girmiyor ya da dizkapları yerde kaybolmuyor.

Sonbaharda aşk...

The Fall of Max Payne, İngilizce'de birkaç farklı anlam içeriyor. "Fall" düşmek, aşık olmak ve sonbahar anlamında kullanılabilir. Yani oyun ya sonbaharda

geçiyor, ya Max aşık oluyor ya da Max'ı kaybediyoruz. Tüm bu olasılıklardan bildiklerimiz oyunun New York sonbaharında geçtiği ve bir "film noir love story" (kara film aşk hikayesi) olduğu. Elbette sonunun nasıl bittiğini kesinlikle bilmeyiz. Acaba İngilizce'nin yazılımda yatan güzellik oyunun sonu hakkında ipucu verebilir mi?

Max önüne çıkanları yine mermi manyağı yapacak.



Grafiklerde olduğu kadar animasyonlarda da yenilik yapmışlar. Silahlara dikkat!

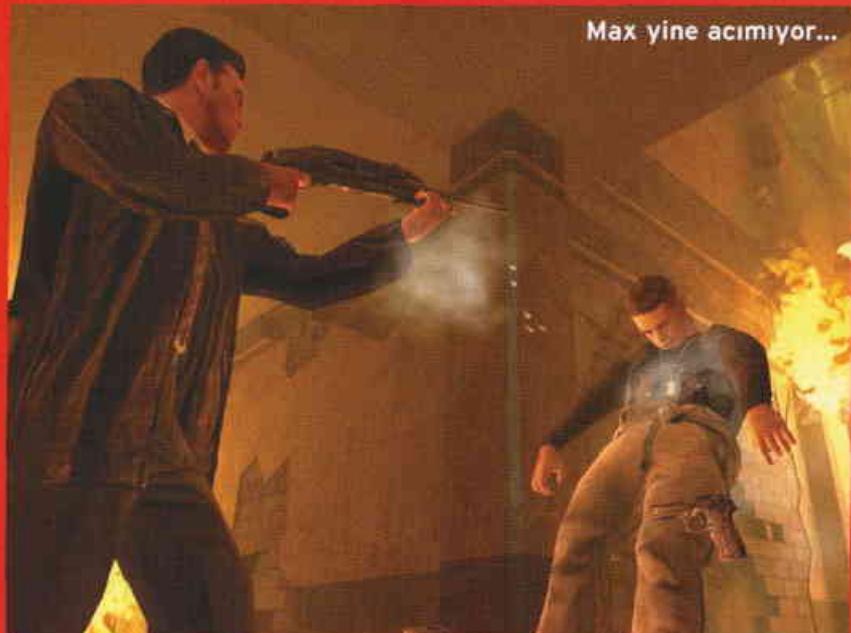
Remedy'den Petri Jarvileh-to neler yaptıktırını söyle açıklıyor:

"Bullet-time kavramını ölçülemez derecede geliştirdik. Mermilerin havada uçuşması artık destansı bir boyutta ve çok heyecan verici olacak. Silahlar ve ateş animasyonları üzerinde çok fazla değişiklik yaptıktı. Cıtladık, dengeledik ve birçok yenilik ekledik. Fazla detay vermek için çok erken ama yeniliklerden örnek vermek gereklisi-leri doğru uçarak ateş etmeye başla-şanız artık yere indiğiniz zaman da ateş etmeye devam edebileceksiniz. Birçok yenilik hala geliştirme aşamasında ama Max'in zamanlaması üzerinde yaptığı-

miz geliştirme-ler, ona düşmanları-ndan farklı zamanda hareket yeteneği kazandıracagından, daha önce olmadığı kadar güçlü hissetmenizi sağlayacak."

Bir film oynamak

Elbetteki "bullet-time" Max Payne efsanesinin sadece yarısı, oyuncunun güzelliğinin diğer yarısı kara film (film noir) temali grafik tasarımlarla oyuncuya aktarılan ve insanın içine işleyen bir tonda seslendirilen hikayesinde. İlk filmde se-nyaro takip edilmese de bol bol ateş



Max yine acıımıyor...



BASACAKSIN TOKATI!

İlk Max Payne'de mermilerimiz tükenmediği zaman çok savunmasız kalyorduk. Neyse ki mod yapımcıları imdadımıza yetişmiş ve Kung-fu stilini dövüş yeteneğini Max'e kazandırmışlardı. Max Payne 2'de kaderimiz yine mod yapımcılarının ellerinde olacak. Remedy'dekiler silahlarla çok uğraşmaktan, delikanlı Max'ın peş peşe iki tokatla neler yapabileceğini göz ardı ediyorlar. Aralarında bizim oyun yapımcılarımızdan olsayıdı Osmanlı tokadını eksik etmezdi herhalde!



ederek oyunun sonuna gelmek mümkündü. Açıkçası nereden geldiğini ve ne yaptığınızı bilmenize gerek yoktu. Senaryonun yazarı Sam Lake şu açıklamayı yapıyor:

"Devam oyunundaki senaryo orijinalinden üç kat daha uzun. Çok derin bir oyun olacak ve biraz da risk alarak Max'ı bir aşk senaryosunun içine koyuyoruz. İlk oyunda konu ve aksiyon birbirinden bağımsızdı ve grafik romanı pas-

MAX PAYNE, MAXX PAYNE'E KARŞI

Emekli Amerikan güreşçisi Maxx Payne, geçtiğimiz ay Remedy ve Take 2 firmalarına isim hakkı yüzünden 10 milyon \$lik dava açtı. Yaşlanıp göbek bağlayan ve parasız kaldığını tahmin ettiğimiz bu güreşçi eskisi, yaptığı açıklamada "Ailemle sakin bir hayat yaşamak için küçük bir kasabaya yerleştim ama şimdi kimliğini korumak için hayatımın en büyük savaşını veriyorum" demiş. Kararı mahkeme verecek ama bizim Max'in ilk oyunda ailesinin intikamını almak ve hayatını kurtarmak için verdiği mücadeleyi, gerçek Maxx'in kimlik arayışından çok daha asıl buluyoruz.



geçerek aksiyona dalmayıordunuz. Fakat bu sefer senaryoyu oyunla birleştirmek için çok uğraştıkt."

Hikaye Max'in detektif olarak hayatına devam ederken ortağını öldürmekten dolayı tekrar suçlanması ile başlıyor. Ancak karşı koymak yerine cinayeti itiraf ediyor ve tüm hikaye kara filmi oluşturan derin psikoloji, suç ve aşk elementlerine bağlı olarak devam ediyor. Oyundaki bayan kahraman Mona Sax, Max'in kalbini çalmayı başarıyor. Max artık kaybedecek hiçbir şeyi olmayan birisi değil. Araya aşk meşk girince de oyuncunun sizlere ağılatacağını düşünmemenin sakin, Sam Lake, "The Fall of Max Payne"; karanlık, trajik, şiddet içeren ve çoğunlukla "bullet-time" olarak ta-

nımıyor. Aşk acı verir, bu yüzden iyi bir sonla bitmeyeceğini düşünebilirsiniz ama kesinlikle bilmezsiniz" diye devam ediyor.

Senaryonun üç kat uzun olması, ilkine göre üç kat daha uzun bir oyun oynayacağımız anlamına gelmiyor. İlk oyun en fazla 10 saat içinde bitirilebiliyordu - ki bu bir çögumuza oldukça kısa gelmişti. Ancak senaryosu etkileyiciydi, farklı farklı silahlarla istediğiniz kadar ateş edebiliyordunuz ve süreklilik bizi bir gökdeğeri en üst katındaki finale kadar solusuzca taşıyordu. Aslında biraz kısa olması oynayan herkesin oyunu bitirebilmesini ve oyuncunun zevkiyi maksimumda yaşamamasını da sağlamişti.

Sam Lake "Oyunu bitirmeyen bir oyuncu için

hikayenin önemi kalmıyor ve bu da benim istemediğim bir şey" diyor. Petri Jarvilehto ise "Gerçekten de oyuncun 30 saat boyunca oynaması yerine daha kısa ve mükemmel olması bizim için çok daha keyif verici, oyuncuların sonuna kadar oynamasını istiyoruz" diyerek ekliyor.

Geçen ay Fırat'ın yazdıklarına ek olarak edindiğimiz yeni bilgiler doğrultusunda The Fall of Max Payne'nin kesinlikle ilk oyuncunun başarısını devam ettireceğine inandık. Şimdi dört gözle oyun içi görüntülerden oluşan videounu çekmeyi bekliyoruz. Tabii ki bu görüntüleri sizlerle ilk kez SkyTurk ekranlarından Next Level programında paylaşacağız.

Çileli hayatı Max'in yüzünden gülümsemeyi silmiş atmış.



FARK ATın



9700pro



9800pro



9700gold

Gerçeğe çok yakın,
yüksek performanslı
3 boyutlu oyular,
ATI Radeon paketlerinde.

VEGA

VEGA BİLGİSAYAR DIS TİC. LTD. STİ
Cemal Surur Sokak No: 67/A 80303 Mecidiyeköy - İSTANBUL
Tel: (90) (212) 347 01 47 Faks: (90) (212) 272 67 30
www.vega.com.tr e-mail: sales@vega.com.tr

FINAL FANTASY

Bir fantezi başlar,
diğeri biter...
Ama Final Fantasy
efsanesi
asla durmak
bilmez.

Yıllar önce Squaresoft iflasın eşigine geldiğinde firmayı bu eşikten kurtaracak güç ne maddi bir destekti, ne de bir ortaklık. Belki mucize olarak nitelendirilebilecek bir çıkışla, Final Fantasy o zamanın konsol sistemlerinde fırtına gibi esti ve Squaresoft hızlı yükselişinin ilk adımlarını atmış oldu. Bu yükseliş art arda gelen Final Fantasy şaheserleriyle pekiştı.

Şimdi de yeni dört mükemmel oyunla Square Enix RPG dünyasındaki tartışmasız başarısını bir kez daha gösterecek.



FINAL FANTASY XI ONLINE

Final Fantasy'nin online çılgınlığına adım atıyoruz...

Vana'Diel gezegeninde 20 yıl önce başlayan barış, kötü güçlerin geri dönmesiyle bozulmuştur. Yeniden başlayan savaşı çözmek için dün-yanın dört bir yanındaki oyuncular bir araya gelmek zorundadır. PlayOnline'in arena, FFXI sahiplerinin se savaşı olacağı Vana'Diel dünyasına bir kez adım attıktan sonra geri dönüş yoktur. Özellikle de bir Final Fantasy hayranısanız...

İrkler

Bir adet FFXI alındıktan ve PS2'nizi internete bağladıktan sonra oyun dünyasına adım atıyorsunuz. Gerçi adım attığınız dünya Japonların istila etmiş olduğu bir dünya olacaktır şimdilik, fakat çok yakın bir zamanda oyunun İngilizce versiyonuna da kavuşacağız.

İlk olarak bir karakter yaratmanız gerekiyor. Oyunda beş farklı irk bulunuyor: Hume, Elvaan, Tarutaru, Galka ve Mithra. Hume için insan irkı diyebiliriz. Oyuna hiçbir konuda mükemmel bir kabiliyetle başlamıyorlar. Yavaş geliyorlar, ama istediğiniz yöne çekebiliyorsunuz. Elf'lere meraklısanız, Elvaan'lar tam size göre. Yalnız alışık olduğumuz gibi oyuna yüksek kabiliyet puanlarıyla başlamıyorlar. Tarutaru, Vana'Diel dünyasının büyütüleri. Mithra da Elvaan'lara benzer bir Elf irki. Tek farkları dış olmaları... Erkekleri inanılmaz ölçüde seyre. Galka'lar da oyunun barbarları belki de. Çok güğüler, fakat büyü ve kabiliyet olarak oldukça geri kalmışlar.

Nerelede gidelim?

Oyunda bulunan üç temel irk, üç ulusu oluşturmuyor, Republic of Bastok, Hume'ların merkezi, Federation of Windurst'de Tarutaru'lar yaşıyor ve Kingdom of San D'oria da Elvaan'ların kalesi. Bunlar elbette ki oyundaki yegane mekanlar değil. Bastok Cumhuriyetini çevreleyen alan Gustaberg, Windurst Federasyonu'nun kuzeyine ise Sarutabaruta deniyor mesela. Oyunda za-

VE ÖTESİ

▼ Klasik bir savaş görüntüsü... Savaşın gidişatı hakkında tüm bilgileri ekranда anında görmek mümkün.



▼ Çeşitli savaşlara katılmak için bazı gruplar size davetiye yollayabiliyor.



▼ ... Ve sahne "Ifrit" e kalmıştır.



man geçirdikten sonra buraların adını ezbere bileyinizden emin olabilirsiniz.

İş sahibi olun

Final Fantasy V ve Final Fantasy Tactics'de olan iş seçme özelliği FFXI'de de görülmeyecek. Karakterlerinizin gelişimi ve özellikleri tamamıyla seçtiğiniz işe göre ayarlanıyor. Warrior, Ranger, Paladin, Dark Knight, Red-White-Black Mage, Beastmaster, Bard, Monk, Thief" Adını siz söyleyin. Her işte belirli bir seviyeye geldiğinizde o işe özel bir yetenek kazanırsınız. Tabii bunun yanında birçok özelliği de başka yollarla karakterinize ekleyebiliyorsunuz.



Savaş kısmı ve eve dönüş

FFXI'de karşılaşmalar rastgele oluyor. Ortalıkta dolaşan bir yaratığı görüyor, özelliklerine bakıyor ve isterseniz ona savaşıyorsunuz. Tabii onları sizi yakalaması olasılığı da var. Eğer diğer oyuncularla bir ittifak kurduysanız grubunuzla birlikte savaşa giriyorsunuz. Oyunda sadece yaratık öldürmek bir süre sonra sıkacağındandır ki, Conquest özelliği oyuna eklenmiş. Böylece bağlı olduğunuz ulus için savaşıyor ve onlar adına toprak kazanıyorsunuz.



biliyorsunuz.

Bu oyun hakkında anlatılacak konular o kadar fazla ki, ben şimdilik burada durum en iyisi olacak. Çok keyifli bir devasa online RPG. Umarım Türkiye'den de rahatlıkla katılabiliriz. ☺

Bilgi için:	http://www.playonline.com/ffxi
Yapım:	Square Enix
Dağıtım:	Square Enix
Cıktı tarihi:	2003 sonu
Sistem:	PS2 - PC
Sistem ihtiyaçları PC:	800MHz Pentium III Windows 98, 2000, XP, DirectX 8.1 128 MB RAM, 6 GB Hard drive CD-ROM, klavye, 56K bağlantı 32 MB ATI Radeon 9000 serisi veya NVIDIA GeForce ekran kartı
Sistem ihtiyaçları PS2:	Analog Kontrolör 56K bağlantı (Broadband tayısi) Harici Hard-Disk Ünitesi

FANTASY XI: VISION OF ZIRAT

FFXI ekleni paketi detaylarına ilk bakış

■ ■ ■ Belki Vana'Diel'de fazla zaman geçirdiniz ve artık sıkılmaya başladınız. Merak etmeyin, Vision of Ziraat artık piyasada (Japonya'da). Bu ekleni paketini kurmak için öncelikle sağlam bir bağlantıya ve orijinal FFXI'ye ihtiyacınız olacak. Tabii Hard-Disk'ten bahsetmiyorum bile..

Vision of Ziraat kurulurken PlayOnline sunucularından gerekli güncelleme-

leri çeker. Bağlantınız yavaşsa bura- da bayağı bir zamanınız geçebilir. Bu işlemi bitirdikten sonra hemen oyuna adım atabiliyorsunuz.

Eğer FFXI'ı daha önce hiç görmediy- seniz veya oynamadıysanız ekleni paketi sizeambaşa dünyalar sunmaya- cak, çünkü bu paketin getirdikleri; yeni bir ırk, yeni işler, yeni alanlar ve yeni eşyalarla oluşuyor. Yapımcıların gra-

fiklere yenilikler, tamamıyla farklı gö- rüntüler gibi hedefleri yok.

Vision of Ziraat'te üç yeni iş var. Ninja, Samurai ve Dragon Knight. Bunlardan Dragon Knight en çekici olani. Hem güçlü bir savaşçınız, hem de hemen arkانızda dev bir ejderhayla geziyorsunuz. Heyecan verici!

Yeni alanlar arasında: Altepa De- sert, Kazham, Yuhtunga Jungle, Korro- loka Tunnel, Temple of Uggaleiphi gibi ismine bakınca hiçbir şey anlaşılmayan yerler bulunuyor.

Oyundaki son ekleni yeni bir sum- mon. Daha önceki FF'lerde gördüğümüz Ramuh, şimşekleriyle geri geliyor.

FFXI dünyasında bir süre oyalanan herkes bu paketi edinmek isteyecektir. Bundan emin olabilirsiniz.. ☺

Yapım:	Square Enix
Dağıtım:	Square Enix
Cıktı tarihi:	Bahar 2004
Sistem:	PS2-PC



Kristallerin çizdiği yol GameCube'de son buluyor

FINAL FANTASY: CRYSTAL CHRONICLES

 SNES zamanından beri Nintendo sistemlerinde (GameBoy sistemle- rini saymazsak) bir türlü oyunlarına rast- layamadığımız Square, mükemmel bir Fi- nal Fantasy oyunuyla GameCube'ye iniyor. Oldukça farklı bir oyun sistemi sunacak olan Crystal Chronicles, işin içine GBA sistemlerini de karıştırıyor. Nasıl mı?

Sis dünyası

Crystal Chronicles'in yer aldığı dünya zehirli bir gazla kaplıdır. Bu gazi solyanlar yavaş yavaş ölmektedir, fakat bunu önle- menin bir yolu bulunmuştur. İçine özel bir su doldurulan kristaller, kristal taşı- yan kişinin etrafında koruyucu bir kalkan oluşturarak kapladığı alan içerisindeki canlıları bu zehirden koruyabilmektedir. Hikayedeyse, karakterimiz dünyayı dola- şarak bu özel suyu bulmaya uğraşan Crystal Caravan'ın bir parçası. Karşılaştı- ğı düşmanlar da bu suyu çevreleyen ya-

► Karavanların şehirleri ziyaret ederek ekipmanı alması gibi bir durum söz konusu.



▲ Savaşlar her zaman gerçek zamanlı olacak. Bu da daha dinamik bir savaş sistemi demek.

ratıklar ve boss'lar. Hikaye gayet basit gördüğünüz gibi.

GBA'lar birleşiyor

FFCC tek kişilik bir senaryo içeriyor, fa- kaç çok kişiyle de oynanabiliyor. Yani bu ne demek? Aliyorsunuz dört arkadaşınızı, onlara uygun dört karakteri de oyundan buluyorsunuz ve maceraya başlıyorsunuz. Karşınızda TV, önündenze GC siste- mi' Peki ya elinizdeki nedir? Hayır GC kontrolör değil. Square Enix kontrolör yerine GBA'larınızı kullanmanı- zi tavsiye ediyor. Bu şart değil, ama standart kontrolör kul- lanırsanız GBA'nın sunaca- ğı birkaç özelliği kaçır- caksınız demektir.

Oyuna başladığınızda birinci oyuncu oyunun lide- ri oluyor. Bu kişi lider olduğundan, zehirli gazdan korun- manızı sağlayan kristal taşı- yan kişi ünvanını da yakalı- yor. Oyunda büyük önemi bu-

Yapım: Game Designers Studio/Square Enix
Dağıtım: Nintendo
Cıkış tarihi: Şubat 2004
Sistem: GameCube

lunan haritayı da sadece lider tüm özel- likleriyle görüntüleyebiliyor. Tahmin etti- giniz gibi bu harita da ancak GBA ekra- nından izleniyor. GBA ekranına özel yapı- labilecek bir diğer değişim de karakterlerin özellikleriyle ilgili. FF dünyasına adım attığınız anda karakterlerinizin 6 boş komut yeri bulunuyor. Bunlara saldırı, farklı büyüler, eşyalar, kısaca kullanacağınız her türlü komutu ekleyebiliyorsunuz. Eğer elinizde bir GBA yoksa, bu değişiklikler son allığınız komuta göre ayarlanı- yor. Yani sizin herhangi bir söz hakkınız olmuyor.

Farklı bir görüntü

Diğer FF'lerin aksine bir dolu ara video igermeden, daha sade bir anlatıma yüne- len Crystal Chronicles'in karakter tasarımları da FFIX'daki gibi ufak ve sevimli görüntüler içeriyor. Hikaye yapısı da çiz- gisel... Görevden görevde koşuyor, ama hep aynı yolda ilerliyorsunuz. Oyunun ilerleyen kısmında bunun değişip de-ğişmeyeceği ise halen belirsiz.

Her ne kadar farklı bir FF olacak gibi seziyorsak da, şu an için bi- le heyecan verici birçok öğe gö- rebiliyoruz. Bakalım her şey yo- lunda gide-cek mi.... ☺



Efsanenin son basamağında neler olacak?

FINAL FANTASY XII

 Mart ayında PS2'lerimizde görüle-cek olan FFXII hakkında elimizdeki bilgilerin haddi hesabı yok. Öyle ki, birazdan okuyacağınız oyun bilgilerinden sonra daha da sabırsız davranışmeye başlaya- cakınız.

Final Fantasy'nin açıklanan bu son bölümünde başrol karakteri yine bir bayan olacak. Başrol karakterinin yanında yer alacak diğer karakterler hakkında henüz bir bilgi yok. FFXII dünyası FFIX ve FFX'in tasarımlarını andıracak. Yani karanlık bir atmosferle ve kurguya kar-

şılaşmayacağız.

Yayınlanan çoğu FF'nin müziklerinin arkasındaki isim Nobuo Uematsu, serinin bu yeni versiyonunda daha önce dene- mediği bir tarz deneyeceğini açıkladı. Böylece oyunun ses kısmının da bir de-ğişime uğrayacağını umabiliriz.

Oyun hakkında son derece sessiz kalan Square Enix, tüm bilgileri bu yılın son aylarında yer alacak olan, Sony'nin düzenlediği PlayStation Meeting'de açıklayacak. O zamana kadar bu- nunla yetinmek zorundayız.. ☺

Yapım: Square Enix
Dağıtım: Square Enix
Cıkış tarihi: Mart 2004
Sistem: PS2



FINAL FANTASY X-2

Eğer FFX'a doyamadıysanız,
macera devam ediyor...

 Tam üç saniye sonra FFX'un sonuyla ilgili bilgiler açıklayacağım. O yüzden isterseniz diğer paragrafa geçebilirsiniz. Yuna ve Tidus'un Sin'i yok edip,

Spira'yi "Sonsuz Sükunet" devrine sokmalarından sonra, Yevon'a inanan insanlar artık ona sırtlarını dönmüştür. Al Bhed'in inançlarına ve görüşlerine saygı duyan halk, Al Bhed geleneklerini de benimserek Spira'da makina devrimini başlatmışlardır. Yeniden yapılanan Spira'yı artık daha teknolojik bir gelecek beklemektedir. Her şey bu kadar iyi ve gü-

zelken, Yuna yalnızlık ve melankolinin esri olmuştu. Hala aklı sevgilisi Tidus'dadır. Sa-dece FFX International'ın ekstra diskinde görülen ek sonda bildiğimiz üzere, bir kürede görüntüsüz yansyan Tidus benzeri bir karakter, Yuna'nın içinde bir umut işığının ortaya çıkmasına sağlamıştır. Yuna, çevitli kürelere ulaşarak bu kürenin sırrını çözmek istemektedir, fakat ortalıkta gezinen küre avcıları başının belası olacaktır. Böylece macera başlar, ışıklar söner...

Yeni karakterler

Yuna, Rikku ve Paine oyun boyunca kontrol edeceğiniz ana karakterler olacak. FFX'daki gibi diğer karakterler arasında bir değişim söz konusu olamayacak anlayacağınız. Yuna ve Rikku'yu zaten tanıyoruz. Paine de Yuna'nın yakın arkada-

larından bir tanesi ve oldukça güçlü bir karakter portresi çiziyor.

Yeni oyundaki en büyük değişikliklerden biri eklenen kostüm özelliği. Final Fantasy V ve Tactics'deki iş özelliğine benzeyen bu durum, karakterlerinizin farklı yönlere sapmasına izin veriyor. Black-White Knight, Fencer, Gunner, Thief ve Dancer temel kostümler.

İlerki safhalarda Mascot, Gambler, Pop Star, Dark Warrior ve Magic Gunner gibi işlere de yönelebiliyorsunuz.

Savaş Ortamında

Tamamıyla serbest bir görev alma yapısı üstüne kurulan oyun bu özellik sayesinde FFX gibi çizgisel bir yöne sapmıyor. Böylece istediğiniz görevi alıp, istediğiniz es geçme gibi olanaklar ortaya çıkıyor.

Savaş sistemi de bir önceki oyundan biraz farklı. Artık savaşlar daha hareketli. Düşmanlarınız size saldırdı eski yerlerine geçmiyor ve çoğu zaman onlarla konuşabiliyorsunuz. Ataklarınıza doğru zamanda R1 tuşuyla müdahale ederek ekstra bir atak yapıp, zincirleme bir saldırısı gerçekleştirebiliyorsunuz. Kostüm değiştirme işlemini farklı kostüm geçişleri yaratarak kullanıp, daha da güçlendirmek de elinizde.

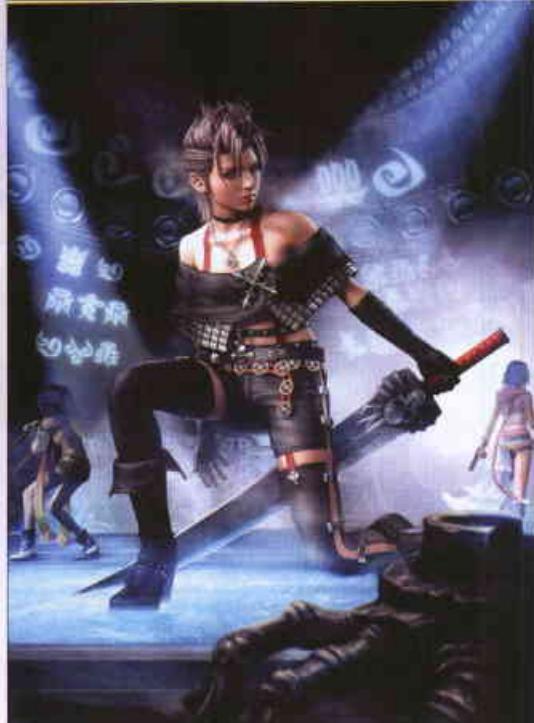
FFX'un ciddiyetinin bir ölçüde azlığı, biraz daha "anime" havasına bürünen FFX-2, bir önceki oyunun şanını şöhretini rahatça elinden alabilecek gibi görünüyor. Hatta Japonya'da göründü bile... ☺



Yapım:
Dağıtım:
Çıkış tarihi:
Sistemi:



Square Enix
Square Enix
Haziran 2003
PS2



▲ Oyunun başında karşılaşacağınız bu zibidileri yenmek oldukça kolay.



▲ Yuna melankolinin esriyken.



▲ Kostüm değişimleri böyle sarsıcı görüntüler sunuyor.

Oyunlar eğlence olmaktan çıkabilir mi?

Bir el daha...

Oyunlara karşı olan tutkunuz bağımlılığadönüşterek tüm hayatınızı kaosa sürükleyecek bir sorun olabilir mi? Serhat Bekdemir kendi oyun tutkusunun sınırlarını araştırırken Level okuyucularının deneyimlerinden de faydalandı. Siz siz olun ayarı sakın kaçırmayın.

Saat 4'e geliyor, yarın erken kalkmam lazımdır. "Tamam olsun, bir el daha dayanabilirim". "Ben" dayanırıma vücutum alarm veriyor artık. UYUMALIYIM. Tamam şu bölümü kaydedeyim yatacağım... valla söz. Ahh saat 6 oldu. Biraz daha oynayayım, natsla sabah oldu, kahvaltı eder çıkarım. Kahvaltı kaçmasa bari...

Nedir bu eziyetin sebebi?

Eziyet mi? Bana hiç öyle gelmedi nedense, saatlerdir asla görmeyeceğim başka dünyalara ait mekanlarda, yüzlerce fantezi yaratıcı kesip durdum. Hiç bir zaman gidemeceğim galaksilerde, türlü maceralar yaşadım. En sonunda yarı kapalı gözlerle sahastığım gemim parçalandı ve sanal cese-

dim uzayın sessizliğinde asılı kalırken, ben acıyan gözlerle monitöre bakakaldım. Güneş doğmuştu ve gece yaşanan varlıkların yaptığı gibi karanlık bir yer bulup, tekrar güneş batana kadar huzur içinde olmayı diledim. Ama gün boyu halledilmesi gereken bir sürü işim vardı...

Eminim bir çoğunuzu yabancı gelmemiştir bu yazılanlar. Hayatınızın bir döneminde mutlaka benzer şeyler yaşadınız. Okul çağındaysanız aileniz karşı çıktı, ilerlemiş yaşılardaysanız eşimiz, kız/erkek arkadaşınız sizin tahammül edilemez buldu belki de. Yine eminim ki, hiç kulak asmadınız, siz anladıklarını düşündünüz ve yine bildiğinizi okudunuz. Kendi hayatının kontrolünü eline alamayanların olumsuz etkileneneceği oyun bağımlılığı, dozunu ayarlayıp ne yaptığı bilenler için hala en vazgeçilmez tutkuların biri.

Tutku ve bağımlılık

Bağımlılığın ne olduğunu tam olarak anlayabilmek için önce bu iki kavram arasında bir karşılaştırma yapmamız gerekiyor. Tutkular yaşam enerjimizi artırarak bizi bir şeyler yapmaya zorlar. İçimizdeki yaratıcılığı körükleyen tutku, kendimizi daha hırslı ve canlı hissetmemizi sağlar. Bağımlılık ise



resmen hayatımızdan alıp götürür, tek bir konuya yöneltmek, yaşamımız için önemli olabilecek diğer aktivitelerden uzaklaşmamıza neden olur ve motivasyonumuzu düşürür. Zorunlu olarak bazı şeyle bağlı kal-

maya ve içimizden gelmediği halde devam etmeye mecbur bırakır.

Oyunlarla ilgili bir bağımlılıktan bahsederken "bağımlılık" kelimesini çok dik katlı kullanmam gerektiğini farkettim. Geniş bir kitle için sıradan olan eğlence kavramını "bağımlılık" olarak tanımlamak, oyuncuları ve ailelerini içinden çıklamaz bir durum gibi görmelerine, oyun sektörüne yatırıım yapmayı düşünenleri ise yanlış yönlendirmeye yol açabilir. Buradaki çizgiyi kesin olarak belirlemem gerekiyor.

Bağımlılık bilim adamları tarafından daha kesin çizgilerle belirleniyor.

- a) Herhangi bir şeyin aşırı kullanımı
- b) Dış faktörlerin yanlış olduğunu savunmasına karşın herhangi bir davranışa karşı aşırı güven duyulması ve savunması.
- c) Herhangi bir maddeye karşı fizyolojik bağımlılık durumu.

Oyunlarda bağımlılık yapan elementler

ise şöyle tanımlanıyor;

- a) Bir oyunu bitirmeye
- b) Diğerleriyle rekabet etmeye
- c) Oyunlarda ustalaşmaya
- d) Keşfetmeye
- e) Yüksek skor yapmaya

Madde bağımlılığından çok uzak tutulması gereken bu konu özellikle davranış benzerliğinden dolayı "bağımlılık" tanımı altında anılabilir. Online oyunların diğer oyunlar göre daha fazla bağımlılık yaratıyor olmasının sebebi; gerçek hayatında utangaç, içine kapanık ve rahat sosyalleşmemeyen gençlerin, oyun oynama stilleri ve oyun sırasında yaş�数alarından dolayı bir anda kolayca saygı görmeleri gösterilebilir. Ayrıca yapay zeka ile oynanan bir oyunu bitirdiğinde oyuncu tekrar alıp oynamak istemeyebilir, ancak online oyunlarda ne kadar çok oynarsa o kadar çok ustalaşacaktır. Bu bağlamda sadece oyunları suçlamak yersiz, bilgisayar ve internet bağımlılığı da oyunlar ile birleşerek daha karmaşık bir durum yaratıyor. Bu gerçek hayatın sıkıntılardan kurtulma yolu olarak da oldukça etkileyici bir çıkış noktası. Level forumlarında bazı okuyucularımız tutku dolu mesajlar bırakmışlar, bazlarının işin farkında olmadığı halde sebebi bilgisayara yüklemesi. Hadi diyelim ki bilgisayar öldürücü



Laguna_loire:

"Yaşın önemi yok, oyun evrenseldir. Oyun bulduğumuz dünyadan daha gerçekçidir. Oyunda yalanlar olmaz. Oyun size yalan söylemez. Neyse odur. En sevdiğiniz insanlar gerçekten sevdiklerinizdir. Sizi arkadan bıçaklamaz. Savaşacaksınız savaşırınız. Öldürceksiniz öldürürsünüz. Seveceksiniz seversiniz. Kahramanlar gerçek kahramanlardır. İyiler gerçek iyi, kötüler gerçek kötüdür. İnsanlar ise gerçek olmayan, asla dünyaya gelmemiş insanlardır. Yani asıl insan. Olması gereken insan."

Mask:

"Evet bende oyun bağımlıyım! Bilgisayar başında olduğum zaman, bütün dünyanın rezilliğinden kurtulmuş oluyorum ve kendi kendimle hoş vakit geçirmek beni çok mutlu yapıyor! Çünkü bilgisayarım, beni hayal kırıklığına uğratmayacak olan tek ve gerçek dostum! Özel günleri hatırlama derdim yok! Kavga etmek gibi bir durum yok, ne istersem yapıyorum. Da ha ne?"

Chosen One:

"Bilgisayar bana sosyal hayatmdan alabileceğim zevkin kat kat fazlasını sunuyor. Ayrıca bu aletin başında durma sebebi bunun en zevkli kaçış yolu olması. Eğer bu bir kaçış yoluysa ben bunu 20 saat de oynarım, niye kontrollü olayım ki? 8 yaşından beri bilgisayar oynarım, ne gözümde bir problem var ne sırtında ne de aklımda. Benim de kaç gün okula gitmediğim oldu Commandos 2 oynarken, çoğu kız arkadaşım da bilgisayar yüzünden ayrıldım. Genelde kız arkadaşım olur ama çok uzun sürmez ilişkilerim. Çünkü hiç bir kız bana Fallout 2 oynarken hissettiklerimi veremez! Pişman mıyım? Hiç de değil. Ayrıca bilgisayardan ölen insan haberleri tamamen medyanın abartması ve belki de hiç alakası olmadığı halde sebebi bilgisayara yüklemesi. Hadi diyelim ki bilgisayar öldürücü

BİZİM HALİMİZ Oyun bağımlılığıyla ilgili bir dosya konusu için araştırma yaparken 10 yılı aşkın oyun bağımlılığının nedenlerini araştırabilir, sürekli psikanalizimin doruk noktasında ilginç cevaplar bulabildim. Level forumda açtığım "Oyun bağımlısı mıyız?" başlıklı gelen cevaplardan da genel bir sonuç çıkarmaya çalıştım. www.level.com.tr/forum Bırakılan mesajlardan anladığım kadarıyla oyunları ciddi bir sorunumuz yok. Yurtdışındakilerle karşılaşıldığında, yaşadıklarına bilinciği yaklaşan, nerede durması gerektiğini bilen oyuncularımızın varlığını görmek oldukça sevindirici. Ailelere de bir uyarı, bu yazımı okuyup çocuğunuzun tehlikede olduğunu düşünürseniz, yaptırımları uygulamadan önce profesyonel yardım almayı ve anlamaya çalışın. Çocuğunuzun üç kuruşluk zevkini de yanlış anlamaya zıyan etmeyin.

bir şey :) O ki öleceğim sebebi bilgisayar dan olsun ne olacak? Şu Fallout 3 bir çırşın kaçip gideceğim bu diyarlardan."

Fizyolojik bir bağımlılık söz konusu mu?

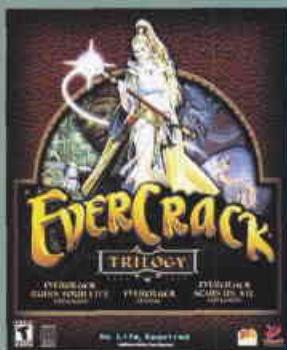
Yurtdışında yapılan araştırma sonuçları, oyun oynama alışkanlığının "bağımlılık" tanımına uyup uymadığı sorusuna iki yönlü cevap veriyor. Kişi oyunlara bağımlı hale gelebilir, ya da oyunlar bağımlılık yaratır. Bağımlılık yatan televizyon gibi pasif eğlenceden farklı olarak, oyun sırasında karar verme yeteneğinin kullanılması ve sistemden geri dönüşler alınması eğlence ile etkileşimi mümkün kılmaktır. Kişi pasif eğlence yerine etkileşimli olanını tercih ediyor. Araştırmacılar bunun o kadar da olumsuz olmadığı görüşündeler. Yine sonuca ulaşmak için beyin taraması yöntemi ile yapılan incelemelerde, oyun oynarken Dopamine salgılarındaki artış, bilinen diğer bağımlılıklarla kıyaslanarak etkili olduğunu ve oyunların bağımlılık yaratabileceği görüşünü kuvvetlendiriyor.

Teksas Üniversitesi'nde görevli olan Dr. Vagdevi Meunier bir açıklamasında, bilimsel olarak bu konunun henüz tam kesinlik kazanmadığını ve Dopamine sal-

BİTMEMEN BAĞIMLILIK Ülkemizde henüz hiç bir klinik vakaya rastlanmamış olsa da, yurtdışında oyun bağımlılığı yüzünden acı çeken insanların sayısı oldukça fazla. Özellikle online RPG oyunlarının büyüsüne kapılıp gerçek hayatı sorumluluklarını unutan insanların kötü hikayeleri flaş haberler olarak karşımıza çıkıyor. Bağımlılık yaratan oyunların başında Everquest yer alıyor. Daha sonra Counter-Strike ve Warcraft ile devam ediyor. Everquest bağımlılığına verilen ad ise bir uyuşturucudan geliyor. "EverCrack. 'Asla bitmeyen oyun' olarak tanımlanan Everquest, oyuncunun fantezi bir dünyada olmak istediği kişi olmasını sağlıyor. 400.000'in üzerinde oyuncusu olan oyunun karşıtları da bir o kadar fazla. Eşleri ve çocukları ile problem yaşayanların kurduğu Internet siteleri oyuna karşı kampanyalar yürütüyorlar. Oyun içinde kullanılan ürünlerin açık artırma sitelerinde satılmaya başlamasından sonra gelişen olumsuzluklardan dolayı Sony Entertainment'in karısı eBay ve Yahoo'da açık artırma ile bu ürünlerin satışı yasaklandı.

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

<http://www.mavav.org/>



gilamasının farklı nedenlerinin olabileceğini savunuyor. "Dopamine belirli hareketlerin sürekli tekrarlanması sonucu salgılanıyor, bu birçok bağımlılığın ortak sebebi olarak görülebilir ama; kafasını duvarlara vuran bir otistik çocuğun tekrarlanan hareketlerden dolayı salgıladığı Dopamine, onun kafasını duvara vurma bağımlısı olduğunu göstermez" gibi tuhaf ama etkileyici bir biçimde açıklama yaparak olaya farklı bir yorum getiriyor.

Oyun bağımlılığındaki gerçek zarar ne olabilir?

Her zaman söylenilmiş gibi her şeyin fazlası zararlıdır. Oyunlara tutku ile bağlı olan gençlerin yada yetişkinlerin sorumluluklarının bilincinde hareket ettikleri sürece olayı bir hobi gibi görmelerinde sahip olmak yok. "Ne kadar süre oyun oynamalı?" gibi bir soruya verilecek kesin bir cevap yok çünkü kişi kendisine boş vakit yarattığı süreleri oyun oynayarak değerlendirmekte. Ancak çok sık rastlanan, on-

line oyunlar için gerçek paralar ödeyerek sanal malzemelerin alışverişini yada para karşılığı oyun oynanması gibi durumlarda hesaplanamayan zararlar ortaya çıkıyor. Özellikle eBay ve Yahoo açık artırma sitelerinde oyun içi malzemelerin satışından dolayı duyulan rahatsızlık firmaların bu ürünlerle verdiği hizmeti durdurmasıyla son bulmuş. İşin psikolojik yanına baklığımız zaman ise; oyun, gerçek hayattan bir kaçış olarak görüldüğünde sorunlar başlamaktadır. Gençlerin sorumluluklarını yerine getirmek tense tüm vakitlerini bilgisayar başında oyun oynayarak geçirmeleri geri gelmeyecek vakit kayıplarına yol açabilir. Yine forumlarda bazı arkadaşlarımız sorumluluklarının bilincinde davranışarak olayı kendi iradeleri ile kontrol altına almışlar:

Pixelpoony

"Bugünlerde sadece 3 saat oyun oynuyorum ve haftada 4 saat Internet kullanıyorum. İşim bilgisayar gerektirdiğinden dolayı, internet yada bilgisayar başında geçirdiğim zamanları bir bakıma meşrulaştırmış durumdayım. Ailem bana bu konuda baskı yapmıyor ancak 16 yaşına dek sürekli yasaklamalara maruz kaldım. Bilgisayar ufkumuza açıyor ve yer yer günümüze yayılıyor, bilgisayar başında geçmeyen bir akşam, benim için "problemlü" olarak görünüyor. Özellikle oyuncuları çok sevmekle beraber 3 saatimi tamamen oyun oynayarak geçiriyorum. Bilgisayar yüzünden aksaltığım bir çok şey oldu ve zaman zaman pişman oldum."

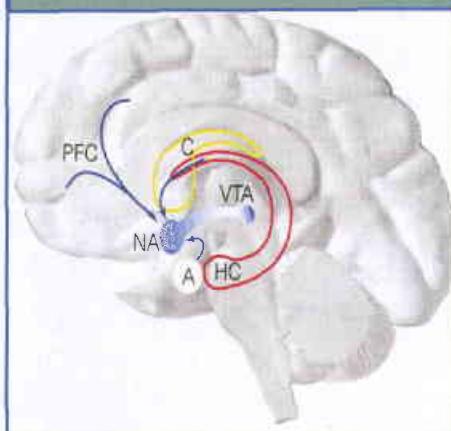
Koße

"Oyun oynamak bir kültürdür, yaşam tarzıdır. Bazı insanlar kendilerini ne kadar uğraşsalar da anlayamazlar bu olayı. Herkesin ailesi 6-7 yaşlarındaki bizlere oyun oynayıp eğlenelim diye aldı bu zamanın ilginç makinelerini. O zaman hiç kimse bilmiyordu ki 17-18 yaşlarına gelindiğinde bırakacağımız beklenen bu aletin aslında geleceğin sahibi olduğu ve 20 yaşından sonra bile bırakılamayacağıydı. Aynı hızda devam edeceği, konsollarla birlikte büyüyeceği ve devasa bir ticari alan haline geleceğ... Ama şimdi biz büyüdü ve ilginçtir ki hepimizin içinde aynı duygusal var değil mi? "Herhalde 30 yaşına geldiğimde inanıyorum ki düzenli bir işim varken bile bir PS6'ım ve Pentium 7.0'ım olacak. Ve sanırım bu böyle devam edecek. Biz bizden sonraki nesillere

"kapa şunu da ders çalış" yerine boş zamanlarında birlikte oynamamız için değişik türden oyunlar hediye edeceğiz. Sonuçta bu oyun denen olay hayatın içine yerlesmiş ve bununla yakından uzaktan tanışmamış kişi kalmadı. Birçok kişinin dediği gibi, oyun hayatımızın içinde olacak. Vazgeçmeyeceğiz! Ama sınırla tutmak iyidir. Nasıl TV seyrediyorsak yada spor yapıyorsak günde 4-5 saat oyun iyi dir gibi gözüküyor."

BEYNİMİZDE NELER OLUYOR? Bilgisayarlar, oyunların ve sanal dünyanın bireyleri gerçek yaşamdan kopardığını dair kanı psikoloji ile ilgilenenlerin üzerinde klinik araştırmalar yaptığı bir konu halini aldı. İnsan psikolojisinin derinliklerine son 100 yıldır indirdiğimiz düşünürse, popülerliği salgın gibi yayılan oyunların 20 yıllık geçmişi olması kesin sonuçlara ulaşmayı engelliyor. Bu konu ile ilgili çok net tanımlamalar henüz olmasa da, farklı araştırmalar oyun bağımlılığını açıklamaya çalışıyor. Bir çok klinike yapılan araştırmalar ilginç sonuçlar ortaya çıkarmış. Ecran başında oyun oynarken beyin etkin şekilde Dopamine salgılamaya başlıyor. Kendimizi iyi hissetmemize yol açan Dopamine salgısı ve etkileri bilgisayar oyunları bağımlılığının fiziksel nedeni olarak görüllüyor. Ayrıca bazı araştırmalar bilgisayar ve oyun bağımlılığını "uyarıcı bağımlılık" olarak adlandırıyorlar. Özellikle Counter-Strike gibi online oynanan oyunların doğasından gelen, şiddet içeren durumlarda çok hızlı hareket etme zorluluğu ve peşinden çok kısa periyotlar halinde dinlenme süreci beynimizin farklı reaksiyon göstermesine neden oluyor. Sürekli yükselten ve düşen tansiyona sebep olan bu durum Dopamine salgısı ile birlikte kim uyuşturucuların beynindeki etkilerini taklit ediyor. Kesintikle kıymasız uyuşturucuların tıhlikeleri ile kıyaslanamaz olsa da, bağımlılık yaratan bu fiziksel durum, oyunlara olan aşırı düşkünlüğümüzün bir sebebi olabilir mi?

http://www.hammersmithresearch.com/specialty/article.asp?Specialty=Brain&art_id=101



**SEÇİMİNİ
SEN
YAP
NE İSTERSEN
ONU DİNLE**



Staradam

"Bende oldukça oyun oynamadım. Ama pek sevmiyorum açıkçası şu anda. 7-8 yaşından beri oyun oynamam ama bu hiç bir zaman hastalık derecesinde değildi. 13 yaşında PC alınca kendimi fena halde kaptırdım. Çok iyi olan arkadaş ilişkilerim ve sosyal hayatım kayboldu. Hatta CM oynayacağım diye okula bile gitmediğim, kaçtığım oldu. 6 aydır hemen hemen hiç oynamıyorum oyun. Geriye kalan tek şey bozuk bir göz, sorunlu bir sırt, kopan ama sonra düzelttiğim arkadaşlık ilişkileri ve sosyal hayatım. Bu sorun tabii yaşı yüksek olan insanlar için fazla etki etmiyor. Onlar daha bilinçli ve

kontrollü oluyorlar. Ama ben de olduğu gibi 10-16 yaş arası kişileri çok olumsuz yönde etkileyebiliyor. İşin tadını kaçıp ölen insanları da duydum kaçı kez. Yani ipin ucu kaçınca insanı kötü yaptığı kesin."

Dozunu iyi ayarlayın

Her ne kadar bir sorunu mız yokmuş gibi gözükse de, yurtdışında ciddi sorunlar yaşayan oyuncuların var olduğu ve oyun bağımlılığının kontrolden çıktıığı anda size çok şey kaybettireceği kesin. Oyunların eğlendirmek gibi masum bir misyonu olduğunu bir an bile aklınızdan çıkarmamanız gerekiyor. Bugün ve gelecekte bilgisayarların hep var

olacağını düşünürseniz, oyunların gerçek hayatın zorluklarından kaçacak bir yer olmadığını, sadece gerçek hayatın stresini atacağınız bir yer olduğunu kabul etmek zorundasınız. Aklinizi başınıza alın, sigara paketlerinde olduğu gibi "Oyunlar sağlığa zararlıdır" ibaresini kutularda görmeyi hiçbiriniz istemiyoruz.

Siz bana bakmayın, ben kendi bağımlılığımın kurtulmak istemeyen ve oyun oynamaya saatlerini sınırlandırmamak için yıllardır bu sektörde çalışan biriyim. Benim kaybettiklerim yok mu peki? Elbette var, onları da Level forumlarında ki "Oyun bağımlısı mıyız?" başlığı altında tartışırız. ©

ANKET

Oyunlara bağımlı musunuz? Aşağıdaki sorulara cevabınız "Evet" ise, kendinize +1 puan ekleyin ve değerlendirme kutusuna bakın.

- | | | | | |
|--|--|--|--|---|
| <input type="checkbox"/> Kendini planladığından daha fazla oyun oynarken buluyor musun? | <input type="checkbox"/> Peki bunları görmezden gelin mi? | <input type="checkbox"/> Ailenye ya da çevrene ne kadar süre oyun oynadığınla ilgili yalan söylemişsiniz mi? | <input type="checkbox"/> Rüyada oyun gördüğün olduğunu mu? | <input type="checkbox"/> Oyun oynamak işinizde veya okulunuzda sorun yaşamamışınız? |
| <input type="checkbox"/> Uzun ve aralıksız oyun oynar musun? Mesele beş saatten fazla... | <input type="checkbox"/> Oyun oynayanın zaman kendini sıkıntılı yada rahatsız edici buluyor musunuz? | <input type="checkbox"/> Yenilirseniz saatlerce ya da günlerce hirs yapar musun? | <input type="checkbox"/> Konuşurken sık sık "Lamer" diyor musun? | <input type="checkbox"/> Arkadaşlarınızı gerçek isimleri yerine nickleriyle çağırır musun? |
| <input type="checkbox"/> Hergün oynuyor musun? | <input type="checkbox"/> Oyun oynamak işinizde veya okulunuzda sorun yaşamamışınız? | <input type="checkbox"/> Endişe edecek birsey yok. Herkes gibi oyunlar sizin yaşam stilinizin ve sağlığınızı bir parçası. Online durumunuzdan endişe etmeden gerçek hayatı karılabiliyorsunuz. | <input type="checkbox"/> Dikkat! Bağımlılığın sınırların. Oyunlara kolayca hayır diyemiyorsun ve gerçekte sanal arasında gidip geliyorsunuz. Oyun editörlüğünden başka bir şey yapmamalısın. | <input type="checkbox"/> Sen bir bağımlısın. Oyunuz yaşıyamıyorsun ve sanal kişiliğin gerçeğinden daha ilgi çekici. Hayattan bir beklentin yok. Yardım almalısın! |
| <input type="checkbox"/> Hafta sonları ve tatillerde dahil? | <input type="checkbox"/> Halletmeniz gereken işler varken, "bir el daha" diyerek vazgeçiyor musun? | <input type="checkbox"/> Oyun oynayanın zaman kendini sıkıntılı yada rahatsız edici buluyor musunuz? | <input type="checkbox"/> Genelde fast food tarzı yiyeceklerle mi besleniyorsun? | <input type="checkbox"/> Okuldayken spor yapardin ama artık pek vakit bulamıyor musun? |
| <input type="checkbox"/> Okuldayken spor yapardin ama artık pek vakit bulamıyor musun? | <input type="checkbox"/> Hiç oyun oynamayı bırakmayı denedin mi? | <input type="checkbox"/> Oyun oynayanın zaman kendini sıkıntılı yada rahatsız edici buluyor musunuz? | <input type="checkbox"/> Peki başaramayıp tekrar başladın mı? | <input type="checkbox"/> Ailenizden veya eşinizden |

Değerlendirme:

- | | |
|--------------|---|
| 0-4 | Endişe edecek birsey yok. Herkes gibi oyunlar sizin yaşam stylinizin ve sağlığınızı bir parçası. Online durumunuzdan endişe etmeden gerçek hayatı karılabiliyorsunuz. |
| 5-8 | Oyun bağımlılığının ilk sinyallerini veriyorsunuz. Oyunları seviyorsunuz ve hiç istemesenizde bazen ilişkilerinizde ve işinizde, okulunuzda sorun yaşıyorsunuz.. |
| 9-13 | Dikkat! Bağımlılığın sınırların. Oyunlara kolayca hayır diyemiyorsun ve gerçekte sanal arasında gidip geliyorsunuz. Oyun editörlüğünden başka bir şey yapmamalısın. |
| 14-19 | Sen bir bağımlısın. Oyunuz yaşıyamıyorsun ve sanal kişiliğin gerçeğinden daha ilgi çekici. Hayattan bir beklentin yok. Yardım almalısın! |

**128 MB DIGITAL
VOICE RECORD
128 MB USB
FLASH BELLEK**

VEGA

VEGA BİLGİSAYAR DİŞ TİC. LTD. ŞTİ.
Cemal Sururi Sokak No: 67/A 80303 Mecidiyeköy - İSTANBUL
Tel: (90) (212) 347 01 47 Faks: (90) (212) 272 67 30
www.vega.com.tr e-mail: sales@vega.com.tr

inceleme

Bilen Adam

Biz, lineer illegal pesimistler...

Level Online forumlarının açılmasından beri en düzeyli ve yerinde tartışmaların birisi "Fikirler ve Öneriler" başlığı altındaki "Level ve Türkçe" konusunda devam ediyor. Level'da kullanılan Türkçe'nin mümkün olduğunda yabancı kelime-lerden (terimlerden değil) arındırılmış olması gerekliliğini savunanlar bu forumda çok güzel saptamalarda bulunmuş. Henüz bakmadıysanız, gidin okuyun, sizin de söyleyecekleriniz varsa dökün içiniizi.

İşin kelime boyutunda tamamen haklı oldukları için, o konuya hiç girmiyorum. Uzun süredir Level'da kullanılan yabancı terimleri azaltmaya, oyuncularla ilgili terimleri de (mükemmən olduğunda) Türkçe'ye kazandırmaya çalışıyoruz. Mesela, ayıldır "Real Time Strateji" yerine "gerçek zamanlı strateji", "Turn-Based" yerine "sıra tabanlı" kullanmaya özen gösteriyoruz. Lakin, Türkçe'nin yapısından dolayı bazı oyun terimleri kabul edilebilir ölçülerde çevrilemüyor. Mesela First Person Shooter'a "Kışının Kendi Gözünden Göründüğü Aksiyon Oyunu" dersek, yazıların hali ne olur? Veya Third Person Action oyuna "Üçüncü Kişi Kamera Açısından Oynanan Aksiyon" mu dileceğiz? Inanın bu terimlere mantıklı uzunlukta Türkçe karşılıklar arıyoruz ve bazen, buluyoruz da. Mesela, bahsi geçen forumdaki "Power-Up" kelimesine Türkçe karşılık olarak "Güçlendirici"yi bulduk ve bundan sonra onu kullanacağız.

Ama, oyun incelerken sırıf Türkçe kullanımın bir zorluğu da, Türkçe'sini kullandığımız terimin mutlaka İngilizce'sini de parantez içinde belirtmek zorunda olmak. Herkes İngilizce bilmek zorunda değil. Mesela "Menüden hız artıran güçlendiriciyi alın" dediğimizde yanında parantez içinde (Speed Power-Up) yazmak zorunda kalacağız. Bu da cümlenin akışını bozan, yapmayı sevmemişiz ama yapmak zorunda olduğumuz bir şey. Sonuçta bizi 13-14 yaşındaki okuyucularımız örnek alıyor ve bir kelimenin Türkçe'sine burun kıvırmaları için bu sorumluluğu üstlenmek zorundayız.

Ve açıkçası ben bu forumda Tuğbek'in söyledidilerine de katılmıyorum. "Dil benim, ben de halkım. Dil benimle birlikte şekillenir" demek kolay olaşılmaktır. Dil akısa bırakırsak "sokak ağzından çekinmeyin"e sağlanır, giderek bir kimliği olmayan, duygularını yitirmiş, kalıcı değerler taşıymaktan acıb bir dile çeviririz Türkçe'yi. Ve bu yoz, kit, kisaltmalar Türkçe'si ile büyüğün nesiller de dile birlikte yozlaşacaktır, emin olabilirsiniz. Yarın size adres soran birisinin "Yardımınız için sağısolun" demesini mi, yoksa "Kuuu! Çok tenks bab!" demesini mi tercih edersiniz?

Kararınızı iyi verin, hangi kelimeleri kullandığınıza dikkat edin. Tabii biz de...

ALTIN KLASİKLER



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

Age of Mythology	Gerçek Zamanlı Strateji	%94 (PC)	Battlefield 1942	First Person Shooter	%92 (PC)
Burnout 2	Yarış	%91 (PS2)	Grand Theft Auto 3	Aksiyon	%95 (PC-PS2)
Gran Turismo 3 A-Spec	Yarış	%98 (PS2)	IL2 Sturmovik	Simülasyon	%92 (PC)
Pro Evolution Soccer	Spor	%96 (PS2)	The Elder Scrolls: Morrowind	Role Playing	%94 (PC)

FIRST PERSON SHOOTER



Jedi Knight 2: Jedi Outcast (PC %92)

Academy daha fazla esneklik sunsa da, Jedi Outcast "ilk" olduğundan buradaki yerini koruyor.

STRATEJI



Rise of Nations (PC %92)

RoN emin adımlarla Altın Klasik olma yolunda uygun adım ilerliyor. Uygarlığın yok olma yolunda ilerlediği gibi...

ROLE PLAYING



Final Fantasy X (PS2 %92)

Bu ay hazırladığımız Final Fantasy dosya konusunda yeni oyunları öğrendiniz... FF-X gerçek bir klasik.

AY

0

1

2

3

4

5

6

AY

0

1

2

3

4

5

6

AY

0

1

2

3

4

5

6

LEVEL ÖDÜLLERİ



LEVEL CLASSIC

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



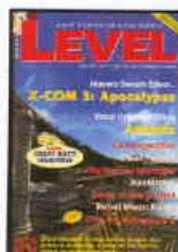
LEVEL HIT

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



LEVEL SHIT

Sadece ve sadece tamamen çöplük olan oyular Level Shit payesi olacaktır. Bu oyulara kesinlikle para harcamamalısınız.



zamanda yolculuk

6 yıl önce LEVEL

X-Com... Birçok oyuncunun hayatımda önemli bir yer taşıyan bir oyun. Üçüncüsü hakkında derin tartışmalar yaşanmış olsa da, yine de tüm zamanların en iyi 50 oyunu arasında her zaman yerini koruyacaktır. Gerçek zamanlı strateji ile sıra tabanlı stratejiyi birleştiren X-Com 3. Bu yazıya yazan naçizane benim bilgisayar oyularını tüketiciğinden gurmeliğine geçmemeye neden olan X-Com 3 işte bu sayıda incelenmiştir... Birçoğumuzun aşığı oldu Twinsen's Odyssey: Little Big Adventure 2'nin tam çözümüne de unutmadım lazım. Ben hiç oynayamamışım :)



3 yıl önce LEVEL

4x4 Evo adlı yarış oygununu tanımlamak için tarihimizin en şapşal başlıklarından birini atmışız: $(0!+0!+0!+0!)^2 = 4 \times 4$ Böyle bir başlık olabilir mi ya?! Bir önceki ay askerden izin alıp sifir Diablo 2 oynamaya gelen Sinan'ın da içinde bulunduğu 1950'ler Chicago'sunda çekirdiği resim efsane olmuştu. Sizi bilemem ama benim en sevdigim Ayın Meraklı Okuyucusu fotoğrafı oldu bu... Tabii Heavy Metal F.A.K.K. 2 gibi bir oyuna sifir göğüs bölgesinde rakiplerinden daha fazla poligon taşıyor diye Level Classic ödülü verilmesi de efsane olmuştu.

DÜNYADA EN ÇOK SATANLAR



PC

1- The Sims Superstar

+ aynı

2- MS Flight Sim 2004

yeni

3- The Sims

+ aynı

4- Championship Manager 4

+ aynı

5- The Sims Unleashed

▲ (6)

6- Grand Theft Auto Vice City

▲ (6)

7- Warcraft 3 Frozen Throne

▼ (2)

8- The Sims On Holiday

▲ (10)

9- Tomb Raider: Angel of Darkness

▼ (5)

10- NWN: Shadows of Unrentide

▼ (8)



PLAYSTATION 2

1- Eye Toy: Play

+ aynı

2- Tomb Raider: Angel of Darkness

+ aynı

3- Formula One 2003

+ aynı

4- SOCOM: US Navy Seals

+ aynı

5- Enter The Matrix

+ aynı

6- Grand Theft Auto: Vice City

▲ (7)

7- The Hulk

▼ (6)

8- Aliens vs Predator Extinction

yeni

9- Futurama

yeni

10- Tiger Wood PGA Tour 2003

yeni

Kaynak: ELSPA haftalık resmi satış listelerinden derlenmiştir.

SPOR



Championship Manager 4 (PC %91)
Çok az kaldı! Uzun tartışmalara sebep olan CM4 gelecek ay Altın Klasik olacak mı? Görüşegiz...

AKSIYON



Splinter Cell (PC %93)
Şüpheniz mi vardı, en iyi sessiz-aklı-aksiyon oyundan Altın Klasik olmayı hak edecekinden? Bizim yoktu...

ADVENTURE



Ghost Master (PC %91)
İlginç bir oyun Ghost Master. The Sims'in adventure ile birleşimi olan oyun, herkesin harcı değil.

YARIŞ



Hakeden Yok
CMR3 ve Midnight Club 2 çok iyi oyular, ama klasik olmayı 1 ve 2 puanla kaçırınca, bu hane bu ay boş kalyor.

SIMULASYON



Operation Flashpoint (PC %91)
Vietcong'a ve Battlefield'a rağmen, askerlik simülasyonu konusunda Operation Flashpoint hala bir numara.

AY

0 1 2 3 4 5 6

AY

0 1 2 3 4 5 6

AY

0 1 2 3 4 5 6

AY

0 1 2 3 4 5 6

AY

0 1 2 3 4 5 6

Heyecanlı bekleyişin sonu...

LIONHEART

Yoksa CRPG aleminin yeni gözdesiyle mi karşı karşıyayız?

LEVEL HIT

Bilgi için: <http://lionheart.blackisle.com/> Yapım: Black Isle Dağıtım: Reflexive Entertainment Tür: CRPG Multiplayer: 4 kişi İngilizce gereklimi: Çok Minimum Sistem: 600 MHz CPU, 128MB Bellek, 16MB GPU Önerilen Sistem: 1GHz CPU, 256MB Bellek, 16MB GPU

Ali A. AKSÖZ
aliaksoz@level.com.tr

Black Isle, yeni nesil CRPG tutkunlarınınSSI'yi olmuştu. Bazılarınız hatırlar, Krynn ve Pools serisi, Savage Frontier ikilemesi ve Eye of the Beholder 1-2-3 gibi oyuncularla tanınan ve oldukça ünlenenSSI; o dönemlerde eli zar tutan, fantazya meraklısı Amiga ve PC kullanıcılarının kültür oyun firması konumundaydı.

Black Isle için de bu söylenebilir. Baldur's Gate serisi, Fallout ve Planescape: Torment her açıdan mühim, her açıdan bombayı. Her biri kendi alt türünde yapılmış en iyilerdendi. Black Isle'in bu etkileyici CV'sine bakıp da bekleneni içine girmemek ne mümkün? Bekledik bekledik, ve işte Lionheart; Le-

gacy of the Crusader'in paketinden ne redeyese hack'n'slash (ki bu eksi puan demek) bir oyun çıktı.

Lionheart'in evreni bizimkine oldukça yakın, lakin yine de paralel bir evren. Gördüğünüz her şey dünyamızı andırıyor, ancak burası dünyamız değil. Hiçbir olay tam olarak bizim gerçekliğimizde vuku bulan olaylarla tamamen aynı değil.

Tarih kitapları yeniden yazısın!

Yıl 1192'dir ve İngiltere Kralı Richard, doğuya doğru ordularla yürümektedir. Haçlı Seferleri sırasında Aslan Yürekli Richard'ın şeytani danışmanı, tüm Müslümanların katledilmesini tavsiye eder. Aynı zamanda, toplanacak efsunu ve kutsal eşyalar da bir sihirle Richard'in

ordusunu kutsamakta kullanılacaktır. Gel gör ki böyle olmaz, gerçeklik dokusu yırtılır ve bu açılan gedikten ham büyü ve ruhani birtakım varlıklar dünyamıza girer. Bu olan Disjunction'dır, yani Ayrılış.

Dünyamıza gelen bu varlıklar, canlılara nüfuz ederek onları sonsuza kadar değiştirirler. Bazıları bu dünyevi olmayan buluşmada grotesk değişimlere uğrarken, kimisi de doğaüstü güçlere hükmeyecek hale gelir. Bu esnada Richard ve Saladin aralarındaki anlaşmazlığın üstesinden gelip, güçlerini birleştirerek bu yeni tehdide karşı omuz omuza durmaya karar verirler. Bu, bizim dünyamızda hala elde edemediğimiz bağıllılıkta bir yoldaşlık, bir kardeşlik doğuracaktır. Doğu ile Batı'nın kardeşliği...

Ve işte ayrılmıştan birkaç yüz yıl sonra; yıkılan şehirler tekrar inşa edilmiş veya çöktükleri yerde terk edilmiş; İspanya, büyük kullanımını destekleyen İngiltere'ye savaş açmanın eşiğinde; insanlar birbirinden uzaklaşan dört sınıfa evrimleşmiş ve korku ile güvensizliğin pençesinde, ikinci bir "ayrılmış"ın vuku bulmasına karşı önlemler tasarlayan Tapınak Şövalyeleri; doğunun kutsal emanetlerini kötüluğun güçlerinden koruyan Order of Saladin; saklı bir hayat sürerek, büyünün canlılar için olduğuna inanan Wielders ve büyülü kullanımını yok etmeye ant içmiş Engizisyon gibi güç odaklarına bağlı yaşarken biz sahneye çıkyoruz. Damarımızda bir vaatler iblislere karşı savaş vermiş kral Richard'in kanı ve ona yol gösteren varlıklardan biri dolaşıyor.





Gördüm, duydum, konuşuyorum...

Lionheart'in grafikleri tablo gibi. Belli ki özen gösterilmiş, ancak kontrast pek olmadığı için bazı şeyler birbirine karışıyor, ağaçlar, dallar, yol, taş, toprak gibi. Bu da görsellerden tam göz zevki almamıza engel oluyor. Büyülerin animasyonları fena değil, NWN'daki gibi ekranı şenlendirmiyor ama kafi. Grafiklerin en kötü yanı da karakterinizin animasyonları. Bir better nokta daha: Oyunun çözünürlüğü 800x600'de kilitli durumda. Gerçekten de bu, 2003 yılında piyasalastra vurmuş bir oyun için inanılmaz bir kısıtlama. BG2'nin bile oynanabilir 1024x768 ve 1280x1024 çözünürlükleri olduğunu göz önüne alacak olursak bu

kısıtlamanın ciddi bir sorun olduğu daha iyi anlaşılır. Maalesef bu durumda karakteri hareket ettirirken zorlanıyoruz.

Sesler güzel, müzikler de öyle. Ama sayıca az ve üstünüköru konmuşlar. Düşmanlar iki tip ses çıkarıyor. Sizi gördüklerinde ve ölürlерken. Ayrıca bizim karakterimiz oyun boyunca hiç konuşmuyor. Bulunduğunuz mekana göre oyunun ambiyansını derinleştirme ortam sesleri oldukça az. Müzikler genel olarak güzel ve tarza uygun ama onlar da sık sık tekrar ediyorlar.

Lionheart, Fallout 1-2'de olan ve kendisine hayran kitlesi elde eden SPECIAL sistemini kullanıyor. SPECIAL sistemiyle, 30 perk, sıfırdan 300'e kadar

değer verebileceğiniz 40 yetenek ve 15 özellik oyun tecrübemizi zenginleştirmek için hazır. Ayrıca oyun içinde karakteriniz 60. seviyeye kadar (!) çıkabiliyor.

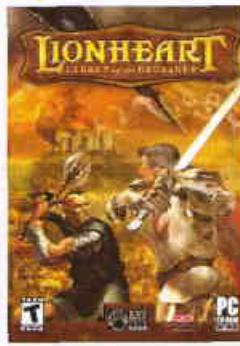
Kaderini belirleyeceğimiz karakteri dört ırktan seçebiliyoruz. Bunlar; ayrılmış etkilemediği safkan insan ırkı, büyüğe yatkınlığı ile sylvant, hayvansı totemi ve savunmadaki gücüyle feralkin, içinde iblislerden bir parça taşıyan demokin. Karakterimizi yaratırken dikkat etmemiz gereken şeyler var. Bunlardan biri bedenimizi paylaştığımız ruhsal varlık. Bu varlık sylvant, feral ve demonic olarak üç tip. Sylvan daha sakin, feral korumaya yönelik, demonic ise fırsatçı ve yıkıma eğilimli. Her ırkın beraberinde getirdiği bir dolu yetenek var, ancak bunlar çift taraflı işliyorlar. Yani bir taraftan sizi güçlendirirken, başka bir yönden zayıflatıyorlar. Oynamak istedığınız karakter tipine bu aşamada karar verip ona yönelmeniz en mantıklı. Kahramanınızın kişiliğini belirleyecek birçok değişken mevcut. Bu hususta hayli özgürsünüz. Lakin şunu da söylemeliyim ki, nasıl bir karakter yönelimi bellerseniz belleyin, oyun çoklukla vahşi yaşamın sürenliği yererde, düşmanların arasında geçtiği için mücadele ve savaşa yatkın bir kahraman yaratmanız akıllica olur.

Büyünün efsunlu yolunu seçenekler için üç yol var. Bunlar; kutsal büyülerin vuku bulduğu Divine, zihin kudretiyle elementlere hükmedilen Thought ve ayrılış sırasında açığa çıkan enerjiyi emen dünyanın kullanılmasıyla ortaya çıkan Tribal. Her branş birkaç alt bölüme ayrılmış. Divine'da; ruhani büyülerin bulunduğu Divine Favor, göksel bir kudretin düşmanların tepesine çağırıldığı Smite, fiziki etkileri içeren Fortitude ve kutsal korunmalardan oluşan Protection. Thought branşı şu dört bölüme ayrılmış; hasmını iliklerine kadar donduracak soğukkanlı kudretinin çağırıldığı Ice, alevlerin düşmanınızı kaplayıp küle çevirdiği Fire, elektrik firtınalarının enerjisinin karşısındakine yönlendirildiği Electrical ve düşünce gücüyle fiziksel varlığını koruma altına aldığınız Protective. Tribal branşında ise ayrılmış; ölüm ve ölümlerle alakadar olan yasak Necromancy, penge diş ve öfke dolu Nature's Fury, başkalarının zihninde hüküm sürmeyi sağlayan Domination ve hayvanlar aleminin savun-





LEVEL HIT



Artılar

Farklı konu, güzel grafikler, beğenilen oyun motoru ve detaylı karakter gelişimi

Eksiler

Düşük oynanabilirlik, kısıtlı sesler, hack'n'slash tarzı

Level Notu

Lionheart'ın oynanabilirliği biraz düşük. Oyun genellikle hızlı bir tempoda geçiyor ve düşmanlarla karşılaşırken -bilhassa wasp gibi hareketli olanlarla- hedefleme ciddi bir problem halini alıyor. Zaten sizi görür görmez üzerinize çullanın düşmanlara yapabileceğiniz tek şey, mouse imlecini üzerlerine denk getirip sol (Saldırı) veya sağ (Büyü) tuşlarından birine abanmak olduğundan, ekranın sık sık karışması ve kendinizi ekranındaki imleci kalabalık arasında düşmana denk getirmeye çalışırken bulmanız çok mümkün. Oyunu durdurmanız mümkün, ancak durdurulmuş vaziyette karakterinizi hareket ettiremiyor ve onu saldırtamaiorsunuz. Yine de bu dondurulmuş halde yanınızdaki iksirleri kullanabilirsiniz. Daha

malarını kullanıcına bahşeden Protective.

Oynatalım Uğur'cum...

Lionheart'ın oynanabilirliği biraz düşük. Oyun genellikle hızlı bir tempoda geçiyor ve düşmanlarla karşılaşırken -bilhassa wasp gibi hareketli olanlarla- hedefleme ciddi bir problem halini alıyor. Zaten sizi görür görmez üzerinize çullanın düşmanlara yapabileceğiniz tek şey, mouse imlecini üzerlerine denk getirip sol (Saldırı) veya sağ (Büyü) tuşlarından birine abanmak olduğundan, ekranın sık sık karışması ve kendinizi ekranındaki imleci kalabalık arasında düşmana denk getirmeye çalışırken bulmanız çok mümkün. Oyunu durdurmanız mümkün, ancak durdurulmuş vaziyette karakterinizi hareket ettiremiyor ve onu saldırtamaiorsunuz. Yine de bu dondurulmuş halde yanınızdaki iksirleri kullanabilirsiniz. Daha

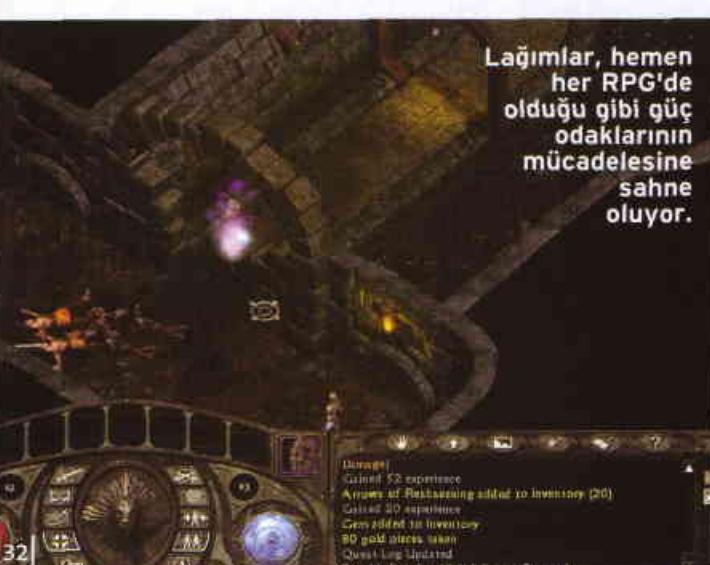
evvel söylediğim gibi, Lionheart oyunun ilerleyen safhalarında biraz hack'n'slash'e dönüyor. Yine de Elminster ve Drizzt gibi fantastik karakterler artık sizi sığmaya başladıysa, Galileo, Da Vinci ve Shakespeare ile muhabbet etmek hoşunuza gidecektir. Bunun dışında dikkatimi çeken iki ayrı özellik var. Birincisi oyunun motorunun her ekran değiştirdiğinizde grubunuzun seviyesine göre düşman ve eşya çıkarması. Yani düşük seviye bir grupsant, Barcelona'yı terk edip vahşi doğaya ayak bastığınızda bulacağınız şeyler biraz para ve üç beş kırtıkkılıç olabilir. Lakin aynı mekana bir de yüksek seviyelere ulaştığınızda gelirseniz, karşınıza dikilen kabus gibi yaratıklar ve sizin bekleyen hayli kudretli eşyalar bulabilirsiniz. Bir diğer hoşluk da Sneak becerisinde gizli. Eğer gölgelere saklanıp, hasmınız sizin farketmeden sıvışmaya niyetliyse-

niz, düşmanın görüş alanında gizlenerek her ilerleyinizde puan alıyorsunuz. İşin sonunu getirebilirseniz düşmanın toplam XP'sinin %75'ini bile kazanabiliyorsunuz. Sinan'ın demoyu oynamken söylediğimi gibi: "Gerçekten de gizlilik becerisini kullanabilen bir oyuncu!"

Bu iş burada biter...

Lionheart Black Isle'dan umutla beklediğimiz dönüş müjdesi değil. Sadece o eski ve muhteşem günleri hatırlamanızı sağlayacak bir gölge. Ama ne olursa olsun, farklı konusu ve zekvli quest'leriyle siz oyalayacağı kesin. Black Isle'dakilerin ise anımsaması gereken birkaç şey var, bunları hatırlarsa ne ala, hayranlarını oyalayacak oyuncular yerine uyuşuz bırakacak oyuncular yaratırlır yine. Yoksa...

SSI bile tarih oldu değil mi? ☺



Önlemler almanın tam zamanı, yoksa cesedinizle beslenecekler.



Çok sıkıcı çooook...

MISTMARE

Dünyada geçen iyi bir Role Playing oyunu istiyorsanız, üç sayfa geriye dönün.

Bilgi için: mistmare.arxeltribe.com Yapan: Arxel Tribe Dağıtan : Strategy First Multi: Yok İngilizce gereksinimi: Yüksek
Minimum sistem: 450 Mhz işlemci, 64 MB RAM, 32 MB Ekran Kartı. Önerilen Sistem: 128 MB RAM, 64 MB Ekran kartı

Burak Akmenek
burak@level.com.tr

Mistmare'in konusunu okuduğum zaman çok sevinmiştim. Çünkü oyun Roma İmparatorluğu'nun hala yıkılmadığı, farklı bir tarih akitini ele alıyor. Tam İstanbul'a da geleceğiz demiştim, lakin... Okuyunuz.

Oyunun başlangıç tarihi 1996! Dünyada meydana gelen değişik-

lıklar sonucu ülkelerin sınırları bir sis ile kaplanmıştır. Sis, şehirlerin birbirile ola bağlantılarını da koparmıştır. Sise girmeye cesaret edenler ya ölmekte ya da bir daha asla geri gelmemektedir. Yalnızca Harvesters adı verilen bir grup sis içinde rahatça dolaşabilmektedir. Dünya hâlâ Orta Çağ'dadır. Fakat büyük keşfedildiği için daha farklı bir yaşam şekli sürdürmektedir.

Oyuna Isador isimli acemi bir Roma askeri olarak başlıyorsunuz.

Beceriksizlik budur işte...

Oynaya girdiğinizde genel sisteme alışmak için tabii ki basit görevleri yapıyorsunuz. Bunları yapmaya çalışırken oyunun ilk bug'larıyla da tanışıyorsunuz. Oyunda görünmeye engellere takılmadan yürümek çok zor! Oyunda bu ve bunun gibi birçok hata mevcut.

Şehirlerde kendinizi geliştirmek için yapabileceğiniz birçok şey var. Karakterinizin yetenekleri kullanarak arttuğu için ister büyüğün, ister kukularla dövüşerek savaş yeteneklerinizi artırın, her şey sizin tercihinize kalmış. Hatta demircilerin yanında çalışarak para bile kazanabilirsiniz.

Oyunda karakterlerle konuşurken çok uzun diyalogları okumak zorunda kalıyorsunuz. Elbette bu diyaloglarda sizin bir etkiniz var. Ama sonra uzunuzun uzun okumak sıkıcı bir hâl alıyor.

Dövüş

Oyundaki dövüşler çok sıkıcı ve grafik sorunlarından sizi havaya sokamıyor. Siz yalnızca dövüş stilini seçip arada müdahalelerde bulunuyorsunuz. Dövüş tarzı bana Pirates'ı hatırlattı.

Oyunda öğrenebileceğiniz bir çok büyüs stili mevcut. Mistmare'de save-load gibi bir sistem yok. Eğer şehirde ölürseniz bir taverna ya da tapınakta, şehir di-

şında ölürseniz öldüğünüz yerde diriliyorsunuz ve oyuna kaldığınız yerden devam ediyorsunuz. Bu yüzden diyaloglarda bir hata yapmışsanız ya da bir silahı yanlışlıkla satmışsanız geri dönme şansınız yok. Bu, rol yapmak için çok etkili bir sistem ve bence oyunun en ilginç özelliği.

Oyunun grafikleri ilk görüntüte sizi çok etkiliyor. Fakat her şey grafikte değil oynamışta bittiği için bir yerden sonra hiçbir esprisi kalıyor. Haritalar akıllıca düşünülmüş ve mantıklı bir şekilde tasarlanmış ama hiçbir mekan "canlı" havası vermiyor. Her şey çok yapay. Arxel Tribe Mistmare'de bazı güzel fikirleri bir araya toplasa da, oyun oynanabilirlik açısından koca bir sıfır! ☺



Artılar

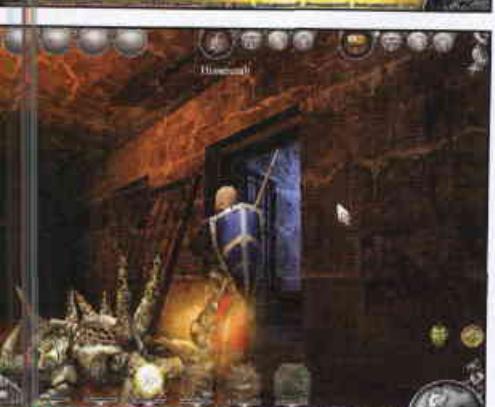
Hangi birini saymasam...

Eksiler

Hangi birini saymasam...

Level Notu

Lütfen nota tıkla, böyle bir notu kaydetmek için 3. sayfalıki yolu seçin. Üstten nota tıkla, notunuzu notelisten silmek için 3. sayfalıki yolu seçin.



Denizin dibinde demirden evler!

AQUANOX 2: REVELATION

Uzun bir aradan sonra tekrar okyanusa döndüğümde, suyun ne denli ıslak ve boğucu olduğunu hatırladım.

Bilgi için: <http://www.aquanox-revelation.com/> Yapım: Massive Development Dağıtım: Jowood Tür: Aksiyon Multiplayer: Yok İngilizce gereksinimi: Normal Minimum Sistem: 800 Mhz işlemci, 128 MB RAM, 32 MB Ekran Kartı, 1.35 GB HD alanı Önerilen Sistem: 1.2 Ghz İşlemci, 256 MB RAM, 64 MB Ekran Kartı

M. Berker Güngör
gberker@level.com.tr

Son yıllarda bilgisayarların grafik kapasitesi hayatı ve tabii kaçınılmaz olarak oyun yapımcıları da yeni oyunlarında bundan sonuna dek faydalama deniyor. Artık üç boyutlu grafiklerin ve abartılı efektlerin kullanılmadığı bir oyuna rastlamak imkansız gibi bir

ya bu oyun türü için yeni bir hayat anıma geliyor. Sonuçta kim her şeyin birbirine girdiği, piksellere boğulmuş grafiklerle simülasyon oynamak ister ki? Simülasyon oynarken etrafta olup biteni düzgün görememek vicdan azabından başka bir şey değildir doğrusu.

Tabii iş denizaltı simülasyonlarına gelince biraz değişiyor. U-Boat kullanılan bir oyunda grafik detayın pek anlaşılmıyor, ne de olsa aracın bir penceresi bulunmuyor! Ama Aquanox tarzı kurgusal denizaltı oyunlarında iş daha farklı bir renge bürünüyor, burada sadece sonara değil gözlerinize de ihtiyacınız var.

Derinlik korkusu

Aquanox bizi hayatı karanlık bir geleceğe götürmüştü. Felaketlerle yıkılmış yeryüzünden kaçan insanların derinlere şehirler inşa ettiği, yüzeye yaklaşmaya kalkmanın bile ölüm anlamına geldiği zorlu bir yaşam hüküm sürüyordu okyanuslarında. İnsanlar bu yeni yaşam tarzına ayak uydurmaya çalışırken bir yan dan da eski alışkanlıklarından kopamıyorlardı. Haliyle korsanlarından tacirine herkes suyun dibinde zenginlik peşinde koşuyordu, bu da ortamı yeterince tehlikeli kılmaya yetiyordu.

İşte Aquanox 2 aynı dünyanın çok daha beter, çok daha kanunsuz bir geleceğinde geçiyor. Canlandırdığımız karakter ise bu dünyanın tehlikelerinden habersiz, hani neredeyse "çocuk" denenecek denli saftorik bir arkadaş. Öyle olmasa ailesinin yiten servetinden geriye kalan tek kargo gemisini alıp "dünyayı" dolaşmaya çıkması başka nasıl açıklanabilir ki? Tabii böyle bir karakteri canlandırırmak, bir oyunda bile olsa beni bunalıttı. Cevabı göz önünde olan her şeye bile avanakça bakan, boyuna ağızı açık dolaşan bir çaylağı oyunun ana kahramanı yapmak kimin fikriymiş bileyimiyorum.

Bu arkadaş o kadar çaylak ki, okyanusun en olmadık, en berbat köşesinde

aldığı "yardım çağrısına"kek gibi atlıyor. Hadi denizaltına binip yardıma koştu, kargo gemisinin güvenlik sistemini niye devreye sokmaz, niye hangar kapınızı ardına dek açık bırakırsın be adam? Ama olay başka türlü gerçekleşse o zaman siz tuftaya getiren korsanlar kolayca geminize el koyma imkanı bulamaz değil mi? Anlamadığım bir diğer nokta da bu zaten. Ben korsan olsam bu kadar salak bir oğlanın tekrar ele geçirdiğim gemisine binmesine izin verir miyim? Kesintikle hayır! Torpido denen bir şey var, köpekbalığı yemi denen bir şey var! Sizin anlayacağınız oyundaki ana karakter ve konuya yapılan bu zorlama giriş beni baştan hayli soğuttu. Aquanox'un yapımcıları çok



şey. Ama bu her zaman iyi sonuç veriyor mu, sanırım bunun cevabını biraz oyun oynayan herkes biliyor.

Üç boyutlu grafikleri tamamen göz ardı etmek de akıllıca değil tabii. Göstergelişti grafikler her oyun türüne gitmese bile, özellikle simülasyonlar için yeni grafik hızlandırıcılarının sağladığı imkanlar yaşamsal bir öneme haiz. Mümkün olduğunda canlı ve detaylı bir dün-



gazel grafik yapıyor olabilirler, ama senaryo yazmakta o kadar başarılı olmadıkları ortada.

Freelancer

Şu noktada itiraf etmem gereken bir detay var, o da ilk oyunu asla oynamaya fırsatı bulamadığım. Maalesef o oyunu yazan freelancer arkadaş, ki kendisi firavun kılıklı ve armut göbekli bir tohtur adayıdır, aldığı CD'leri asla geri getirmez. O yüzden Aquanox 2'yi ilk oyunla kıyaslama fırsatım olamadı maalesef. Fakat o oyunun özellikle grafikleri açısından hayli etkileyici olduğunu biliyorum.

Aquanox 2 denizaltında geçen bir aksiyon oyunu ve her ne kadar simülasyon tadında oynanabiliyor olmasına rağmen, tam bir simülasyon olduğu söylenenmez. Bu sağladığı üç boyutlu hareket özgürlüğü açısından daha çok Descent serileriyle kıyaslanabilecek bir yapım. Tabii burada Freespace serilerinden değil, maßen tünellerinde geçen Descent serilerinden bahsediyorum.

Oyunun daha ilk görevinden iyi yürekli korsanlar tarafından sobelendiğiniz için kendinizi kendi geminizde tayfa modeline girmiş olarak buluyorsunuz ve hikaye de böylece devam ediyor. Kargo gemisi içinde ziyaret edebileceğiniz bir kaç mekan var, görev aralarında bu mekanları dolaşıp içerdeki kilerle konuşmanız gerekiyor. Bu konuşmalardan bir sonra ki görev açığa çıkıyor, siz de hangara gidip gemiden ayrıliyorsu-

nuz. Tabii hangarda denizaltı ve silah seçimi gibi detayları halledebileceğinizi tahmin edersiniz.

Bu kendi gemisinde tayfa dumruma düşmüş olmanın en önemli sonucu oyunun tekdüze bir hal alması. Yani ben Freelancer'a pek özgürlük sağlamadığı için söverken burada iyice ameke konumuna düşmekten fena sıkıldım. Görevler birbirine çok benzeyor ve doğrusu çok kısa bir sürede insanı sıkıntı basıyor. Bu zamanda böyle oyun yapmanın bir anlamı var mı?

Gör gözüm yolları...

Aquanox 2 oynanış tarzı olarak iki farklı seçenek sunuyor, bu oyunu FPS gibi klavye-mouse kombinasyonu ile oynayabilirsiniz. Öte yandan eğer simülasyon seçeneğini açarsanız, geminin giidişi hayli değişiyor. Şahsen ben FPS tadında oynamayı daha rahat buldum. Ancak öyle pek büyük bir oyun özgürlüğü mevcut değil. Kapışılan alanlar genellikle hayli dar ve çarpışmalar yoğunlukla birbirinin aynı geçiyor. Denizin çok derinlerinde olduğunuzdan ortama pek ışık gelmiyor, haliyle görüş mesafesi de pek fazla değil. Öte yandan oyunun çok anılsız bir yanı da sizi belli yerlerden gitmeye zorlaması. Altınızda bir denizaltı var ve siz basit bir sualtı dağının zirvesinden aşamıyorsunuz! Niye, uçak mı bu ki belki bir servis tavanı olsun? Madem öyle neden başka yerlerde yükselip radyasyondan gebermeniz



mümkün oluyor? Hiç sevmem böyle zorlama işleri!

Oyunun grafik güzellikine gelince, bilmem yapımcılar farkında mı ama ilk Aquanox'tan bu yana çok zaman geçti. O zaman etkileyici olan grafik motorları bugün artık sıradan kalıyor. Ayrıca zaman oyun okyanusun dibinde geçtiğinden, ister istemez karanlık bir dünya burası, yani grafikler aşmiş olsa kaç yazar? Deniz tabanı yer yer hurdalar ve binalarla süslü, ama pek yaşam yok. Ölüm, tekdüze renk tonlarının hakim olduğu, sadece patlamalarla şenlenen bir yer burası. Öyle olmasından şikayetçi olmazdım, eğer ki oyunun atmosferi yeterince çekici olabilseydi. Ama değil. Sonuç? Ben sıkıldım, ama ilk oyunu oynamayı devamını görmek isteyenler ya da sırı aksiyon hastaları için fena bir oyun sayılmasın. Ama wasatın çok üstüne çıkamayan bir devam oyunu olduğu da tartışılmaz. ☺



Artılar

Genel grafik tasarımlı fena değil, ses ve müzipler idare eder.

Eksiler

Altıncı zeyt ana karakter, sınırlı hizmetli savas silici.



Level Notu

Level Notu: Bu oyunda 3. seviye en yüksek seviye. Eğer bu seviye seviyesini atlayamazsanız, 100.

Cephanelik!

Aquanox 2 iterledikçe daha güçlü silahlar

ve gemiler kullanmanıza izin veriyor, bu açıdan bir sıkıntınız olmayacağı. Ancak bu tür oyunlarda adet olduğu üzere farklı amaçlara yönelik silahlar mevcut. Mesela Sniper silahınız uzaktan düşman gemisinin kokpitini vurup doğrudan pilotu indiriyor. Öte yandan torpidolar özellikle küçük gemilere karşı için ölümcül. Bunun dışında düşman gemilerini etkisiz hale getiren silahlar da var.

Yol filmi olur da yol oyunu olmaz mı?



RUNAWAY: A Road Adventure

Beni en çok dumura uğratan şey Brian'ın çölün ortasında ecnebilerin 'Drag Queen' dediği, benimse Türkçe'ye 'travesti şarkıcı' olarak çevirebileceğim bir üçlüyle karşılaşması...



Bilgi için: www.pendulostudios.com/runaway Yapım: Pendula Studios Dağıtım: Dinamic Tür: Adventure Multiplay: Yok İngilizce Gereksinimi: Normal Minimum Sistem: 200MHz İşlemci, 64MB RAM, 4MB ekran kartı Önerilen Sistem: 700MHz İşlemci, 128MB RAM, 32MB ekran kartı

Güven Çatak
guven@level.com.tr

Yolda geçen birçok film izlemiştir. Film, çorak bir doğanın asfaltla yarıldığı sabit bir planla başlar ve bir müddet sonra filmin kahramanı üstü açık 'Amerika'yla tozu dumana katarak kamerasının önünden geçer. Sonra bir kasabada mola verir ve orada esas hatunla tanışır. Tabii filmin kötüsüyle de... Daha sonra 'the end' çıkışına kadar sürecek olan kaçış başlar. Genellikle senaryonun pek bir numarası yoktur; yolun keskin virajlarıyla biçimlenir, kavşaklarıyla bölümlenir. En sonunda film belki mutlu bitmez ama mutlaka yolda biter...

Çiceği burnunda doktora öğrencisi

Runaway de yol filmlerinin izinden giderek, maceraya yolda başlıyor. Kahramanımız Brian master derecesini yeni almış, taze bir akademisyen. Amerika'nın en baba üniversitelerinden Berkeley'de doktoraya kabul edilmiş ve tek yapması gereken Amerika'nın en doğusundan, en batısına ulaşmak. Tabii tahmin edeceğiniz üzere bu yolculuk Brian'ın plandığı şekilde gelişmiyor. Her şey Brian'ın arabasının önüne, güzel sıfatının yeterli olmayacağı bir hatunun fırlamasıyla patlak veriyor. Şokta olan genç bayanı hastaneye götürüren Brian, tam 'ben üstüme düşeni yaptım, yoluma devam edeyim' derken, hatunun adının Gina ve peşinde onu öldürmek için acımasız katiller olduğunu öğreniyoruz. Peki neden Gina? Çünkü ortada

mafyanın peşinde olduğu gizemli bir haç var ve Gina'nın babası bu haç uğruna kızının gözleri önünde öldürülüyor. Gina'nın olaya tanık olması, kötü adamların Gina'nın tanıklığını farketmesi ve en önemlisi de hacın Gina'da olması tüm bu kovalamacayı başlatıyor. Katillerin hastanede Gina'yı öldürme teşebbüsü de Brian'ın oylara inancını perçinliyor. Kahramanımız ister istemez mantığı ve duyguları arasında kalıyor; bir yanda üç gün içinde kaydını yaptırması gereken doktorası, diğer yanda ilk görüşte aşık olduğu kadın (hem de ne kadın!...)

Runaway, gerek görsel açıdan, gerekse de anlatım bakımından Broken Sword'u sık sık anımsatan ama kesinlikle taklit etmeyen bir adventure; özellikle kendine has birkaç numarası var ki gerçekten iyi düşünülmüş ve oyuna renk katmış. Aşağı yukarı her adventure'da olduğu gibi Runaway'in de bir 'inventory' sistemi var ama diğerlerine göre çok daha eğlenceli. Şöyle ki: Brian bizzat inventory'nin içinde ve sizinle konuşur halde. Örneğin bir objeye başka bir objeyi birleştiriceğiniz zaman Brian eğilmek şartıyla onu gösteren çerçeveden kayboluyor ve birtakım sesler vasıtasiyla, onun aşağıda objeleri birleştirmekle meşgul olduğunu anlayabiliyoruz. Böylece bir adventure oyununda dikkatinizin önemli bir kısmını harcadığınız inventory arayüzü oldukça eğlenceli bir hal alıyor. Başka bir numara da Brian'ın hem hikayeyi anlatan,

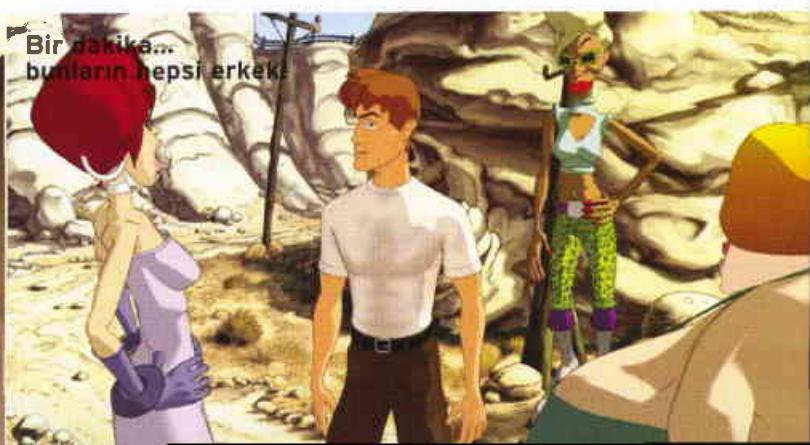
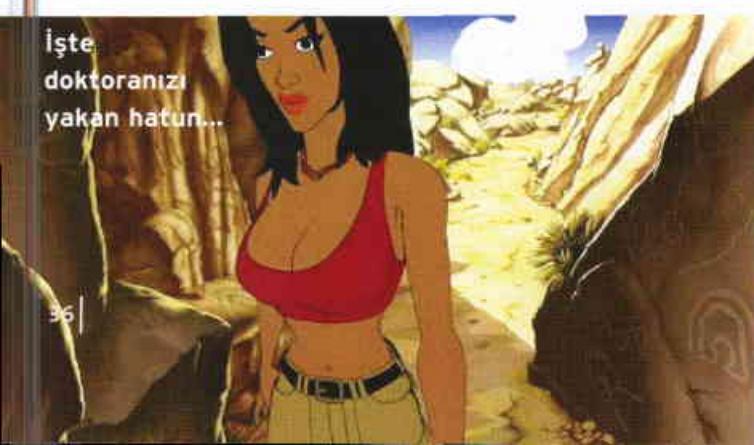
güneş gözlüğü 'cool' adam, hem de kahraman olan, gözlükü akademisyen genç olması. Haliyle Brian'ın bu dönüşümü nasıl geçirdiğini merak ediyor ve bu merakınız oyunu çözme motivasyonunu artırıyor. Oyunun ilgimi çeken başka özellikleri de var ama en iyisi onları keşfetmeye size bırakmak.

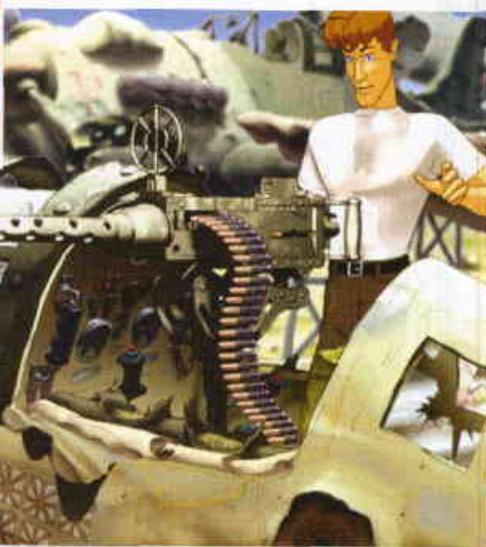
Yola çıkma zamanı!

Oynamabilirlik açısından Runaway, alışık olduğumuz adventure'lardan pek farklı değil. Standart 'bul ve tıkla' üstüne kuruulu bir sistemle hareket ediyorsunuz. Brian, tıklayabildiğiniz her şey ile inceleme, kullanma ve konuşma eylemlerini yerine getirebiliyor. Ekranı sinemaskop bir film gibi düşünürsek, üstte kalan siyah boşluk, mouse ile üzerine gelmediğiniz sürece inventory (tab) ve ana menü (esc) gizliyor; altta kalan siyah boşluk da diyaloglarla komutları gösteriyor. Bulmacalar genellikle bulduğunuz objeleri, sıkışık kaldığınız durumlardan kurtulmak için kullanmaya dayalı. Brian'ın verdiği ipuçlarını da düşünürsek, bulmacaların mantığa uygun, kafayı yeğirtmeyen türden olduklarını söyleyebiliriz. Ama bazen küçük bir detayı atlamanzı, tıkanmalara yol açabiliyor. Bazen de tıkanıklığı çözmek için aynı yere bir daha bakmanız veya aynı objeyi bir daha incelemeniz gerekiyor ki, herhalde oyunun en can sıkıcı yanı bu çift dişler olsa gerek.

Runaway, oynamabilirlik açısından belki standart bir adventure olabilir

İşte doktoranızı yakan hatun...





ama özgün hikayesi ve etkileyici grafikleri onu türdeşlerinden ayırmıyor. Toplam altı bölüm var ve her bölüm birbirine o kadar güzel bağlanmış ki olayların nasıl gelişeceğini merak etmekten, oyuncunun başından kalkamayorsunuz. Oyun New York'da bir hastanede başlıyor, daha sonra Şikago'da bir arkeoloji müzesine uğruyor, oradan kendinizi Arizona'da çölün ortasında buluyor, Vahşi Batı'nın hayalet kasabalarından birine takılıyor ve bu eğlenceli koşturmacayı Kaliforniya'nın altın kumsallarına kadar sürdürüyorsunuz. Ama beni en çok dumura uğratın Brian'ın çölün ortasında ecebüllerin 'drag queen' dediği, benimse Türkçe'ye 'travesti şarkıcı' olarak çevirebileceğim bir üçlüyle karşılaşması oldu. Tabii diyaloglar ve espriler de en az bu üçlü kadar renklendi. Runaway bu anlamda da ilginç bir oyun; hiç beklemedığınız bir anda karşınıza şiddet veya cinselik içeren durumlar çıkartarak siz şaşırtıyor. Örneğin arkeoloji müzesindeki gece bekçisi çocuğun hunharca öldürülmesi veya travesti müzik grubunun kötü (ama adeleli) adamlardan birini 'kapatması' gibi sahnelerle karşılaşabiliyorsunuz. Her şeyin ren-

garenk olduğu bir dünyada bir anda böyle sahnelerle tanık olmak, ifadenizi dumurla karışık şeytani bir gülmsemeye dönüştürübiliyor. Ayrıca bu tarz sürprizler hikâyeyin doğrusallığını kırmak adına da oldukça işe yarabiliyor.

2D gözüken 3D grafikler

Runaway, göz zevkinizi kesinlikle tatmin edecek bir oyun. Grafikler inanılmaz renkli ve canlı. Her şey ilk bakışta tamamen 2D gözükmüyor ama birazcık da şüphelenmeden de yapamıyor insan. Ben de biraz daha fazla şüphelendim ve bu nasıl bir teknik diye araştırdım. Meğerse, tüm karakterler ve objeler 3D modeller olup, anti fotogerçekçi bir teknikle render ediliyormuş. Daha sonra da 2D olarak konturlarının üzerinden geçiliyormuş. Karakterlerin elle çizilmiş gibi gözükmelelerine rağmen inanılmaz açıcı hareket etmelerini de bu tekniğe bağlayabiliyoruz. Tabii ağız hareketleri, 3D modellerden ayrıca kotarıldığı için biraz sıritiyor. Bunun sebebi de farklı dillere göre ağız hareketlerini senkronize etmek ikinci boyutta çok daha kolay. Ağız hareketlerinin de 3D yapılması, render edilecek kare mik-

tarını inanılmaz artıracağından, böyle bir yöntem tercih edilmiş. Senkronize sorunu genellikle ara demolar farkediliyor. Zaten ara demolar görsel açıdan da oyun içi grafiklerinin ihtisamından oldukça uzak; bunun başlıca sebebi de oyun içi grafiklerinin 1024x768 çözünürlüğü destekleyebilecek kalitede olması. Müzikler de en az grafikler kadar iyi. Fazla ön planda olmamakla beraber atmosferi kesinlikle tamamlıyorlar. Maalesef seslendirme için aynı şeyler söylemeye mümkün değil. Başroller hariç yan karakterlerin seslendirmesi biraz zayıf kalmış.

Runaway: A Road Adventure, İspanyol firması olan Pendulo Studios için çok iyi bir çıkış. Runaway, aynı zamanda az ama öz oyunlarla ayakta durmaya çalışan adventure janrı için de iyi bir çıkış. Herkes babalardan Broken Sword 3'ü ve Full Throttle 2'yi beklerken (ki son bir habere göre Full Throttle 2 projesi iptal edilmiş) Runaway gibi adventure geleneklerine sadık ama aynı zamanda modern bir oyunun çıkması süper bir olay. Kesinlikle tavsiye ediyor ve şu sıcak yaz günlerindeki ferahlata etkisine de hayret ediyorum. ☺



Artılar

Sürükleyici hikaye, renkli karakterler, inanılmaz grafikler... kısacası bir adventure'dan bekleyebileceğiniz her şey!

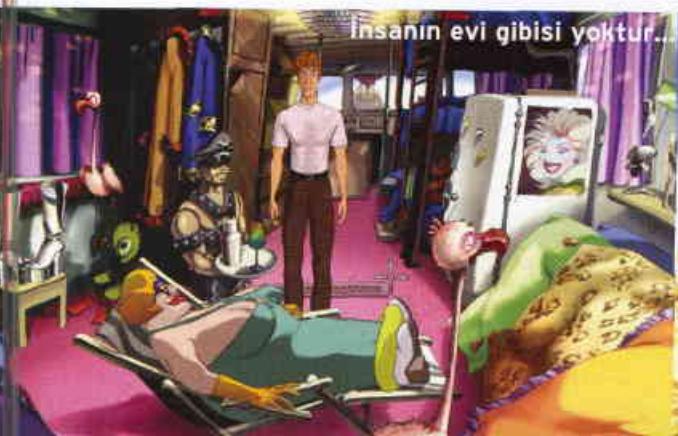
Eksiler

Ara demolar görsel açıdan çok daha kaliteli olabilir; seslendirme de aynı şekilde.

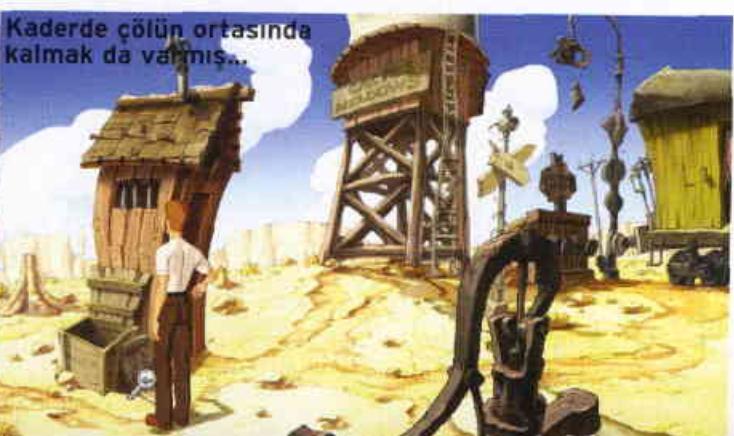


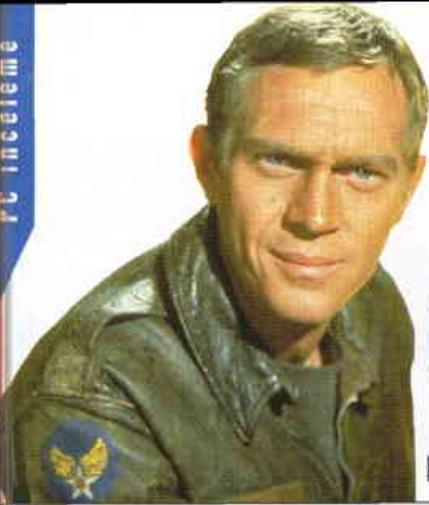
Level Notu

Level Notu: Bu oyun, büyük bir inanılmazlık, 2 ana hikaye şeridi. Bir hikaye serisi olup diğerine yerleştirmeye uygun bir yapıya sahip.



Kaderde çölün ortasında kalmak da vâmiş...





Eski bir dostun vedası

GREAT ESCAPE

Bu oyun insanda motorla dikenli tellerin üzerinden atlama arzusu uyandırıyor!

Bilgi için: <http://www.gothamgames.com/greatescape> Yapım: Pivotal Games Dağıtım: SCI Tür: Aksiyon Multiplayer: Yok İngilizce Gereksinimi: Normal Minimum Sistem: 600MHz İşlemci, 128MB RAM, 32MB Ekran Kartı, 155GB HD Alanı Önerilen Sistem: 1GHz İşlemci, 256MB RAM, 64MB Ekran Kartı

M. Berker Güngör
gberker@level.com.tr

Doğrusu Hollywood filmlerinden ikinci ve hatta çoğunkula beşinci sınıf oyunların yapılmasına alıştım artık. Ve tabii oyulardan yola çıkılarak yapılan onbeşinci sınıf Hollywood filmlerini de unutmamak lazım. Mesela Mario Bros, mesela Double Dragon, mesela Wing Commander! İyki! Freddi Prince Jr.'yi çaylak pilot rolünde düşündükçe halen dehşete kapılıyorum! Wing Commander gibi dolu dolu bir oyun evrenini alıp ta böyle bir film yapan adamlara ne demeli bilmem ki? Hele de yönetmenin Wing Commander oyularını yaratın adam olduğunu düşünürseniz!

Ve fakat şimdilik ilginç ve yeni bir akımın başlangıcına tanıklık etmekteyiz hep beraber. Görünen o ki şimdilik artık en son filmlerin berbat oyularını yapmak ağızlı pazarlamacılarla yetmeye başlamış! Onlar da ne yapıyorlar? Gözlerini Hollywood klasiklerine dikiyorlar! İşte The Great Escape böyle bir çalışmanın ürünü. 1963 yılında gösterime giren aynı adlı film hayli yetenekli oyunculardan oluşan kadrosu, gerçeğe dayanan senaryosu ve sürükleyici kurgusuya anında klasikler arasına girmisti. Bugün herhangi bir film tutkununa ikinci Dünya Savaşı konulu klasik filmleri sorsanız, The Great Escape adını da duydarsınız. Hatta geçtiğimiz aylarda bir televizyon kanalında tekrar yayınlandı, seyredenleriniz olmuştur şüphesiz.

Bizim görevimiz kaçmaktır!

The Great Escape konusunu ikinci Dünya Savaşı sırasında gerçekten de meydana gelmiş olan bir olaydan alıyor. Tabii burada filmden bahsediyorum, ne de olsa oyun da onun üzerine kurulu. Olaylar Alman askeri toplama kampı olan Stalag Luft 3'te geçiyor. Alman askeri kumandanlığı savaş esnasında ele geçen esirleri, özellikle de düşürülen



müttefik uçaklarının mürettebatlarını sorguladıktan sonra esir kamplarına atmaktadır. Ne var ki savaş ilerledikçe sayısı artan bu kamplar Alman ordusuna büyük bir külfet getirmeye başlar. Özellikle kamplardaki yüksek rütbeli subayların başını çektiği örgütlenmeler büyük sorun yaratmaktadır, çünkü bu yüzden sık sık firarlar gerçekleşmektedir.

Almanlar en sonunda en sık kaçma-

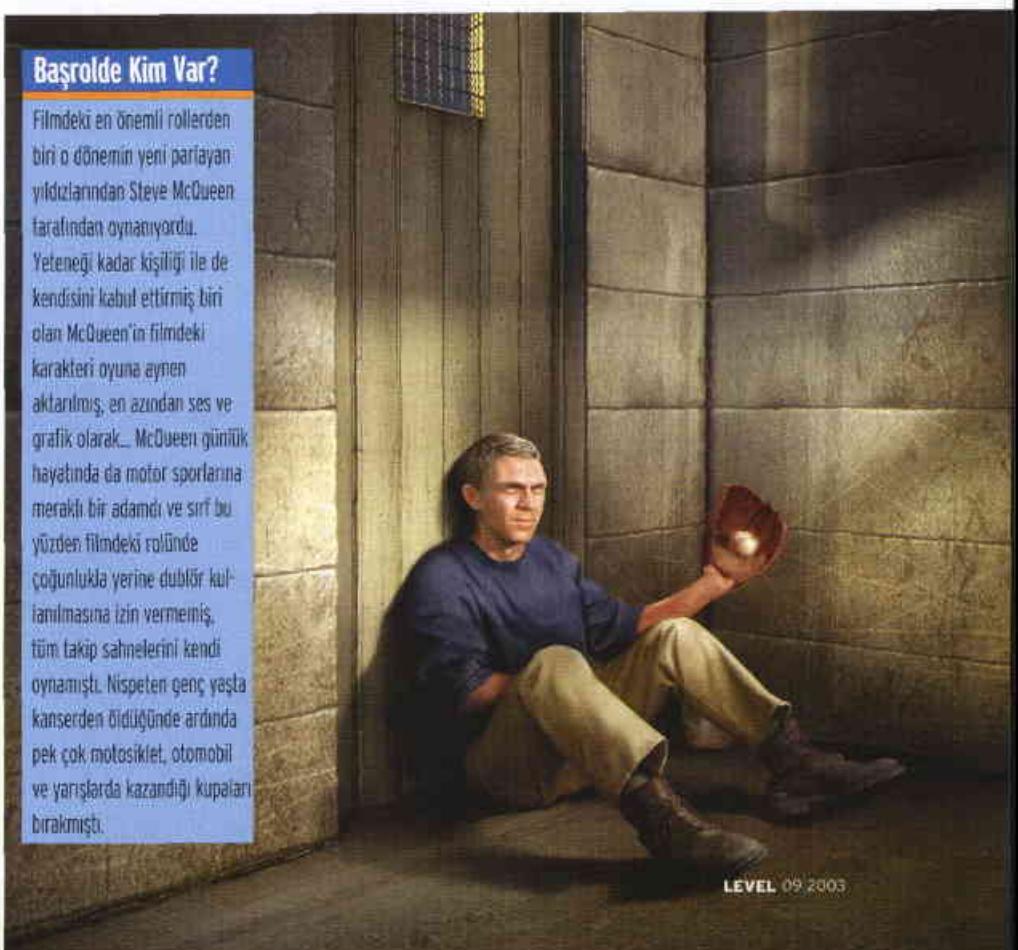
ya çalışan ve firarları örgütleyen müttefik esirlerini bir kampta toplamaya karar verirler. Stalag Luft 3'ün güvenlik önlemleri çok ileri, personeli de çok tecrübelidir. Kamp komutanı gelen esirlerde akıllı uslu oturmalarını ve kendilerine bela çıkarmamalarını, yoksa Gestapo tarafından mihlanacaklarını bildirir. Esirler ise buna karşılık olarak esir kamplarının tarihinde görülmüş en büyük toplu firar eylemini gerçekleştirmek için hazırlıklara başlarlar. İşte sizin de oyunda yapacağınız iş bu, yani büyük firarı gerçekleştirmek.

Bizim de görevimiz tutmaktır!

Filmde olaylar tek kişinin etrafında dönüyor olsun tabii ki, ne de olsa adı üstünde, "toplú firar" eylemi bu! Ancak filmdeki her karakteri oyuna aktarmak ta pek mümkün olmayacağından, burada

Başrolde Kim Var?

Filmdeki en önemli rollerden biri o dönemin yeni parlayan yıldızlarından Steve McQueen tarafından oynanıyordu. Yeteneği kadar kişiliği ile de kendisini kabul ettirmiş biri olan McQueen'in filmdeki karakteri oyuna aynen aktarılmış, en azından ses ve grafik olarak... McQueen günümüza da motor sporlarına meraklı bir adamevi ve sırf bu yüzden filmdeki rolünde çoğunkula yerine dublör kullanılmamasına izin vermemiştir. Tüm takip sahnelerini kendi oynamıştır. Nispeten genç yaşta kanserden ölübü içinde arındırma pek çok motosiklet, otomobil ve yarışlarda kazandığı kupaları bırakmıştır.





belli başlı birkaç karakteri canlandırırsınız. Her karakter farklı bir bölümde ortaya çıkıyor ve kendi yeteneklerine uygun işlere koşuyor.

Tabii toplama kampından kaçmak için önce oraya düşmek lazımlı, zaten oyunun açılışında da bunu yapıyorsunuz! Olaylar Almanya üzerindeki bir müttefik bombardıman uçağının pilot kokpitinde başlıyor. Kuyruk topçusu yaralandığında koşup onun yerine geçiyor ve etrafındaki düşman uçaklarını vuruyorsunuz. Ancak tüm çabaniza rağmen uçağın düşmesine engel olamayınca geriye bir paraşüt kapıp atlamağa kalkıyor.

Oyun bu nispeten hoş girişin ardından maalesef gittikçe tempo kaybediyor. Bir zaman sonra sıkılmaya, bunalımıya, delirmeye başlıyorsunuz. Peki neden? Bunun birkaç sebebi var. Öncelikle gizlilik gerektiren görevlerin çoğu pek öyle matah şeyle değil. Şuraya git, bunu al, oraya götür gibisinden amaçlarla etrafta tırsa tırsa dolanırsınız, ki bir zaman sonra bayıiyor. Etrafta dolaşmak dışında dövüşmeyi gerektiren durumlar da oluyor tabii. Ancak oyunun tasarımları silah kullanmayı tam bir vicdan azabı haline getiriyor. Ne düzgün nişan alabilemek mümkün, ne de atışlardan sakınabilmek. Yakin dövüşe gireyim, ne de olsa sessiz takılmak iyidir. Diye düşünürseniz durum daha da beter oluyor, çünkü yüzde doksan ihtimalle sobeleniyorsunuz.



Yapay embesil...

Oyunu daha da berbat eden en önemli unsurlar ise yapay zekanın saçmalıkları. Muhafizler bazen dikenli tellerdeki koca bir deliğin önünden görmeden geçerken, bir sonra ki adında siz kampın öbür yanından fark edebiliyorlar! Yanı aslında tutarlı bir yapay zeka yok! Sırf bu yüzden hiçbir şey yapmadan olduğunuz yerde dikkilirken bile gelip ensenize yapışabiliyorlar. Aynı sorunlar dostlarınızı da etkiliyor. Koşmaları gerekirken oldukları yerde durabiliyor, gitmelerini söylediğiniz yönün aksine koşturup kurşunu yiyebiliyorlar! Sırf yapay zeka yüzünden bu oyundan hızla sıkılmak mümkün!

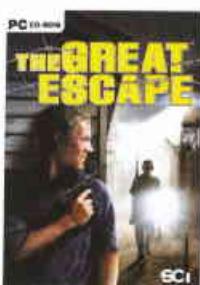
Bir diğer eksikslik ise grafiklerde karımıza çıkıyor. Bu oyun öncelikle konsol için tasarlanmış ve sonradan aceleyle PC için port edilmiş, burası çok bellidir. Çünkü grafik kalitesi özellikle karakter tasarımlarında ve animasyonlarında dibe vurabiliyor. Ayrıca kaplamalar ve genel grafik kalite neredeyse iki sene önceki PC oyunlarına eş düzeyde. Haritaların nispeten geniş ve filme sadık kalınarak tasarlanmış olması artı puan tabii ama yeterli değil.

Grafikler her zaman bu kadar iyi değil...



Oyunda bir de çeşitli araçları kullandığınız bölümler var ki, bunlar sayıca hem az, hem de kontrol zorlukları yüzünden sıkıntı yaratıyorlar. Oysa çoğu en çok bu bölümlerden hoşlanacağına eminim, özellikle motosikletle Almanları atlatma ya çalıştığınız bölüm gerçekten de zevkli olabilir. Tabii motoru ayakta tutmayı başarabilirsiniz.

Doğrusu The Great Escape hakkında büyük umitler beslediğim oyunlardan biriydi. Ama olmamış, olamamış. Bu oyun birkaç sene evvel çıkmış olsaydı nispeten kabul edilebilir olurdu, ama bu senenin oyunları ile kıyaslandığında inanılmaz sönükk ve sıkıcı kalmıyor. Filmi sevdiyiniz belki bir alıp bakabilirsınız, ama sırf yapay zekâdaki saçmalıklar bile bu oyunu öldürmeye yetiyor bence. ☺



Artılar

Klasik bir film konu alıyor, nadir fırar oyunlarından biri.

Eksiler

Altıncı sınıf, grafikler nasıl, yapay zeka herheit.



Level Notu

Level Notu: Her seviye farklı bir hikaye anlatıyor. 1. seviyeli sonraki seviye: Uçak hava kurtuluş eylemleriyle ilgili bir hikaye.

Filme McQueen'in yakalanma anı...



Yapay zekanın davranışları çok anımsız farklılıklar gösteriyor.



Onlar hayatlarını alevlerle savaşmaya adamışlardı...

FIRE CHIEF

Çöken duvarlar, bomba gibi patlayan arabalar... Sanki tam bir Rescue 911 programının içindeydimsiniz gibi...

Yapım: Monte Cristo Multimedia **Dağıtım:** DreamCatcher Interactive **Tür:** Strateji **Multiplay:** Yok **İngilizce Gereksinimi:** Az
Minimum Sistem: 500MHz işlemci, 128MB RAM, 32MB ekran kartı **Önerilen Sistem:** 800MHz işlemci, 256MB RAM, 64MB ekran kartı

Güven Çatak
guven@level.com.tr

Yanın, çoğu zaman ölümcül olabilen çok etkili bir felaket. Yakıp kül eden alevleri ve zehirleyen dumanyaıyla insanlar için çok kötü bir son. Sadece yanıklar bile insan hayatını tepetaklak edecek kadar ciddi olabiliyor. Orman yangınları ise ayrıca vahim bir durum. Yangın bu kadar tehlikeli olunca, onunla savaşacakların da bir hayli cesur olması gerekiyor. Tıpkı 'Backdraft' filmindeki itfaiye erleri gibi... Türkçe'ye 'Alev Kapımı' diye çevrilen film yüksek temposu ve inanılmaz gerçekçi sahneleriyle izleyiciyi koltuğa adeta civilemişti. Fire Chief de en az Backdraft filmi kadar tempolu ve öğretici bir oyun.

Şu hortumu uzatsana...

Fire Chief veya diğer adıyla Fire Department takım bazlı bir gerçek zamanlı strateji oyunu. Amaç, kontrolünüzdeki farklı özelliklerini olan itfaiye erleri ve araçlarıyla, şehrin çeşitli yerlerinde çıkan yangınları söndürmek ve tabii ki insanları kurtarmak. Toplam 10 bölüm var ve her bölüm birbirileyle bağlantılı üç veya dört görev içermekte. Her bölüm sinematografik bir kurguya sahip ve tasarımlarına bayağı kafa patlatıldığı bariz ortada. Örneğin, birinde itfaiyeci kılığına girmiş banka soyguncuları, yanğını çıkarmak yoluyla bankaya giriyor ama evdeki hesap çarşıya uymuyor ve yanın bir güzel kontrolden çıkıyor; soyguncular kasanın içinde mahsur kalıyor.

Ta ki gerçek itfaiyeciler, yani siz devre-

ye girene kadar.

Görevlerde ilerledikçe tempo artıyor ve öncelikleriniz değişiyor. Örneğin elçilikte geçen bir görevde, üst düzey diplomatlarla birtakım çok değerli sanat eserlerini kurtarmayı çok iyi dengelemeniz gerekiyor. Çöken koridorlar veya alev kapanı (birikmiş gazın aniden patlaması) gibi beklenmedik engeller karşısında çabuk düşünerek uygun stratejiler geliştirmelisiniz. Bir düşünün, her taraf alevler içinde. Hem kurtarmanız gereken insanlar, hem de savaşmanız gereken alevler var. Bir yandan da adamlarınıza dikkat etmelisiniz; çöken duvarlar, bomba gibi patlayan arabalar... Sanki tam bir Rescue 911 programının içindeydimsiniz gibi.





STATION

The high-risk environment specialist
A High-risk Environment Specialist is a firefighter working high-risk jobs. His mission is to attack to inaccessible areas.

A high-risk environment specialist faces a high-risk mission of fire prevention and management. It enables him to access areas where other units can't.

Station: The magazine's new High-risk Environment Specialist is a firefighter who works in high-risk areas. He has unique skills and abilities to handle these areas.



Nerde o eski tulumbacılar?

Oyun boyunca aynı itfaiyecilerden oluşan ekibi ve aynı araçları kontrol ediyorsunuz. Görevlerin niteliğine göre bazlarını evde bırakıyor, bazlarını yanına alıyorsunuz (bu seçim otomatikman yapılıyor). Ne yazık ki oyunda deneyim kazanma diye bir şeyle olmadığından adamlarınız kendilerini geliştiremiyor. Ekip genellikle alevlerle en iyi boğuşan standart itfaiye erleri, yaralılarla ilgilenen bir adet tıbbiyeci ve araçlarla makinelerden anlayan bir adet teknikerden oluşuyor. Özel durumlarda ise ekibe tırmamabilen, enkaz kaldırabilen uzmanlar da katılıyor. Araçlara gelince... Yaralılar için ambulans, yüksek katlar için kurtarma merdiveni, su takviyesi için tanker, su püskürtmek için pompası, enkaz kaldırma için buldozer olarak sıralayabiliriz.

Fire Chief izometrik bir perspektiften oynanıyor. Ekrana yaklaşıp uzaklaşabiliyor ve ekranı döndürbiliyorsunuz ama maalesef arayüz bu hareketliliği kaldırıyor. Örneğin araçları kontrol etmek için üstlerine sol tıkladıktan sonra sağ tık basılı tutarak ileri veya geri hareket ettirebiliyorsunuz. Tamam, buraya kadar bir sorun yok. Sorun, adamlarınızı veya diğer araçlarınızı kontrol edebilmek için kamera açısını değiştirdiğinizde en az bir aracınız bir şekilde bloke oluyor; binaların veya ağaçların arkasında

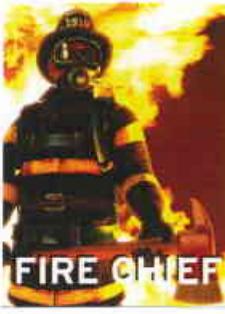
da kalıyor. Ekrandan genel bir bakış alacak kadar uzaklaşamamak, her şeyin birbirine girmesine neden oluyor. Aynı sorun itfaiyecileriniz için de geçerli. Zamanın çok önemli olduğu bir oyunda kamera sistemiyle arayüzün bir arada çalışmaması oldukça cansızıcı bir durum. Strateji geliştirmekten çok deli dana gibi koşturuyorsunuz.

Alevlerin cazibesi...

Fire Chief görsel anlamda oldukça şirin ve renkli bir oyun. Sanki tüm binaların gerçeğine uygun maketi yapılmış ve siz de minyatür itfaiyecilerinizle bu binalardaki yangıncıkları söndürüyormuşsunuz gibi (araçlar da küçükken ip bağılayıp çektiklerinizi hatırlatıyor). Animasyonlar da en az grafikler kadar gerçekçi; özellikle arabaların havaya uçuşu çok iyi kotarılmış. Grafiklerin en vuruşlu bölümünü alevler oluşturuyor. Boyutlarına göre değişen renkleri

ve hareketleriyle alevler oldukça etkileyici. Müzik sadece bölüm aralarındaki madalya ekranlarında ve ana menüde var; oyun içinde yok. Ama alevlerin çitirtıları, patlamalar, çatıtlar, sirenler ve benzer birçok gerçekçi ses, müziği aratmıyor.

Fire Chief oldukça sürüklüyor bir oyun. İçerdiği birbirinden farklı sinematik görevleri, cesur itfaiye erleri ve şirin grafikleri ile oldukça sepatik bir oyun. Ayrıca yanım ve özellikleri konusunda oldukça bilgilendirici bir oyun. Yalnız arayüz sorunları ister istemez bunaltıyor. Bir de her görev için adam ve araç seçiminin size ait olmaması, deneyim kazanma oyunının olmaması, oyunun strateji yönünü zayıflatıyor. Her şeye rağmen zevkle vakit geçirebileceğiniz bir oyun. Özellikle küçükken üniformaya özenip itfaiyeci olmak ve yanıyla uzaktan flört etmek isteyenler kaçırımalı. ☺



Artılar

Görevler inanılmaz sürüklüyor ve orijinal. Grafikler çok şirin ve renkli.

Eksiler

Arayüz oyunun temposuna yetişmediği için strateji kurmak zor.

Level Notu

Level Notu kerele ilme-suresi oluyor. 3. seviyede yerde düşen tüm türlerin kaldırılması gereken seviye.



KAHRAMANLARIMIZI TANIYALIM

İşte oyundaki karakterler...



EL: Standart itfaiyeci.
Ne iş etse yapar.
Hizmetinde çok dikkatli.
İhtiyaçla parçalar
Taze ve delikli.
Benzinlik sigara içen.



ANOT: Teroristlere
ve alevlerin dolayı riski
yetenekli itfaiyeci.
Arka çaprazı, ölümlere
timiz ve bir dize çırıltı
la döktür deşteri.



TEKİN: Teknik
itfaiyeci. Her şeye odak
lan, her makamda konu
çalar. Seçenek katır
hakkında olağanüstü
sapınlıklar.



ÜZMEN: Üzman itfaiyecisi.
3. Aşırı gribi, 24/7
hizmetle meşhur.
O-mart, tıbbi yardım
en azı 500 TL'ye tüketiciler.
Balık ve yemek.



DR: Hastalıkları
içinde, TÜB statüsündeki
kazananlardan. İleri
teknoloji kullanım.
Piyasada alevi
mavaya bulasılı sigara içen.



ENAZ: Kusu itfaiyecisi.
Kozanın en sevileni.
Keser tayı, batta
gözleri de omurili bir
köpeğin. Paskopatları,
mavi bulagının iskeleti.

Neden her yer karanlık? Açıñ şu ışıkları artık!

MIDNIGHT NOWHERE

Hicbir sey hatırlamıyorsunuz ve etrafınız ölülerle dolu. Memento'dan sonra 28 Gün Sonra'yı izlemek gibi bir şey.

Bilgi için: www.buka.com Yapım: Saturn-Plus Dağıtım: Buka Tür: Adventure Multiplay: Yok İngilizce Gerekşimi: Normal Minimum Sistem: 400MHz işlemci, 64MB RAM, 16MB ekran kartı Önerilen Sistem: 733MHz işlemci, 128MB RAM, 32MB ekran kartı

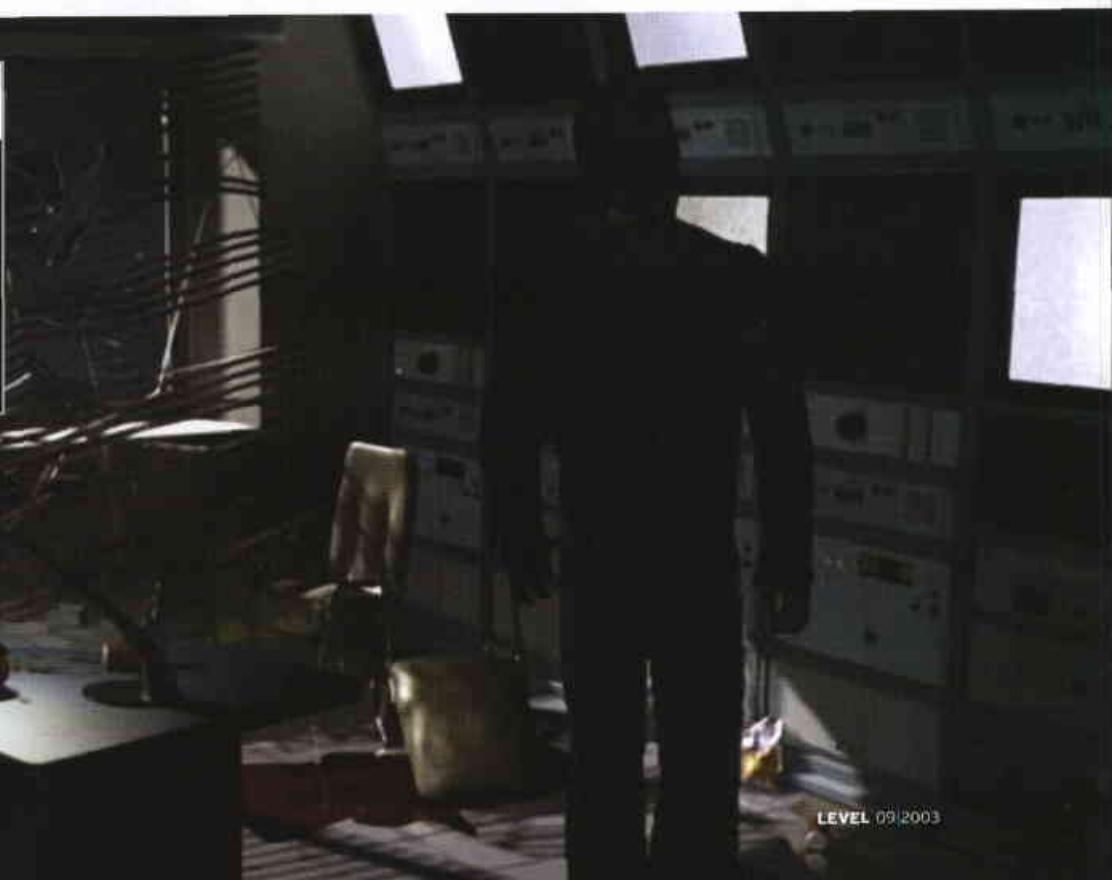
Güven Çatak
guyen@level.com.tr

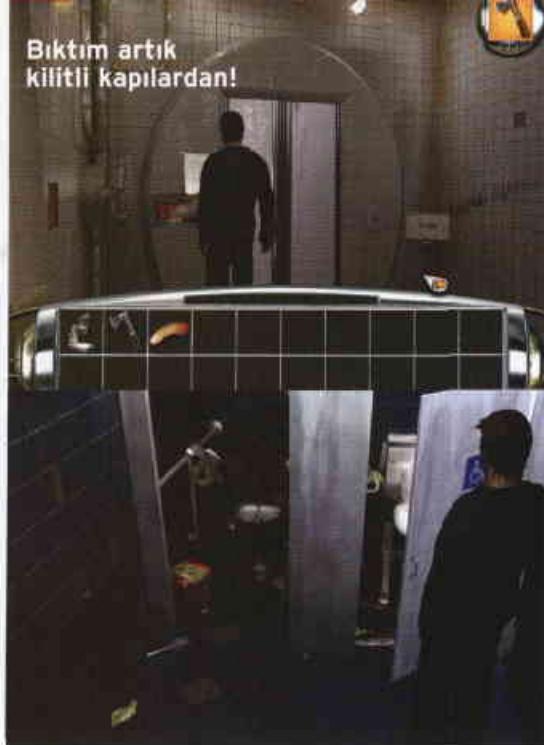
Hafıza sıfır ama karizma yerinde

Tabii bu sorular yüzyıllardır dile getirilen 'Kimiz biz, nereden geliyor ve nereye git- diyoruz'dan ziyade felsefi anımlar içeri- meyen, doğrudan durumunuzu kavra- maya yönelik. Hiçbir şey hatırlamıyor- sunuz ve etrafınız ölülerle dolu. Memen- to'dan sonra 28 Gün Sonra'yı izlemek gi- bi bir şey. İşte bu yüzden acilen birtakım cevaplara ihtiyacınız var. Çevrenizi biraz daha kurcaladıktan sonra bir hastanede olduğunuzu ve bir şeylerin yolunda git- medığını anlıyorsunuz. Hastanede kim- seciklerin olmamasının yanı sıra tüm personelin katledildiğini görüyorsunuz. Hikaye, başlangıç için ağızda birtakım klişe tatlar bıraksa da gerilim yüklü açılı- şıyla merak uyandırıyor. Olaylar tipki ana karakterin yürüyüşü gibi yavaş ya- vaş açılıyor. Önce etrafta gördüğünüz ivir zıvır dökümanları okuyarak karakterinizi tanıyor, sonra da hastaneden çıkış tüm bu ölümlerin kaynağını bulmaya ca- lisıvorsunuz.

Oyunun cazibesi bilinmeyenler üstünde kurulu olduğundan ana karakterin ismini söylemiyorum. Zaten ne kadar az anlatırsam sizin için o kadar iyi. Sürprizlerin tadını kaçırmak istemeyiz öyle değil mi? Yine de ana karakterden bahsetmek durumunda olduğumuz için ona bir isim vermemeliyiz. En iyisi şimdilik ona 'Co' demek. Co gerçekten cool bir karakter. Bir ceset torbasının içinden çıkmış ve hafızasını kaybetmiş olmasına rağmen gayet gamsız bir şekilde etrafta gezinebiliyor ve soğuk espriler yapabiliyor. Bu bakımından Co ile pek özdeşleşebildiği söylemeyeceğim. Yani ben öyle bir durumda olsam herhalde birazcık daha endişeli bir görüntü sergileirdim. Anlayacağınız Co ne en iyi arkadaşınız, ne de en kötü düşmanınız. Ses tonu ve garip esprileri ile tedirgin edici bir karakter. Aslında Co'nun, tamamen kontrolünüz altında olmadığı izlenimi, atmosferi tuhaftırmak için akılçılca bir yöntem. Tam bir kukla gibi davranmaması, her an size

**İşte ana menü dediğin
böyle olur.**





başkaldırabileceği ihtimalini düşündürüyor.

Oyunun tadını kaçırmadan hikâyeyi toparlamak gereklir: Orta da psikopat bir katil var ve önüne geleni vahşice katlediyor. Ama katili ne duyan var, ne de gören. Salgın hastalık hızıyla ölü sayısı her geçen gün artıyor. Bölge karantina altına alıyor ama ölümlerin arkası kesilmiyor... İşte giriş demosunda verilenler bunlar, benim ekstra söyleyebileceğim şey ise Co'nun zanlı olarak gösterilmesi.

Bu işler gerilmeden olmaz...

Midnight Nowhere, atmosfer üstüne yoğunlaşmış bir oyun. Hemen hemen her şey havadaki gerilimin dozajını artırmaya yönelik. Özellikle mekanlar olabildiğince bunaltıcı ve ürpertici. Normal bir hastanedeysen bile içinizin sıklığından düşürürseniz, cesetlerle dolu ama tek bir canlı bulunmayan bir hastanedeyken nasıl bir psikoloji içinde olabileceğinizi tahmin edin artık. Sanki her an karanlık bir köşede saklanan bir şey üstünüzde çullanmak için en doğru zamanı koluyor veya her an ölülerden biri ayaklanıp, girtlağına sarılmak için tetik noktasına gelmenizi bekliyor. İçeride bir şey olmadıgına emin olsanız bile girdiğiniz her mekandan, bir an önce çıkmak istiyorsunuz.

Grafikler oldukça detaylı ve göz alıcı. Her şey çok gerçekçi gözüüyor. Co da fena değil ama yuttuğu baslonu çıkarırsa eminim çok daha rahat edecktir. Diğer

karakterler modelleme ve detay bakımından Co kadar kaliteli değil. Onlar sahne alınca ister istemez oyunun görsel uyumu darbe alıyor (neyse ki pek fazla yan karakter yok). Grafiklerin yanı sıra gerilimi tırmadıran diğer başlıca etken ise garip seslerle iç içe olan müzikler. Oyunun müzikleri gerçekten atmosfere çok uygun; olabildiğince sakin ama kendini farketti-recek kadar gergin. Oynarken sizi adeta yakalıyor.

Tıkırtılar duymaya başlayınca...

Kafanızda bir fikir olması açısından, Midnight Nowhere'in görünüş ve oynanabilirlik bakımından Alone in the Dark tadında olduğunu söyleyebilirim. Sadece kontroller için klavye yerine mouse kullanılıyor ve standart 'bul ve tikla' sistemi geçerli. Şaşırtıcı ama oyunda hiç aksiyon sahnesi yok; sizin bulmacalarla. Ekranın sol üst köşesindeki ikonlar, Co'nun yerine getirebileceği eylemleri sembolize ediyor. Tahmin edeceğiniz üzere, Co bakabiliyor, konuşabiliyor, alabiliyor ve kullanabiliyor. Diğer ad-

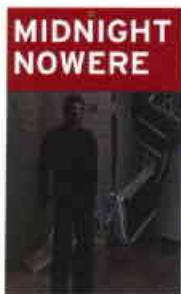
ture'lardan farklı olarak her eylem, her durum için aktif olamayıyor; inceleyebildiğiniz bir objeyi cebinize atmak isteyince, alma eyleminin kapalı olduğunu görebiliyorsunuz. Biraz takıldıkta sonra hangi durumlarda, hangi eylemlerin aktif olduğunu kavrayıp, delicesine her ikonu denemiyor; az ve öz tıklıyorsunuz. Tıklama trafiğini rahatlatan bir yöntem. Fakat bulmacaların özellikle başlangıçta ağırlıklı olarak anahtarları bulma, kilitli kapayı açma üstüne kurulmuş olması can sıkıcı bir durum.

Bu tarz yıpratıcı eksilere rağmen Midnight Nowhere oldukça başarılı bir adventure. Özellikle bir oyunda atmosfer yaratmanın ne kadar zor bir şey olduğunu düşününce, yapılan işe saygınlık bir kat daha artıyor. Ruslar bu işi gerçekten iyi biliyor. Mekânlar ve müzükler adeta bu oyun için kotarılmış. Kafanızda bir sürü bilinmeyen ve etrafınızda bir sürü ceset; insan daha başka ne isteyebilir ki? (özellikle gerilim sevenler) Şu adventure kitliğinde Midnight Nowhere kesinlikle kaçırılmamalı. ☺

Benim masam kadar dağınık değil.



Şimdi onun parmağını keseceğiz...



Artılar

Sadıgam hikaye, ürperici atmosfer, gerçekçi grafikler
Eksiler: Uyuz bulmacalar, soğuk espriler, zayıf animasyonlar.

Eksiler

Uyuz bulmacalar, soğuk espriler, zayıf animasyonlar,

Level Notu

Enaz 500 kere oynamak gereklidir. 2. seviyelerde yer almaktadır. 1500 kere oynamak gereklidir. İsteyenler 1000 kere oynamalıdır.



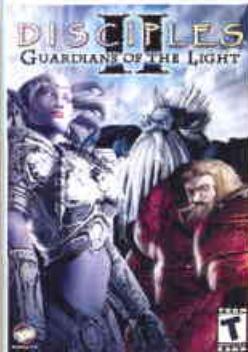
DISCIPLES 2

GUARDIANS OF THE LIGHT

Disciples 2 patlak tekerleğiyle tam gaz devam ediyor, kenara çekilin.

Bilgi için: www.disciples2.com Yapım: strategy first Dağıtım: strategy first Tür: STS Multiplayer: Internet, Ağ üzerinden ve aynı makineden 4 kişi Minimum Sistem: 233MHz İşlemci, 32MB RAM, 8MB Ekran Kartı, 100MB HD Alanı Önerilen Sistem: 500MHz İşlemci, 128MB RAM, 32MB Ekran Kartı

Gökhan & Batu
gokhab@level.com.tr



Artılar

Grafikleri ve çizimleri epey iyi, müzikler atmosferik. Yapay zeka kötü değil, hikaye eskiye oranla daha derin. Zorluk fazlaıyla tatmin edici.

Eksiler

Ses Etketleri zayıf, savaş ekranları ve savaş stratejileri Heroes serisiyle kıyaslanamayacak kadar kısıtlı. Karakterler ve şehirler biraz daha ayrıntılı olmamıştı.

Level Notu

Level Notu nerede diye merak ettiysanız 2 sayfadaki yazımı okuyun. Eder halâ merak ettiysanız sayfa 130'da bulunuyorsunuz.

Piyasada çok az olan ama epey kaliteli bir oyun türünden bahsediyoruz burada dostlar, kulaklarınızı iyi açmalı, dikkatinizi korumalısınız. Ne de olsa her ay kapıdan içeriye sağlam bir fantasy-turn based strateji girmiyor.

Disciples2 kendi türünde halen bir numara olan Heroes'un tacını alacak kadar etkileyici değil belki ama bazı konularında da onu kırıldırabilecek bir oyun. Geçen sene çıktıığında grafikleri, savaş ekranları, müzükleriyle bir çok fantezi-seri kendine büyük bir ivmeye çekmişti ama eksikleri olduğunu da kimse yadsımıyordu.

Gelişkin Kahramanlar

İşte Guardians of Light (GoL) oyunumuzun iki stand-alone expansion pack'inden ilki. Bir expansion'da olmazsa olmaz diyebileceğimiz

miz 2 yeni campaign ve 3 yeni karakter sizi bekliyor olacak. Yalnız bu campaign bölümlerini sadece oyunun "iyi" olarak tabir edilen Empire ve Mountain Clanlarından biriyle oynayabileceksiniz. Oyunun benim en çok hoşuma giden tarallarından biri ise GoL'un kelimenin tam anlamıyla oyunun bir uzantısı olması, öyle ki campaign'e başlamak için en az 10. level bir Hero'nuzun olması gerekiyor (ve inanın oyunda experience alımı Diablo veya Heroes'taki kadar bol değil, 10. level epey sağlam bir karakter demek). Yani bir nevi oyunun orjinalini bitirmeniz gerekiyor, ama neyse ki GoL orjinaliyle birlikte geliyor. (Tabii siz CD'nin içinde hazır olarak 12. level herolar olduğunu bilmeyin)

İlk bakışta göze çarpan değişiklikler arasında yapay zekanın daha bir akıllı olduğu (özellikle zorluk seviyesini arttırırsanız, büyük haritalarda epey uğraşacağınızı garanti ederim), grafiklerin 1280x1024'ü desteklediği, bir kaç yeni artwork'un ve ana kale grafiklerinin yenilendiğini, epey kaliteli müziklerinin eklendiğini ve savaşların otomatik olarak bitirilebildiğini görmek mümkün. Ayrıca map editör ve oyunun müzik kalitesine katkıda bulunmak için kendi mp3'lerinizi çalabilme özelliği de oyunun son güzellikleri.

Son karar

GoL zaten genel olarak başarılı olan Disciples2'nin koltuğunu biraz daha yukarı taşımış. Her ne kadar genel anlamıyla oyun içi derinlik bende hayal kırıklığı yaratmaya devam etse de, estetik değerlere hitab açısından ikna edici bir oyunla karşı karşıyayız. Heroes sevgisi siz yorduysa bir süreliğine gönül

eglendirmenizde bir zarar yoktur (gerçek hayatı tavsiye edilmez), ama kendinizi çok kaptırmayın bence, çölde karşınıza çıkan palmiye ağaçlı tatlı bir göl düşünden daha derin olmayacağından emin olabilirsiniz.



Gördüğünüz gibi
Heroes'un tipkisinin
benzerinin aynısı harita
grafikleriyle oynuyoruz
oyunumuzu.



Toplu İmha her
büyükünün
vazgeçilmezler
listesinin en üst
lerindedi hep
nedense.



Oyunun genel
"sanat arabirimini"
epey estetik, ama
daha fazla detay
istiyoruz.

Acilen dayak yemem lazım....

STATE OF EMERGENCY

Beat'em Up modelinin 3D ortama taşınmış son hali.

Bilgi için: www.stateofemergency.com Yapım : Rockstar Dağıtım : Take 2 İngilizce Gereksinimi: Az
Minimum Sistem: 16 MB ekran kartı, 64 MB RAM, 500 Mhz İşlemci Önerilen Sistem: 32 MB ekran kartı, 128 MB RAM, 1 Ghz İşlemci

Jesuskane
jesuskane@level.com.tr

Oyun Rockstar amblemi taşıyor. İyi olmalı, iyi olmak zorunda, iyidir iyi, üüühühhü. Son zamanlarda bu ismin geçtiği oyunları o kadar sık oynar oldum ki, deli gibi umutlanıyorum yine duyuncaya. Ama her zaman aynı şeyin olması beklenemez...

SoE'de, devletleşmeye başlamış bir şirkete karşı savaşan direnişçilerden birini canlandırırsınız. Oyun boyunca türlü türlü görevde koşturuyor, cam, kapı, şirket çalışanı kafası, ne bulursanız patlatıyorsunuz. Oyundaki şiddet abartılı ve yersiz aslında. Oyunun geçtiği bölgeler China Town, alışveriş merkezi, şirket binası vs vs... Zaten dört adet ana haritamız var. Bu alanlardaki ortak şey panik içinde koşturulan yüzlerce insan. Bu insanların rasgele spawn oluyorlar ve yine rasgele koşturup duruyorlar. Bir alışveriş merkezinde mantıken insanların panik anında çıkışlara koşması gerikerken, bu arkadaşlar alakasız yönlere koşturmayı tercih ediyorlar nedense. Siz bu insanlara zarar vermeden onu bunu kırmaya, ba-

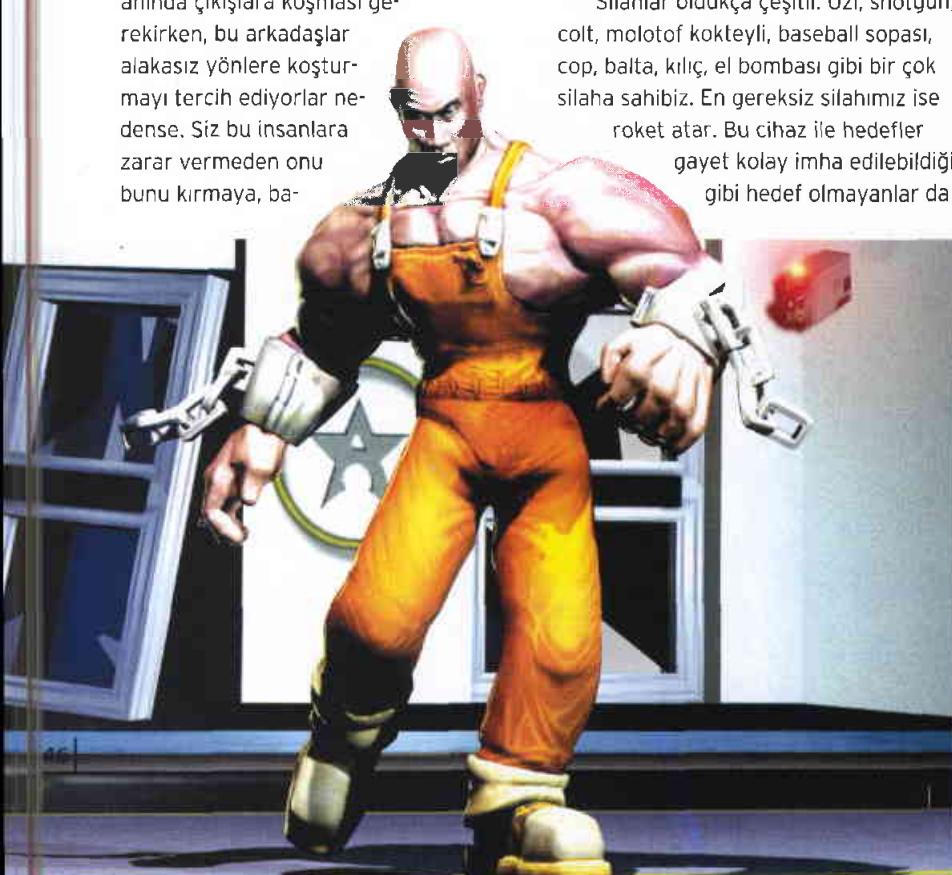
zen kaos yaratmaya, bazen ise kutsal direnişin size verdiği görevleri tamamlayamaya çalışıysınız.

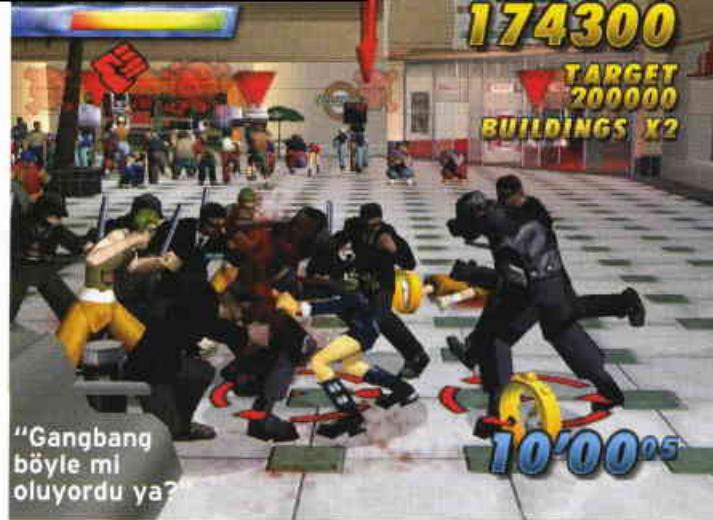
Beat Me UP

İyi tamam güzel de nasıl bir fikirdir ki bu? Beat'em Up modelinin 3D ortama taşınmış son hali. Yani benim açımdan oyunun Final Fight (arcade salonlarından hatırlarsınız) 3D'den pek bir farkı yok. Ha bir de incik cincik bir dünya silah var bu oyunda. Oyuna girdikten sonra bir oyun içimi seçiyoruz önce. Revolution, oyunun senaryo sahibi bölümü (heh ne senaryo ama). Öncelikle bir karakter seçmemiz gerekiyor. Oyunda seçebileceğiniz toplam beş karakter var. Ancak oyunun başında bu karakterlerin tamamını seçemiyorsunuz. Karakterlerin hareketleri ve tipleri birbirlerinden tamamen farklı. Ancak işlevleri hemen hemen aynı. Yani seçtiğim karakter oyunumu pek etkilemedi.

Silahlar oldukça çeşitli. Uzi, shotgun, colt, molotof kokteyli, baseball sopası, cop, balta, kılıç, el bombası gibi bir çok silaha sahibiz. En gereksiz silahımız ise roket atar. Bu cihaz ile hedefler gayet kolay imha edilebilediği gibi hedef olmayanlar da

çok kolay ortadan kaldırılabilir. Eğer bir sivil öldürürseniz bu size - 1000 puanı patlıyor, ama roket atar kullandığınızda bakiye oldukça artıyor. Ancak bazı noktalarda görevleri tamamlamak adına bu naçizane aleti kullanmak durumunda da kalıyorsunuz, o ayrı. Görev görev, peki nasıl bu görevler? Görevler genelde birbirine benzer şeyler. Başlarda "git şu adamı koru", "git bu camı kır" iken, daha ilerde "bunu öldür, belgeleri al, şuna götür" gibi olaylar da yaşamak durumunda kalıyorsunuz ki, bu durumlarda pek çok düşmanınız olduğunu fark ediyorsunuz hızlıca. Şirketin güvenlik görevlileri, devlet ajanları, sokak çeteleri, aklını karışmış bir kısım yerel halk kahramanı (onlar öyle sanıyor tabii, o başka). Bunları sıradan pataklamamanız ya da topluca kevgire çevirmeniz gerekebiliyor. Genelde bu





ekipleri temizlemeye uğraşırken ana görevi yapamaz hale gelirsiniz. Nedeni ise bu birimlerin rasgele spawn olması ve siz ne kadarını temizlerseniz temizleyin bir sonunun olmaması. Yani onlarla uğraşırken bir yandan görevleri tamamlamanız gerekiyor. Tabii bu sanıldığı kadar kolay olmuyor. Hele ortaya alındıklarında karakterinizi, bilimum bug'lara tanıştırsınız. Normalde evre çevire pataklayabileceğiniz rakibinizin içinde takılıp kalmıyor, hayatınızın dayağını yiyorsunuz.

Or Down

Devrim için çalışmak istemiyorsanız chaos mod'una takılabilirsiniz ki, ciddi anlamda sorun yaratmak isteyenler için birebir. Chaos mod'unda seçebileceğiniz farklı mod'lar mevcut. Yine 4 bölgeden birini seçip olay çıkartabiliyorsunuz. Tabi ki sivilere zarar vermeye özen göstermeniz gerekiyor. Bu bölümlerde her tarafa saçılım silahları, bankları, tabelaları, daha doğrusu sağında solunda alabileceğinizde dair sarı halkacık beliren her şeyi kullanarak cam çerçeveye indiriyor, bonus topluyorsunuz. Zamanlı ve süresiz seçenekler.

nekler mevcut. Temel de amaç belirlilen sürede yada ölene kadar maksimum puanı toplamak. Diğer modlardan en eğlencesi ise Cloneları öldürdüğünüz bölüm. Yine bir bölüm seçiyorsunuz. Bu bölümde belli sayıda şirket koruması bölünüyor. Başlarda bu sayı 135. Bunları en kısa zamanda temizlemeye çalışıyorsunuz. Diğer bölgülerdeki gibi burada da haritanızdan faydalanabilirsiniz. Ancak harita sadece alanı gösteriyor hedefleri değil. Senaryoyu oynarken harita extradan görev alabileceğiniz devrimcileri gösteriyor. Konuya dönersek yüzlerce kişinin üstünde ateş açıp patır kültür yıkıldılarını görmek pekte eğlendirdmedi beni. Gerçi oyunun grafikleri oldukça iyi (kendi çapında mucize beklemeyin) ve animasyonların bazıları çok komik ama yine de gereksiz ve yersiz şiddet.

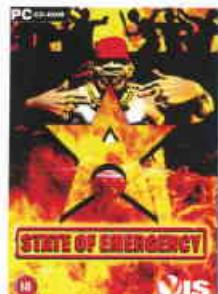
Multiplayer'da ise dört kişi beraber oynayabiliyorsunuz pek bir esprisi yok onun da.

Dip Tıp Dip Tıp Heeep aynı Müzik

Oyunun grafikleri oldukça iyi. İyi ama kendi çapında dediğim gibi. Yani az çizgi film tadında. Fazla

ayrıntılı olmayan kaplamalar. Ortamların havasını az buçuk verebiliyor. Kalabalıkları çizerken sistemleri fazla karışmamak için bu yolu seçmiş olabilirler ama en yüksek detay seviyesinde bile göz alıcı pek bir şey yok. Müziklere gelinceeee... Ne müziği ya? Tamam başlarda hoş ama o kadar çok tekrar ediyor ki anlatamam çektiğim acıyi. Hele görevi tamamlayamazsanız vay haliniz! Tin tin tıng görevi alacağınız amcaya koşuyorsunuz. Açılan ekranда görevinizi okuyor ve kabul ediyorsunuz. Ve yine başlıyor aynı melodi dım dım dım dım tıss... Aman yaaaarabim!

Uzun lafın kısası ben bu oyunu beğenmedim. Aslında beğenmedim değil, eğlenemedim demek daha doğru. Yani emülatörle Final Fight oynayışım geldi. Ama ben MFS4 oynadım o başka... Rockstar çalışanlarının daha çok boş zamanlarında yaptığı bir şeyler gibi geldi bana. FPS'ler arasında Serious Sam neye SoE de Rockstar oyunları arasında aynı şey diyebilirim. Bunu oynayacağınızda bence Midnight Club II'de hız yapın daha iyi diyor ve huzurlarınızdan çekiliyorum... ☺



Artılar

Hos grafikler, düşük sistem gereklilikleri.

Eksiler

Gereksiz saldırı, benzer görevler.

Level Notu

1 Level Notu النساء: 0.50 metrekareye 1.500.000. 2. seviyeli metrekareye 1.500.000. 3. seviyeli metrekareye 1.500.000. 4. seviyeli metrekareye 1.500.000.



Age of Wonders 2

SHADOW MAGIC

Heroes of Might and Magic'ı sevdiyseniz, bu oyunu da seveceksiniz.

Bilgi İçin: www.ageofwonders.com Yapım: Triumph Studios Dağıtım: Gathering Tür: Sıra Tabanlı Strateji Multiplay: Var İngilizce Gereksinimi: Normal Minimum Sistem: 300MHz İşlemci, 64MB RAM, 16MB Ekran Kartı Önerilen Sistem: 600MHz İşlemci, 128MB RAM, 16MB Ekran Kartı

N.
aliaksoz@level.com.tr

Işte! 10 kelime ve 54 harf ile Age of Wonders: Shadow Magic'i tanıttım. Şimdi işin edebiyatında sıra. İzleyin baylar bayanlar, başlıyoruz. Öncelikle AoW serisinin epik konulu, role-playing öğelerine sahip bir imparatorluk inşası-taktiksel savaş oyunu olduğunu söyleyerek gireyim söze. Afilli bir tanım gibi duruyor, beyniniz buralıysa HoMM'ı hatırlayın. İşte aynı hadise bu da... AoW: SM'de siz, bir büyüğü-kralı oynatıversiniz. Karakteriniz diyarı gezdirece yandaşlar topluyor, bölgeler ve şehirler ele geçiriyor, kendisine ordular kurup efsunlu eşyalar keşfettiler.

Bir büyünün yolu elbette saklı olanın ve sırın yoludur. AoW:SM'de sırın 6 yolu var. Bunlardan birinde ustalaşabilir ya da çok-sınıflı bir karakter oluşturabilirsiniz. Bundan sonra 15 ırktan birini yanınıza çekerek oyuna başlıyorsunuz, bunlar insanlar, cüceler, elfler hatta hortlaklar olabilir. AoW serisine ek olarak SM'de üç yeni ırk var bunlar Nomad'ler, Shadow Demon'lar ve Syron'lar. Eski ırkların hepsi de güncellenmiş, artık hepsi şehirlere güç kazandırıyor ve özel bir yaratık üretebiliyor.

SM'i oynamak için AoW2'ye ihtiyacınız yok. Yani oyunu alıp hadiseye temel-



den dalabilirsiniz. Lakin Bu tarz oyunlara ve AoWserisine yabancı olanlar için söylemeliyim ki öğrenme eğrisi, yenilenen ve daha becerikli hale getirilen tutorial'a rağmen hayli yokuşlu.

Tutorial dedik, ayrı bir paragraf açmak gerekiyor bu özelliğe. Zira AoW serisinin önceki oyunlarında kullanılan öğreticiye kıyasla çok daha iyi. Üç adımla size şehir kurmayı, ordu toparlamayı ve büyük becerileri başta olmak üzere ka-

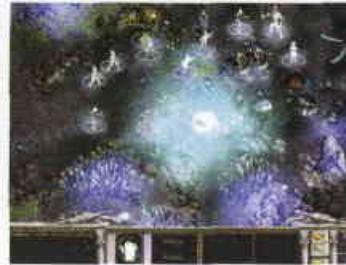
rakterinizi yönetmeyi öğretiyor.

Konu kısaca şöyle; AoW2'de Merlin (Oyunun protagonisti) büyük savaşta muvaffak olup birkaç kötü büyüğü kıçı tekmelemiştir, ancak gerçeklikte bazı gedikler açılmıştır ve bu gediklerden Shadow Demon'lar dünyaya girmektedir. Merlin ise gölge dünyada mahsur kalmıştır ve ancak bir yaratık sayesinde elf Julia'ya (Julia? Elf?) mesaj ulaştırmıştır. Phobian İmparatorluğu yükselişte gezerken, Julia da Shadow Demon'larla karşılaşmanın yollarını aramaya koymuyor. Olaylar gelişir (ehem).

Konu bir kenara, oyunu oynadığca siz avucuna alan şey, bu konunun yayılışı, ilerleyiği olacak. Görevlerin (Toplumda 5 bölüm, bunların içinde 16 senaryo ve ek olarak 19 tane de bağımsız senaryo var) mükemmel bir şekilde dengelenmiş olması ve hiç tahmin etmediğiniz yerlerde ortaya çıkarak bir araştırmalar zincirine dönüşmesi, sizin daha çok ve daha çok içine çekmesi takdire şayan.

Bırkaç kelâm da Gölge Diyarı için edeyim. Gelecek vaadeden büyülerimiz, Shadow World'den uzak durmaya çalışmalı. Gölge hastalığı ordularınız ve karakterlerinizin ilerleyişini ve onların etkili saldırılarını engelleyecek. Tabii dıyarın dört bir yanına dağılmış efsunlu





eşyaları ve/veya gölge otlarını bulamazsanız. SM'de bir çok yeni yaratık mevcut bunlar; dehşetli penguenler (ciddiyim) başta olmak üzere; yeti (frostling), doom bat (orc), troll (goblin), succubus (dark elf), beholder (tigran), gar-goyle (cüceler), hydra (draconian), saint (archon), treeman (elf), ve necromancer (undead). Ve genel yapay zekanın da seviyesinin yükseltildiğini söyleyebiliriz. Artık düşmanlar daha mantıklı ve akıllıca hareket ediyorlar. Yine bir başka yenilik de serinin hastalarının uzun zamandır yalvar yakar oldukları harita editörü.

Herhangi bir savaşa girmeden Manual Battle seçeneği ile aranızdaki Römmel ve Napoleon'lar kendilerini gösterebilir, Quick Battle ile de acelesi olanlar. Lakin unutmayın bir bilgisayar asla bir insane kadar iyi strateji

yapamaz. Son olarak da duruma göre retreat seçeneği ile savaştan撤退abilir, veya (düşman ordu su çok kuvvetli, kalabalık ya da üstünse) surrender ile teslim olabilirsiniz. Bir nüans: Düşman birimlerini öldüren vuruşu yapan biriminin tecrübe puanlarını alıyor. Tüm ordunuzun tecrübesini artırmak için güçlü karakterlerinizi biraz geri çekip, bitirici vuruşu düşük seviye birimlerinize yapın. İyi bir fikir olabilir.

Grafikler için söylemeyecek çok özel bir söz yok. Çözünürlük 1280x1024'e çıkartılmış. Karakter animasyonları oldukça güzel, dünyanın grafikleri etkileyici. Oyun alanına baktığınızda, oradarda bir yerlerde gerçekten keşfedilmeyi bekleyen şeyler olduğu hissini veriyor. Savaş ekranında karakterlerin yürüyüşleri hafif sakat havası verse de benzerle-

rinden (Tekrarlamama gereklidir mi?) daha estetik. Büyü animasyonları da ışıl ışıl, monitörleri şenlendirecek tarzda.

Müzikler pek iyi sayılmaz, hatta düpedüz kötü. Tekdüze ve sıkıcı, birkaç dakika arkaplanda duyuduktan sonra hemen eliniz kapatmak için opsiyonlara gitmek. Ses efektleri de çok özel sayılmaz, yaratıklar kendilerinden beklenen sesleri çıkartıp üstlerine düşeni yapıyorlar. Lakin bunda da bir güzellik gizli, çünkü oyun sadece yapması gerekeni, yapması gerektiği kadar yapıyor. Müzikler bir anda patlayıp abuk subuk yerlerde susmuyor, savaşlarda hoparlörler yaratıkların haykırışlarıyla bangır bangır inliyor, kudretli büyülerde çizirdiyip sönmüyor. Yani oyunda bir denge söz konusu.

Oyunun multiplayer opsyonu büyük değişimler geçirmemiş. Triumph kızları ve oğlanları serinin önceki oyunlarında oyuncuların karşılaştığı hataları gidermek için çok uğraştıklarını söylüyorlar.

Bu şekilli (epik konulu, role-playing öğelerine sahip bir imperatorluk inşası-taktiksel savaş oyunu) tür ve Age of Wonders serisine giriş yapmak için çok uygun bir oyun. Ancak ne olursa olsun SM'in tek başına bir genişleme olduğu unutulmamalı. AoW serisinden zevki aldım, "Daha fazla yenilik için serinin üçüncü oyununu bekleyeceğim" diyorsanız, sizin bileceğiniz iş... ☺



Artılar

Güzel grafikler, sajlı oynanabilirlik.

Eksiler

Kımıldayan sadece biraz data.

Level Notu

Level Noju nerde oynanır
Açıklanmıştır. 3. seviyedeki perşembe
vakıfı. 12+ yaşa en az
en az 1000 TL'lik bir miktar
ücreti ödemek gereklidir. Sıfır
1000 TL.



Teknolojik casus

SPY HUNTER

Araç bahane, cuv cuv şahane!

Bilgi için: www.spyhunter.midway.com Yapım: Aspyr Dağıtım: Midway Multiplayer: Yok İngilizce gereksinimi: Hiç

Minimum Sistem: 600MHz İşlemci, 128MB RAM, 32MB Ekran Kartı, 750MB HDD Önerilen Sistem: 1GHz İşlemci, 256MB RAM, 64MB Ekran kartı, 750MB HDD

Onur Bayram | onur@level.com.tr



Artılar

Sadece vakit geçirilebilmesi

Eksiler

Yavan hikaye ve görevler. Zayıf motor. Konsoldan baygınlık geliri.

Level Notu

Level Notu nerede dört merak ediyorsunuz? 3 sayfalık yarın oyunun! Eğer hala merak ediyorsanız noşalarınız sayfa 130'da.

K

oşa oyun piyasası sınırsızca gelişmeye devam ediyor. Şu an elimde tuttuğum, Spy Hunter olduğunu iddia eden oyunun kapağındaki resmi kopyacı arkadaşlar çok sevmiş olacaklar ki, piyasadaki bir-iki kopya oyuncunun daha üstünde gördüm. Bir de Sinan'la üstünde "Etkileyici, 8 Puan" gibi bir ibare gördük ki, kim neden, nerden puan vermiş hiç sormayın. İşin kötüsü, oynadığım oyuncunun isminden gerçekten emin olamadan yaşamak nasıl bir stres veriyor insana bilemezsiniz. Tamam isim ve içerik biraz tutuyor gibi ama... Aslında madem bu konuda bu kadar esneğiz, ben bu oyuna Spy Jumper demek istiyorum. Dedim bile!

yapan arkadaşlar "Casus var, bir şeyler avlıyor" tezlerinde yanılmayacaklar. Nostra adlı çok güçlü bir şirketin sahibi tüm dünyayı ele geçirmeye çalışıyor. Bunun için bütün ulusları tehdit ediyor. Buna karşı Ulusal İspiyonlama Merkezi de Spy Hunter adında bir grup kurup bunun eline uçak, sürat motosuru, deniz botu ve yarış arabası olan, her tarafından füzeler silahlar fışkıran bir araç veriyor. Haliyle siz de bu aracı kullanabilen yeganen pilotlardanınız.

Aldığınız görevler senaryoya bağlanmış. Fakat içerik olarak klasik "Şunları yap, bitsin" şablonunu içeriyor. Oyun test görevi adı altında bir alıştırma göreviyle başlıyor. Her görevden önce o haritada yapmanız gereken birinci ve yan görevleriniz harita üzerinde dolaşırılarak gösteriliyor. Mesela; "kukala-

rı devirmeden şuraya var", "şuradaki hedefleri vur", "bunları vurma"...

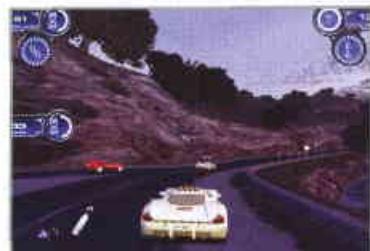
Biri palet mi dedi kanat mı dedi?

Aracın yol tutuşu gibi özelliklerden bahsedemiyorum çünkü zaten araç bahane cuv cuv şahane diyorum.

Konsoldan çevirme bir oyunun grafikleri çoğu zaman orta seviyeyi geçemez. Hele hele oyun konsolda da kötü grafiklere sahipse. Spy Hunter'da teknik açıdan sadece ekranı bakılabilen kadar inci döken bir oyun. Zaten konsol piyasasında ikincisi varken bunu eşitmenin mantığı da yok. Oraya buraya vuracağım diye çıldıriyorsanız, bir bakın diyebilirim. Ama pek yaklaşmasanız mı sanki? ☺



Oyunun konsoldan birebir olarak çevrilmesi grafiklerin baştan kaybetmesine neden oluyor.



Görevler gerçekten de çok sıkıcı...



Europa Universalis:

CROWN OF THE NORTH

Karlı dağların, yeşil vadilerin ve perili ormanların diyarında tarihi bir strateji oyunu...

Bilgi İçin: //www.paradoxplaza.com/ Yapım: Paradox, Dağıtım: Strategy First, Tür: RTS Multiplayer, Var, İngilizce Gereksinimi: Normal
Minimum Sistem: 266Mhz CPU, 32 Mb Bellek, 8 Mb GPU, Önerilen Sistem: 500Mhz CPU, 64 Mb Bellek, 8 Mb GPU

Ali Güngör 'Craddamerin'
gal@level.com.tr

Strateji oyunlarında hep tarihin en şanlı ve de en kanlı savaşlarını yönettiğim. En büyük milletler, en büyük imparatorluklar ve en büyük savaşlar konu alındı. Haliyle bir yerden sonra bunlara iyice alıştık. Fakat şimdilik tutup da Kuzey Tarihini konu alan bir strateji oyunu ile karşılaşınca şaşırdım ve değişikliğe sevindim. Ayrıca strateji severlerin tanıdığı ve sevdiği Europa Universalis oyun motoru kullanılarak aynı ekip tarafından yapılmış olması da ayriyeten dikkate değer özelliklerdi.

Norveç, İsveç ve Danimarka

Atadan savaşçı ve Avrupa'nın geri kalanı gibi Pagan inanışlarını Hristiyanlığa yedirmiş olan bu ülkeler, Ortaçağ'ın büyük kısmında kanlı iç savaşlar ile çalkalanıyor. 1275 ve 1340 yılları arasında geçen CoN'da seçebileceğimiz altı taraf var. Bunlar kendi topraklarının başında tacın peşinde olan lordlar ve prensler. Her tarafın gücü EU oyularında alışık olduğumuz üzere farklı. Küçük bir Dukalığı seçerseniz ona göre güçsüz başlırsınız. Öte yandan tarihi düşmanlarınız diğerlerinden daha az ve gücsüz olacağından güçlen-

mek ve karışıklıklardan yararlanmak için fırsatınız olur.

CoN'un sadece tek bir ana senaryosu var. Yıl 1340 olduğunda, ne olursa olsun oyun bitiyor. Bu zamana gelene kadar bütün haritayı işgal ettiyiseniz ya da en çok zafer puanını topladıysanız kazanıyorsunuz. Doğrusu bu oyunda kazanmak öyle büyük bir tatmin vermiyor, fakat esas keyifli olan kaptırıp oynamak. Küçük bölgeye böülülmüş haritada elinizdeki bölgelerde şehir, tarım alanları, ticaret limanları, kilise, şato, sur, eğitim alanı ve liman yapılarını dikebiliyor ve geliştirebiliyorsunuz. Her seferinde tek bir bina ve ünite yapmak mümkün.Çoğu ünite de, mesela oyunda düz alanlarda en güçlü olan şövalyeler beşinci seviye şato ve kilise gerektiriyor. Footmen'ler engebeli araziyi tutmakta, crossbowmen şövalyeleri indirmekte, paralı askerler de kuşatmalarda kuvvetli. Bir de şövalye yamağı, yani hafif süvari ve üç çeşit gemi bütün ünite çeşitlerini oluşturuyor. Doğru yerde doğru kombinasyonları kullanmak gerekse de genelde daha kalabalık ordunu yapmak yeterli. Kuşatma cihazlarını yapıp yollamıyoruz, saldıran ordu karşı ordunu yenince kuşatmaya başlıyor, surların gücü düşüyor ve ye-

terince dayanırsanız bölge sizin oluyor.

Oyunda; köylülerle, soylularla, rahiplerle ve tüccarlar ile aranız sadece isyan sıklığı ve gelire etki ediyor. Kaynak kontrolü ise çok dengesiz olduğundan bir süre sonra anlamsız bir şekilde zengin oluyorsunuz ve parayı harcayacak pek bir yer de yok. Bugün deseniz aynı şekilde, kit olması gereken gittikçe yükseliyor. Bu gümüşü en iyi diploması ile değerlendirdip milleti en yakın dostunu haline getirebilirsiniz.

Basit ve eğlenceli mi, yoksa sıkıcı mı?

Maalesef bir yerden sonra oldukça sıkıcı, çünkü tek yaptığın bölgeyi koşturup asker üretmek, onları toplayıp bir yerbere yollamak, EU 2 ve Hearts of Iron ile aynı derinliği ve çeşitliliği bekleyenler benim gibi hayal kırıklığına uğrayacaktır. Haçı Seferlerine katılıp katılmamak, Avrupa'dan gelen bir sanatçıya nasıl davranışına karar vermek, bir soylunun oğlunu şövalye yapıp yapmak, kiliseye nasıl davranışacağınıza karar vermek gibi tatmin hissi veren kararlar... Ancak oynayacak başka hiçbir şey bulamazsanız otomatik pilotla bağlayıp oynayabileceğiniz bir oyun.



Artılar

Rasgele gerçekleşen olaylar.

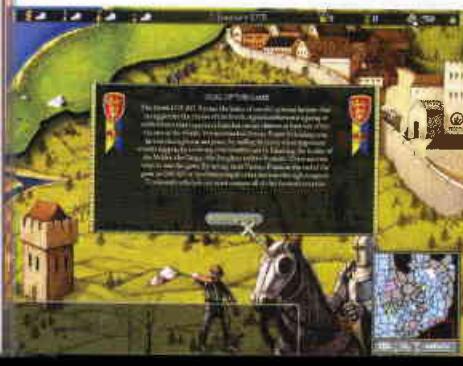
Eksiler

Kaynak kontrolü, iş geliştirme gibi olaylar anlamsız kolay ve cesitli teknikler.



Level Notu

Level notu genellikle oyun hakkında bilgi, strateji, teknikler gibi konuların yanı sıra oyuncuların oyunla ilgili görüşleri sunmaktadır.



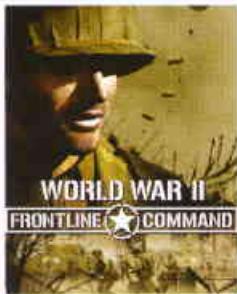
World War II

FRONTLINE COMMAND

Savaş oyunlarının 3D olması onları diğerlerinden sadece ufak bir adım öne geçirebilir.

Bilgi için: www.codemasters.com Yapım: Koch Media Dağıtım: The Bitmap Brothers Tür: Gerçek Zamanlı Strateji Multiplay: Var İngilizce: Orta Minimum sistem: 800MHz işlemci, 256MB RAM, 850MB HDD Önerilen sistem: 1.2GHz işlemci, 512MB RAM, 850MB HDD

Onur Bayram
onur@level.com.tr

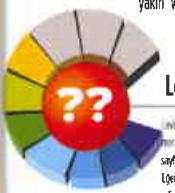


Artılar

Grafik motoru yumuşak ve net.
Etkileri iyi.

Eksiler

Ünitelerin hareketleri garip.
Renkler kasvetli. Müzikler sıkıcı.
Son karar: Multiplayer dışında
beklenenin hemen hemen tamamının karıştığı bir oyuncu olmuş.
Teknik açıdan kusursuz
yakın Vazgeçmesi zor.



Level Notu

Level Notu nerede? Oyun
mobil platformda: 3.
sayfadaki yanın oluyor.
Lütfen hala merak
etmeyeceğiniz notlarıza
sayfa 100 da.

Konumuz yine yeni yeniden İkinci Dünya Savaşı. Fakat bu sefer çok da tarihi bir içeriği yok. Daha çok dağınık görevlerden oluşuyor. Klasik köprü patlatma, radar ele geçirme görevleri bildığınız gibi hepimizi siki. Oyun öncelikle tutorial bölümleriyle başlıyor. Dört bölümde üniteleri ve hareket etmesini öğreniyorsunuz ama zaten çok da fazla varyasyon yok, çünkü çok fazla Ünite çeşidi yok. Genel olarak bir iki asker çeşidi bir iki de araç bulunuyor oyunda. Bunun belki de en büyük sebebi oyuncunun 3D motora sahip olması. Fazla Ünite ve fazla araç, fazla kaplama ve animasyon demek. Asıl Blitzkrieg gibi bir oyuncunun 3D olması strateji dünyasında bir çığır açabilirdi belki.

Garip ünite kontrolü

Ünite ve araçların kontrolü alışındık gerçek zamanlı stratejilerden farklı. Sol tuş seçim için, fakat yine sol tuş bütün emirleri veriyor. Bu yüzden çoğu zaman tuş karmaşasına düşuyorsunuz. Zaten siz bu karmaşa düşmeseniz üniteler belli bir karmaşa içinde oluyorlar genelde. Muhtemelen bu alışmadıkları 3D dünya içinde kendilerini boşlukta hissetmelerinden olacak ki, verdığınız emirleri düzgün uygulamayıp, istediklerine ateş etmeyerek ve saçma sapan yerlere yürüyerek voruyorlar içlerindeki isyan dalgasını dışarı.

Aslında yönetilmek için iyi bir sistem oluşturulmuş. Ufak grupları seçmenize izin vermeyip böyük böyük asker seçtiyor oyun. Bu böyüklerin veya araçların üzerine sağ tuşla tıkladığınızda yuvarlak bir menü ve üzerinde emirler çıkıyor

ortaya. Klasik "saldırı", "savun", "tut", "yakala", "koş" gibi emirlerin dışındaki bir yenilikse "tuzak kur". Tuzak kurma ve defansın yönünü belirleyebilmeniz iyi bir fikir olmuş. Böylece menzili ve yönü görerek siz rahat oyunu oynuyor, "Acaba adam gelince vuracak mı?" diye endişelenmiyorsunuz. Aynı yuvarlak menüden adamların ikincil silahlarını ve formasyonlarını da seçebiliyorsunuz. Formasyonlar küçük gruplar içinde olduğundan çok da mantıklı değil. İkincil silahlar ise genelde el bombası gibi her saniye kullanılamayacak limitli mühimmat oluyor. Tankların kurşunu sadece ileri zorluk seviyelerinde bitiyor. Erlerin ve makineli tüfek taşıyan adamların cephanesi ise saçma bir şekilde hiç bitmiyor. Üniteler ve araçlar ateş ettikten sonra belli bir doldurma süresi beklemek zorundalar. Fakat bu süre oyunda çok yanlış ayarlara maruz kalmış. Bir roket atarın doldurulmasını beklemek yüzünden genelde oyun kaybediyorsunuz. Çünkü hem ateş edemiyor hem de kaçmaya çalışınca demin bahsettiğim hareket zorlukları sebebiyle kaçamıyor ölüyorsunuz. Yaralanan veya cephanesi biten üniteler sağlık veya cephe desteği alabiliyor.

Mezarlıkta savaş

3D motor dedik ama nasıl bir motor, bunu da ayrıntılandırıymam. Grafikler net ve oldukça yumuşak ama adamlar haritanın üzerinde plastik askerler gibi duruyorlar. Bazı araçlar sanki havada gidiyor gibiler. Fog of war, yani savaş sis oyuna mezarlıkta oynuyormuş havası katıyor ve atmosferi kasvetli yapıyor. Aslında oyuncunun ekran görüntülerine dikkatli bakmazsanız radyasyon çağı sonrası gelecekte

geçen bir oyun bile sanabilirsiniz. World War II ses konusunda biraz iyi sayılabilir ancak müzikler sürekli madalya törenindeymiş hissi uyandırıyor.

Oynaması çok gereklili olanlar kategorisine koymak zorunda olduğum, aslında potansiyelin her zaman var olduğunu fakat başarımanın çok firın ekmek yemekten geçtiğini gösteren bir oyun olarak anılarına karışıyor World War II: Frontline Command. ☺



Roller Coaster Tycoon 2: WACKY WORLDS

Yüce Tycoon tahtının başarısız adaylarından birinin daha da feci çömezi...

Bilgi için: www.rollercoasterlycoon2.com Yapım: Frontier Development Dağıtım: Alari Multiplay: Yok
Minimum Sistem: 300MHz İşlemci, 64MB Bellek, 120MB HardDisk Önerilen Sistem: 500MHz İşlemci, 128MB Bellek, 200MB HardDisk İngilizce Gereksinimi: Az

Gökhan & Batu | gokhab@level.com.tr

Simülasyon krallığında küçük bir kasabaydı önceleri Tycoonya. Komşu eyaletlerinden farklı olarak kasabadağı herkes işletme simülasyonu oynar ve yaratır. Havaalanları, lunaparklar, kumarhane, hastane ve üniversiteler ve daha bir çok sektörün işletmeciliği Tycoonya sakinlerinin uzmanlık alanındı. Zaman geçtikçe değişimler boy göstermeye başladı. Uçak ve gemi simülasyonu eyaletlerinden yavaş yavaş ziyaretler akmaya başladı. İnsanlar Tycoon oyunlarının zevkini kavramaya başladıklarında, yöneticiliğin ve halkın mutlu etmeye çalışmanın da ordu kahramanı olmak kadar zevkli olabileceğini gördüler.

Kasaba büyüyor.

Tycoonya'nın kara günü

Ne yazık ki kasabanın ucuz kopyaları, başarısız Tycoon yaratıcıları da oluyordu. Başarısız...

Sanırım en son tanıttığım Tycoon olan RCT2: Wacky Worlds için bu epey iltifat dolu bir söz-cük. Çünkü oyun dünyasının yüz karası bir ek görev paketinden bahsediyoruz. Yaratıcılıktan yok-

sun, hiçbir köklü yenilik veya güzellik getirmeyen bir devam. Emniyet kimse sevgili Wacky Worlds'ün sadece dünyanın çeşitli yerlerinde geçen 17 tane senaryo ve birkaç on tane yeni (ama kısıtlı ve sadece eskilerinin üstü kaplanmış) Roller Coaster'lar getirdiğini ve oyunun ana eksikliklerini kapamaya yönelik hiçbir adım atmadığını duyurucu ağır giittiğini düşünmeyecektir.

Açı ama doğru dostlar. RCT2 ne yazık ki eksikleri olan bir oyundu ve oyunun tasarımcısı Chris Sawyer bu eksikler konusunda Wacky Worlds'de de aynı şekilde ısrar etmiş. Oyunun fanları harita editörü, SandBox (görev görev olmadan oynaması gibi) seçenekler talep etmiş olsalar da hiçbir sallonmayıp oyuna sadece dünyanın dört bir yanında geçen haritalar ve bölgüler eklenmiş. Düşünce tabii ki, Çin Seddi'nin hemen yanına kurulabilecek dev bir RollerCoaster ilginç gözükecektir. Böyle olduğu kesin ama yine de yeni bir oyun almaya değer kadar değil.

Kısıtlamalar, sınırlar

Tüm bu senaryolarda kimi güzel kimi de kötü kısıtlamalar var. Me-

sela Güney Amerika'da geçen senaryolarda yağmur ormanlarını da korumalısınız, dolayısıyla yer yüzünü değiştirmeye izin vermeye. Aynı şekilde Çin Seddi'nin civarında da istediğiniz gibi değişiklik yapamıyzınız. Çok ufak olsa da oyunun gerçekliğini ve zorluğunu arttıran güzel düşünceler bunlar; ama oyunun özgürlüğünü baltalayanlar da var: Her ne kadar 50 yeni RollerCoaster gelmiş olsa da bunları istediğiniz zaman herhangi bir yere yapamıyzınız.Çoğu belli bir bölgeye özel ve başka ülkelerde açılmıyor. Yani Avrupa'da bir Çin restoranı açmak mümkün olmuyor. Ayrıca bu yeni oyuncaklar arasında da gerçekten farklı ses getirecek bir değişiklik de yok. Hemen hepsi eski versiyonlarının makajınlı süslenmiş hali.

Daha çok müşteri çekmek, daha çok para kazanmak, parkının Rating'ını yüksek tutup, halkın mutluluğuna dikkat etmek gibi klişe güzellikler ancak onu taşıyanların orijinallikleriyle kaltetilerini koruyabilir. Bir çok Tycoon oynamış birinin sesine kulak vermek gerekirse RCT2:Wacky Worlds bu konuda sınıfta kaldı Level halkı. ☺



Artılar

Birçok yeni RollerCoaster ve parklara eklenebilecek yeni dükkânlar. Senaryoların geçtiği yerler ilginç. Çok düşük bir sistemde bile çalışıyor.

Eksiler

Görev olmadan kendi parkınızı yapmanızı izin vermiyor. Bahsetmeye değer bir yarışım getirmiyor.



Level Notu

Level Notu nerede: City
merak edip sorsanız, 3
sayıdaki yerde oyun
Üzer hale merak
edip sorsanız notlarıınız
sayfa 130'da





Fırat Akyıldız | fırat@level.com.tr

Burak askerde kendine iyi bak, terli terli soğuk su içme, erken yat erken kalk, komtanlarına karşı gelme, kartonuna dikkat et. Çabuk git, çabuk gel. O koca kafanı da vurma sağa sola. Seni seviyoruz!

kısa kısa



Asıl sorun şu ki sevgili okurcular, tenis nedir ki? İnsanların ellerinde filelerle karşılıklı olarak zip! zip! diye ziplamak ve o sırada ora-

dan geçmekte olan san el-maya ytong! diye vurmak suretiyle oynanan sipora (yanlış yazıyorum) tenis denir. Bir ata siporu olan tenis çift-

li, beşli veya hatta onikilli ve de yatak sekizli şekillerde oynanır. Bu eyleme de Çok Oyunlu Tenis Siporu denir. Ayrıca tenis sahasında yol seri-di gibi beyaz beyaz, boy boy çizgiler vardır, bu çizgilere ise çizg.. Ehm, neyse!

.. Diğer sorun şu ki sevgili okurpiyerler, Perfect Ace bir nedir? İnsanların ellerinde klavyelerle fitil! fitil! fit! diye program yazmak ve guz! diye uymak suretiyle meydana getirdikleri tenis oyuna Perfect Ace denir. Bir ata oyunu olan Perfect Ace ise mir! mir! mir! ve de mir'dir! Bu cıtyunda iki adam var ve bu iki adam birbirlerine top, ayakkap, yeri geldiğiinde el-

Yapım: Aqua Pacific Ltd

Dağıtım: Oxygen Interactive

Minimum Sistem: 500MHz CPU, 128 MB RAM, 32 MB Ekran kartı



ma, armut, turuncigil atıyor. Bu turuncigillere işe... Ehm, neyse! (işbu ki bu yazının sorumluluğu yazara ait değildir ve de işin gerçeği şu ki, yazan bu yazıyı yazarken umaktadır).



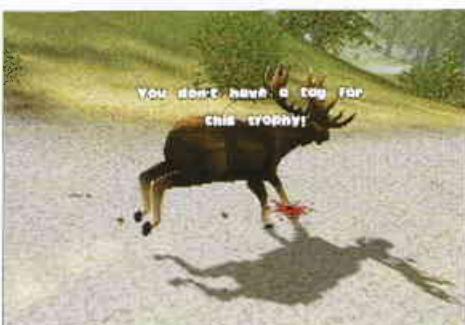
Yapım: Activision

Dağıtım: Activision Value

Minimum Sistem: 500MHz CPU, 128 MB RAM, 64 MB Ekran kartı



limsiz kontrol sorunu da oyunu tam başından bilemedim tam ortasından, olmadığı hipotenüs kenarından mahvediyor. Tabii ki sorunlar bunlarla kalmıyor. Bir diğer sorun ise şu ortadaki...



Adından da anlaşılacağı gibi bu oyun bir av oyunu ve evli, iki koca kafalı çocuğu var, hobileri arasında bisiklete binmek, yemek yapmak, yemek yemek ve de hayaletlerden korkmak var.

Elbette bu oyunun bir geyik avlama oyunu olduğu inkâr edilemez. Bu oyunda ne yapmanız gerektiği ise apaçık ortada sevgili okurcular. Masum geyikleri ve hayvanları dikşian, dikşian diye vur-

mak. Anlaşıldığı gibi Medium Game Hunter 9, yaşı 0 ile 9 18 arasında olan oyuncular için pek uygun değil.

Yaşı 18 ile 99 arasında olan oyuncular ise bu oyunu istedikleri gibi oynayabilir, yiyebilir, hatta isırabilir. Tabii ki her Kısa Kıt oyundan olduğu gibi Small Game Hunter 12'de de birçok sorun mevzu bahis. Bu sorunlardan en çok sorun çıkartanıysa şu şışman, kısa boylu olanı. Evet işte şu! (vay adil!) Bu kısa boylu grafik sorunu oyunu ta veya yaygın adıyla taaa başından mahvediyor. Tabii ki sorunlar bunlarla kalmıyor. Bir diğer sorun ise şu en arkasında oturan çelimsiz, zayıf, saçlarını yandan ayırmış olanı. Evet işte şu! (vay edepsiz!) Bu će-

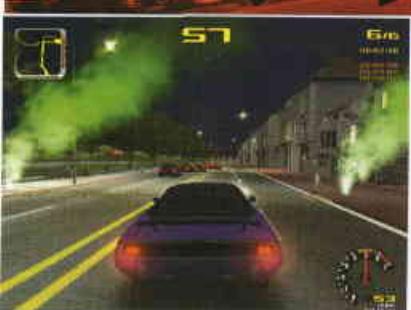


Ratbag Software'in

Powerslide motorunu kullandığı uyuyan sekizinci* oyunu olan Sprint Cars, Powerslide gibi sessiz, sedasız, patavatsız bir oyun. Şimdi geleyim bu oyunun yarılm sayfalık kapsamlı, dev, yarı-dev, Elf

Melf incele-

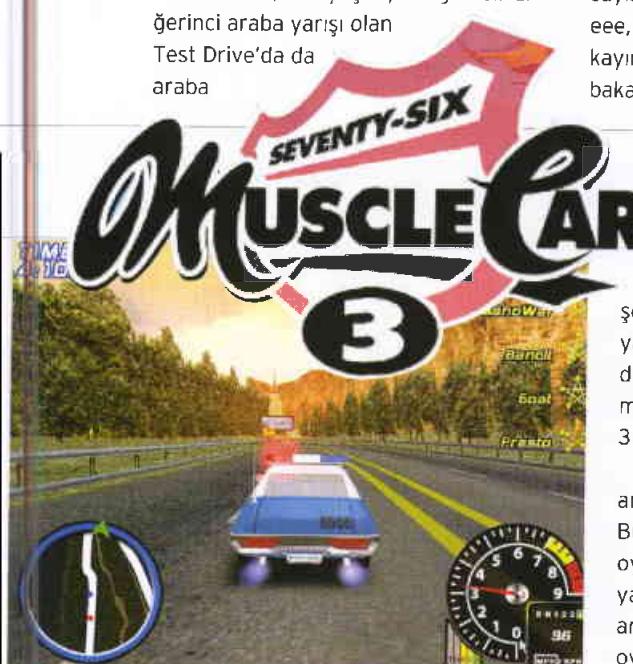
mesine... Klavyemi Burağa doğru fırlatayım da paragraf açayı... Aaa! Purak yok! Purak! Koca kafa... Fırk... (P Şimdi Asker serisine başlayacağım, bekleyin, az sonra, bir dahaki ay, her neyse, neyse!)



Yasal uyarı! Test Drive, Test Drive 6'nın devamıdır! Yasal uyarı bitti! Kontrol edip yemek yiye veya televizyon izleyin, ne bileyim ben!

Ne var ki, bu ay için yazdığım bir diğerinci araba yarışı olan Test Drive'da da araba

kullanıyorsunuz. Arabanızın direksiyonunu klavye yardımıyla çevirebiliyorsunuz. Direksiyon sağa, veya olmadığı sola doğru fırla! diye çevirebiliyor. Bu oyundaki mod sayısı ise, bu oyundaki mod sayısı ise... eee, iii, unuttum! Fakat oyuna girip bakayım! Bekleyin bakayım! Baklavayı bakayım!



Şu an elimde tutmakta, tutmuş, şey olmuş, tutmuş olmuşum, tutacak, yakacak, mir mi! Olamaz! Yazamadım! Yazmayı unuttum! Tatil gitmemeliydim, gitmemeliydim! Muscle Car 3 bir araba yarışı (aa yazdım).

Muscle Car 3 adındaki bu oyun arabalarla oynanan bir araba yarışı. Bu oyunda birçok araba var ve bu oyunda bir araba yarışı. Evet evet araba yarışı! Bunların dışında (zira çok şey anlatmış, bunların bir dişi olmalı), oyunda teneke ve ton balık konserve-

Yapım: Ratbag Games

Dağıtım: Infogrames

Minimum Sistem: 400 Mhz CPU, 64 MB

RAM, 16 MB Ekran kartı



Sprint Cars'ta yamuk yumuk tam 24 adet araba kullanabiliyor ve bu arabalarla dere tepe yamuk gidip toz toprak, yağmur kişi veya hava raporu de meden yuvarlanabiliyorsunuz. Tabii ki burada ufak, tefek, beş aylık bir sorun var, iki nokta, diğer noktalama işaretleri ve se: Klavyeyi isırmama rağmen aracı yolda tutmadım! Ayrıca bu çirkin, yumuk kafalı, kepçe kulaklı, asosyal grafik motoruyla daha kaç adet oyun yapılabılır ki? (tamam, işbu ki yazının sorumluluğu yazara aittir belki ama, yazar kaçmaktadır, bakınız nasıl da kaçmak!)

*Yatık sekiz

Yapım: Pitbull Syndicate

Dağıtım: Atari

Minimum Sistem: 500Mhz CPU, 96 MB

RAM, 32 MB Ekran kartı



(50 yıl sonra) Dirilişli! (Telefon çal!) Çilon! (Telefonu aç!) -Merhaba Fırat amcam ben Level dergisinden Abdülhamit! -Haaaa, ne, ne dedin evladım, Kefal mi? -Level Fırt amca Level, Kısa Kışayı yarı bırakmışsun, mod'ları yaza cakmışsun, "Baklavayı bakayım!" deyip ortadan kaybolmuşsun, onları yazıp yazmayacağını soracaktım. -Ha, baklava mı? Sensin utan baklava, utanmaz arlan maz! Baston yok mu baston!!!?!?!?! Çata çuta pat çot! (Telefona vur!)

Yok ben Kefal dergisinden III. Abdülhamit'miş de bilmemne! Değişik şeyler! Saygı da kalmamış bu gençlerde! Mir mir mir mir... -Dit dit dit dit dit dit dit dit dit...

Yapım: Silverfish Studios

Dağıtım: Global Star Software

Minimum Sistem: 500Mhz CPU, 64 MB

RAM, 32 MB Ekran Kartı



si olan 1920'li yılların arabalarını kullanıp isırbiliyorsunuz. Ayrıca kariyer mod'u sayesinde profiterol (profesyonel yazılımlı) bir oyuncu olabiliyorsunuz. Ayrıca oyunda diğer mod'lar da bulunuyor. Bu mod'lar ise şu mod'lar: Şu mod, bu mod, o mod... Siz bu sayfalara kus! diye kusarken ben çok uzaklarda falan olmayacağımdır. Burada yazı yazıyor olacağım. Neyse ki yazı yazma yeteneğimi yeniden şey yaptım, eee, şey işte, boroloprolop, borolop! Ayyy!

Sizi kan tutması başkadır, kanınızı emmek için sizi tutmaları bambaşka...

BLOOD

Eskiden üyesi olduğu Şeytana Tapanlar Mezhebi'nden intikam almak için mezardan kalkan bir vampir, kahramanımız. Gayet neşeli bir şekilde tonlarca silah kullanarak sınırsız bir yıkım yaratıyor, bu yıkının yarattığı girdabın içine çekiliip oyundan kopamıyoruz. Her yer kan içerisinde, zombiler barlara dalıp kurbanlarını parçalıyor, yiyor, kafatlı dehşetler üzerlerine kapanıkları insanlardan geriye bir kan bulutu bırakıyor. Katliam, katliam ve yine katliam... Duvarları parçalıyor, binaların yarısını uçuruyor, ayaklarımıza dibine bir ton patlayıcı bırakıp patlama ile uçmanın tadına varıyoruz. Büyülece roket jump olayı lügatımızdeki yerini alıyor.

P-100 işlemci, 16 Mb RAM ve 70 Mb HDD alanı ne kadar da komik geliyor şimdi? Ama Duke Nukem 3D oyun motoru kullanan oyunda 640'a 480 çözünürlük gayet güzel görünüyor. Kanla kaplı ve klasik korku filmleriyle de alay eden mekânları kadar müzikleri ve oldukça özen gösterilmiş sesleri de atmosferi mükemmel yapıyor. Müzikleri soundtrack şeklinde kayıtlı olduğundan bilgisayarınıza kaydedip devamlı dinleyebilirsiniz.

Kuşkusuz bu oyunu benzerlerinden ayırip klasik yapan şey, daha önce de dediğim gibi durdurak bilmeyen bir hareketliliğe ve doluluğa sahip olması. Etrafta dekor gibi duran pek çok şey aslında gizli mekânlara ilginç eserlere ve silahlara açılıyor. Çatlıklar olmayan, yanı kıramayacağınız gibi görünen bazı duvarlar kırılabiliyor, duvardaki kanlı silah gizli geçit açabiliyor ve tezgâhtaki bir bıçağa dokununca "Öldür onları" diye fısıltılar dolaşmaya başlıyor! Bazen sadece bir duvarda geçit açmayı umarken binanın çoğunu çökertebiliyorsunuz ki bu esna-



da yer zangır zangır sallanıyor!

Trenler, gemiler ve uçaklar var ve hareket halinde olabiliyorlar. Bir binadayken dışında fırtına başlayıp yıldırımlar yağırlıyor. Yıldırımı yiyan ağaçlar yanmaya başlıyor ve böylece sonu gelmemesine devam ediyor.

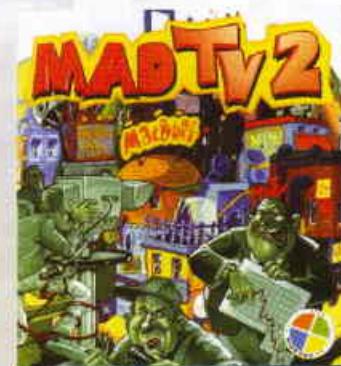
Keyif verici maddeler

Tabancalar, vuru mu tepen, kısa kesilmiş, korku filmlerinde vampir avlarının dostu çifteler, bazuğalar, patlayıcılar, takır takır saydırırken keyiften de salyalar saçacağınız Thompson... Silahlar için ikinci atış modları... Misal Thompson'da soldan sağa, sağdan sola mafya filmi lezzeti ve-

Ali Güngör, gali@level.com.tr

ren bir atış seçeneği. Bunlar tabii ki klasik olanlar, esas Blood'i Blood yapan ve ilginç bir şekilde kan döken silahlar ise eti kemikten sıyran kurukafalı büyü asaları, sıktığınızda karşısındaki parçalayan, elinizde kanlar içinde atmaya devam eden kalpler, iğnedanlık vazifesi gören voodoo (hep beraber söylüyoruz: vuuduuuu!) bebekleri! O olmasa zombilerle kim bilir belki de aynı raki sofrasına oturmak zorunda kalacağımız, canımız ciğerimiz alev makinesini de unutmaya!

Benden bu kadar canlar, gerisi size kalmış, neşe içinde kan banyosu yapın. ☺



Mad Tv

Olmaz böyle televizyon kanalı!

Çizgi film tadında, kendine has bir esprî anlayışıyla televizyonculuk ve medya ile dalgâ geçen bir oyun. Bir gökdelende bir oraya bir buraya koşuyor, kısıtlı bütçe ile tv programları, çizgi filmler belgeselleri, filmler alıp programa koyuyor ve rating almaya çalışıyorsunuz. Her yeri komedi dolu, ögrenince acayıp saran fakat biraz zor bir oyun Mad TV. Başarırsanız gökdelenin üst katlarına taşınır, başarısızsanız bir tekme ile 50 katı bir seferde inersiniz, kafa östürü.

Oyun mu, yoksa sanat eseri mi?

Sanitarium

Fırat Akyıldız | fira@level.com.tr

► Gözlerinizi araladığınızda kendinizi ufak, soğuk bir oda da buluyorsunuz. Başınız çok ağrıyor... Dışarıdan çığlıklar ve kulağınızi tırmalayan bir alarm sesi duyuyorsunuz. Yattığınız yerden doğruluyorsunuz ve merak içinde odadan çıkyorsunuz. Dışarı çıktıığınızda şok oluyorsunuz... Terkedilmiş bir akıl hastanesi desiniz. Her yerde deliler var. Kafasını saatler boyunca duvarlara vurup duvarı kanyla kırmızıya boyayan, olduğu yerde sallanıp kendi kendisine mırıldanan, insanın içinin çekilmesine sebep olan onlarca deli... Neden bu tımarhane de olduğunuzu veya en kötüsü, kim olduğunuzu bilmiyorsunuz. Çevrenizde kilerle konuşmaya çalışıyorsunuz ama anlamsız cevaplardan başka hiçbir şey alamıyorsunuz. Biraz ilerleyip kontrol odasının olduğu yere doğru gitmeye çalışıyorsunuz. Bir adım attıktan sonra

bir delinin dengesini kaybedip, çığlıklar içinde aşağıya doğru düşmesine tanık oluyorsunuz. Kendinizi toplayıp odanızda bulduğunuz bezle tellerden kayıp kontrol odasına geçiyorsunuz. Dolaptan anahtarı aldıktan sonra geçidi açıp, tımarhanenin tam ortasındaki melek heykelinin yanına gidiyor ve anahtarı cebinizden çıkarıp korkuya heykeldeki yere takıyorsunuz... Heykel canlanıp sizin kanatlarının altına alıyor... Kurtulduğunuza sanıyorsunuz... Ama yanlışlıyorsunuz.

Kendini aramak...

Bu satırları nasıl yazsam bilmiyorum... Sanitarium, bir oyunun sadece senaryosuyla bile mükemmel ve çarpıcı olabileceğini kanıtladı. Buradaki "çarpıcı" kelimesine dikkat edin. Oyun gerçekten de sizin duygularınızla oynuyor, moralinizi bozuyor, hatta yeri geldiğinde gözlerinizin dolmasına bile sebep oluyor. Kendinize dair hayal meyal hatırladığınız anılarla, karşılaşığınız etkileyici karakterlerle, el çizimi ve adeta üçüncü boyutun anlamsız olduğunu anlatmaya çalışan, el çizimi alışılmadık grafikleriyle, Sanitarium sizinizi alıyor ve kendi dünyasına hapsediyor. Sanitarium aynı zamanda insanı duygulandırmayı başaran tek oyun. Bir düşünün, o karmaşanın içinde silik, flu bir şekilde hatırladığınız şeylerden biri hasta, ölüm döşeğindeki kız kardeşiniz. Odaniza doğru koşup kız kardeşinize bir oyuncak getiriyorsunuz. Kardeşiniz boynunuza sarılıyor... Tüm bu olanları eksiksizce, birebir, sanki bir film izliyormuş gibi hissediyorsunuz. Bunu yapmayı başarıran, yani size "bir şeyler" hissetirmeyi sağlayan çok az oyun var. Emin olun çok az...

Dediğim gibi, Sanitarium'u sadece anlatımı ve sunusu değil. Senaryo gerçekten de şok edici ve inanılmaz. Oyunu oynarken her şey belirsiz. Bir adım sonrasında ne olacağını tahmin edemiyorsunuz. Yalnızca aralarda hatırladığınız sahnelerle taşları yerine oturtmaya çalışıyorsunuz. Oyunu sürükleyici yapan şey de bu. Tabii ki oyundaki sahnelelerin birçoğu insanın tüylerini diken dikey ediyor. Mesela ikinci bölümde, ço-

cuklarla saklamaç oynarken kiliseye girdiğinizde çocukların ailelerinin ölüleriyle karşılaşığınız sahne...

Kesinlikle sanat eseri...

Sanitarium'u bu sayfalarda anlatmak gerçekten de çok zor. Eğer Sanitarium oynadıysanız, hayatınızda yapabileceğiniz en iyi "şey"lerden birini yapmışsınız demektir, ama oynamadıysanız, hatta yapmaya devam ediyorsunuz demektir. ☺



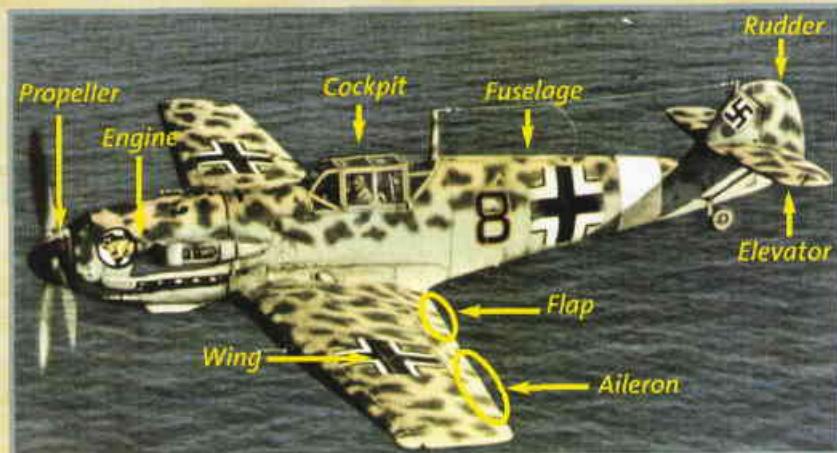
AYAĞINIZI YERDEN KESİN!

Eğitim zayıatı olunmadan nasıl uçur?

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

Bilgisayar teknolojileri ve tabii buna bağlı olarak oyunlar her geçen gün biraz daha gelişiyor. Haliyle pek çok oyuncu daha karmaşık bir hale geliyor. Özellikle gerçekçi uçuş simülasyonları gibi oyuncuların içinden çıkmak, havacılık terimlerine aşina deñilseniz, üstelik yabancı dil bilginiz de pek üst seviyede değilse, tam bir vicdan azabı na dönüşebilir. Biz de bu konuda sizlerden hayli e-posta gelince oturup konuya bilgimiz yettiğince bir göz atmaya karar verdik. İstedik ki bu türe merak duyanlar en azından çok sık karşılaşacakları temel tanımlamalara yabancı kalmasınlar.

Tabii uçuş simülasyonları pek çok farklı dönemi konu alabiliyor, buna bağlı olarak kullanılan uçaklar ve teknolojiler de büyük farklılık gösteriyor. Ancak son yıllarda PC için çıkarılan simülasyonların büyük kısmı İkinci Dünya Savaşı dönemini konu aldığından, biz de burada ağırlıklı olarak pervaneli uçaklara değineceğiz. Bu dönemde görevde çıkan kısıtlı sayıdaki jet ve roket motorlu



uçakların uçuş prensipleri de pervanelilerden çok farklıdır, ne de olsa o zamanlar jet tasarımlının emekleme dönemiymi. 1960'lı yıllarda sonra tasarlanan jet uçakları ise havacılık tarihinin farklı bir bölümüdür ve bambaşka bir hikayedir. Helikopter gibi "sabit kanatlı" olmayan hava araçlarına ise şimdilik hiç deşinmeyeceğiz, bunları uçurabilmek tamamen farklı bir eğitim ve anlayış gerektirir.

Öncelikle havacılıkla ilgili bazı terimlere ve anımlarına değineceğim. Peki bunlar oyun oynarken nerelerde karşınıza çıkacak? Bu terimlerle OPTIONS menüsünde tuşları ayarlarken ya da temel uçuş eğitimi görevlerini oynarken ekranda karşılaşabilirsiniz. Bunun haricinde bu terimleri ve anımlarını bilmek, size pirpirinizi havada tutabilmek için gereken temel bilgileri kazandıracaktır. Devam edelim.

Paramparça...

Bir uçağın binlerce parçadan oluştuğunu bilmeyen yoktur herhalde, söz konusu olan nispeten "basit" bir FW 190 bile olsa bu gerçek değişmez. Bu parçaları havada bir arada tutan birkaç faktör vardır. Bunlardan biri şans, diğerinin pilotun uçuş yeteneğidir. Uçağınızı havada

da tutabilmek için ana parçaların neler olduğunu bilmelisiniz:

FUSELAGE: Uçağın baştan kuyruğa ana gövdesine verilen isimdir. Modeline göre tahta çitadan yapılmış ve üstü bez kaplanmış, ya da çelik şasi üzerine titanyum plakalar kaplanarak güçlendirilmiş bir tasarımlı olabilir. Pilot, yakıt, cephe, motor, telsiz gibi parçaları barındırmakla kalmaz, kanatları da bir araya getirmekle yükümlüdür. Bu yüzden yapısal olarak hayli güçlü olması gereklidir.

WINGS: Kanatlarınız sizi havada tutan parçalarıdır. İkinci Savaş'taki tek motorlu avcı uçakları kanatlarının içinde ve altında silah ve yakıt taşıyacak biçimde tasarlanırdı. Çok motorlu uçaklar ise kanatlarda motorlarını da taşırlar.

COCKPIT: Pilotun oturduğu bölüm. Bu bölüm IL-2 gibi bazı uçaklarda kat kat zırhla korunurdu. Zero gibi daha hafif modeller ise pilota pek bir koruma sağlayamadı.

ENGINE: FW-190'da bir, Lightning'de 2 ve B-17'de dört motor bulunur. İkinci savaşın uçakları pistonlu motorlarla donatılmıştı, ancak pek çok firma daha fazla güç için turbo-charger ya da super-charger desteği de kullanırdı. İlk savaşın uçaklarındaki düşük güçlü radyal





Gaz, flap,
pervane,
motor
kontrolleri

Gösterge Paneli
(Altimetre,
yapay ufuk,
pusula v.s.)

Levye ve dümen
pedalları
(Silah kontrolleri
de levylededir)

U.S. Air Corps Manual p-25

hava soğutmalı motorlar, İkinci savaşta yerlerini 12 ya da 16 silindirli, su ve yağ soğutmalı sıra dizilmiş motorlara bırakmışlardır. Bazı avcıların motorları 2,000 beygir ve üzeri güç üretebiliyordu!

PROPELLER: Uçağınızın havada ileri hareketini sağlayan yegane parça, yani pervane! Dışarıdan basit görünse bile, aslında bir pervane hayli karmaşık ve detaylı bir donanıma sahiptir. Pervane pale'lerinin, yani kollarının açları değiştirlerek havadaki çekicilik gücünü oynayabilir, tıpkı otomobilin vites kutuları gibi.

AILERON: Uçağın ana kanatlarının arsında bulunan bu hareketli parçalar doğrudan kumanda koluna bağlıdır ve karşıt hareket ederler. Pilot bunları kullanarak uçağı sağa ya da sola doğru yatırır. Bu açılar oyundarda "X-axis" olarak geçer.

ELEVATOR: Uçağın arka kısmındaki küçük yatay kanatlarda bulunan bu hareketli yüzeyler sayesinde pilot uçağı dalış ya da tırmanma konumuna geçirir. Bu açılar oyundarda "Y-axis" olarak geçer.

RUDDER: Her uçahta gördüğünüz dikey kanat, yani dümen. Pilot bunu kullanarak uçağın burnunu sağa ya da sola doğru yönlendirebilir. Bu açılar oyundarda "Z-axis" olarak geçer.

ARMAMENT: Bir uçağın gövde içi ya da dışında taşıdığı her türden silah yüküne verilen genel isimdir.

LANDING GEAR: Uçağınızın iniş takımı-

larına verilen genel isim. Bu takımlar gövde içine alınabilir (Retractable) ya da sabit (Fixed) olarak tasarlanmış olabilirler. Iniş takımlarının hidrolik sistemleri hasara uğradığında bunları el pompası ile açmak zorunda kalabilirsiniz. Daha da kötü durumlarda gövde üstü inmeniz gerekebilir, ama tabii oyun buna ne kadar izin verir, orası başka bir mesele.

istemeyenler "Realism", yani uçuşun gerçekçilik seviyesini düşürerek rahat bir nefes alabilirler. Ama daha fazlasını isteyenler için yapılacak ayarlardan bazıları şunlardır:

ENGINE START: Oyunlarda motorunu zu havada ya da yerde iken tek tuşa basarak çalıştırabilirsiniz, tabii ağır hasar görmediye. Her motoru ayrıca çalıştırmak gerektiğini unutmayın, yoksa bir ağır bombardıman tek motorla kaldırıma çalışırken bulabilirsiniz kendinizi! Gerçek dünyada ise işler asla bu kadar kolay değildir, ama ne de olsa bizler oyun oynuyoruz. Ve fakat bazı oyuncular tüm çalışma prosedürü adımları izlemenize de izin verebiliyorlar, onu da belirtiyim.

FLAPS: Uçakların ana kanatlarında bulunan bu hareketli parçalar pilot tarafından farklı derecelerde açılabilirler. Görevleri ise düşük süratlerde kanatın üzerinde daha fazla kaldırma kuvveti olmasını sağlamaktır. Kalkışta, inişte ya da çeşitli sebeplerle düşük süratlerle uçarken kullanılırlar. Açık unutulurlarsa yüksek süratlerde aşırı türbüfans yaratarak dengeyi bozar ve hatta kanatlara hasar verebilirler. Stuka gibi bazı uçaklarda özel tasarlanmış dalış flap'ları da vardır.

BRAKES: Iniş takımlarında bulunan frenler kalkışta belli bir güçe ulaşana dek sabit kalmanızı, inişte ise daha kısa mesafede durmanızı imkan tanırlar. Ancak bunun dışında bir de "Air Bra-



Baylor, motorlarınızı çalıştırın!

Uçağı oluşturan temel parçalardan sonra sırada havada kalabilmek için yapmanız gereken ayarlar var. Uçaklar, özellikle de eski avcılar, filmlerde görüldüğü gibi bir kolu itmekle giden araçlar değildirler. Hoş, hiçbir makine o kadar basit değildir ya, neyse. Havalanmak, havada kalabilmek ve pistte tek parça dönenbilmek için gözünüz devamlı göstergelerde, kulağınız ise motorun ve gövdenin çıkardığı seslerde olmalıdır. Tabii o esnada bir de savaşmanız gerekiyor! Tüm bu ince detaylarla uğraşmak

kes" yanı "hava frenleri" vardır. Bu-
lar genellikle gövdeden dışarı uzanan ve
paraşüt etkisi yapan büyük metal yü-
zeylerdir, havadaki acil manevra-
larda çabuk sürat kesmek için
kullanılırlar. Her uçahta bulun-
mazlar, bulunsa da her zaman kul-
lanmak akıllıca olmayabilir.

LANDING GEAR: Yerden kesildikten
sonra iniş takımlarınızı içeri çektiniz mi?
Yoksa Berlin Üzerindeki tüm Alman pi-
lotları siz gösterip, iniş takımları açık-
ken hızlanmaya çalışacak denli acemi
olmanızla dalga mı geçiyorlar? Yüksek
süratte bunları açmak anı fren etkisi ya-
ratabilir, ancak kopup gitmelerine de
sebep olabilir!

TRIM: Bu kelime aslında "ince ayar çek-
mek" şeklinde çevrilebilir, en azından
buradaki kullanımı açısından. Elevator,
aileron ve rudder gibi hareketli yüzeyle-
re kumanda kolunu kullanmadan ince



larına doğru

havanın gittikçe
azaldığını da biliyorsunuzdur. Bunun an-
lamı siz yükseldikçe motorunuza daha
az hava gideceğidir. Modern motorlar
bilgisayar ve yakıt enjeksiyonu sayesin-
de bu sorunla pek uğraşmazlar, ama
1942'de durum daha farklıydı. Pilotlar
değişen yüksekliğe ve hava sıcaklığına
göre motora giden hava-yakit karışımını
kendileri ayarlamak zorundaydılar. Peki
ayarlamayı unutursanız ne olur? Çok
yüksekte motora daha az hava ve daha
fazla yakıt gideceğinden, motor "zen-
gin" çalışmaya (Rich burn) başlar ve ha-
liyle aşırı güç kaybeder. Bunun sonu-
cunda düşebilir ya da düşürülebilirsiniz.
Tersi durumda ise, yani yakıtın az ve
havanın fazla olması halinde ise motor
"fakir" çalışmaya (Lean burn) başlar. Bu
da aşırı hararete ve sonuç olarak moto-
run tutuşmasına sebep olacaktır. Bu
yüzden yükseldikçe karışımı "fakirleştir-
mek" (Lean), alçaldıkça "zenginleştir-
mek" (Rich) gereklidir.

PROPELLER ANGLE: Tahta sabit per-
vaneli eski modeller dışındaki çoğu
uçakta pale'lerinin açılarını hidrolik bir
sistem yardımıyla değiştirmek mümkündür.
Açı yüksek iken pale'ler daha fazla
havayı yakalayıp çekerler, ama daha bü-
yük dirençle karşılaşırlar, bu yüzden
yüksek açılar daha ziyade yüksek irtifa-
daki düz uçuşlarda kullanılır. Kalkış, iniş
ve çatışma esnasında ise motorun tüm
gücüne ihtiyacınız olacaktır, bu yüzden
pervane açısını en alt seviyeye getirme-
niz ve pale'lerin olası en az dirençle kar-
şılaşmasını sağlamamanız gerekmek. Bu ayar-



Atılabilir yakıt tankı

ayar çekme işlemine "Trim" denir. Peki
bu neden gereklidir? Uçaklar her zaman
düz uçmak için tasarlanırlar, ancak hava
şartları ve değişen ağırlıklar nedeniyle
bu mümkün olmayabilir. Yani eğer tam
yüklu bir Tempest ile uçarken aracınız
devamlı burnunu kaldırma eğilimine gi-
riyorsa, sorun ile de joystick kalibrasyonunuz
değildir. Burada elevatorlere,
yani uçağın dalış/tırmanış kontrolünü
sağlayan yüzeylere ince bir "Trim" ata-
rak durumu düzeltbilirsiniz. Tabi yakıt
ve cephane azalırsa, ya da rüzgar de-
ğişirse yeniden ayarlama yapmanız gere-
kecektir.

THROTTLE: Motorun gücüne doğrudan
hükmetmenizi sağlayan unsur gaz kolu-
dur. Kalkışlarda ve acil durumlarda tam
gaz gitmek gereklidir, ancak devamlı
böyle uçmak motora aşırı ısınmasına
ve tutuşmasına sebep olabilir. Bu yüz-
den düz uçuşa yüzde 70-80 gaz ver-
mek en iyisidir, tabii kuyruğunuzda kız-
gın bir Alman yoksa!

FUEL-AIR MIXTURE: Fizik derslerinde
uyumadıysanız, atmosferin üst tabaka-

lar uçağın havadaki çekisini etkile-
diğinden hızınızı ciddi biçimde de-
ğiştirebilirler. Ayrıca bazı oyunlar per-
vanenin dakikadaki devir sayısını da
değiştirebilmenize izin verirler.

Saat hayli geç olmuş...

Şimdi sırada kokpitin içindeki göstergelerden bazıları var. Oyunlarda bunların ekranında açıkça gösterilebildiğini unut-
mayın, ancak bu bence atmosferi biraz
düşürüyor.

ALTIMETER: Yerden yüksekliğini gös-
terir, ama bu sayı pek kesin olmayabilir!
Eski uçaklardaki barometrik altimetreler
"deniz seviyesi" düzeyinde ölçüm ya-
parlar ve firtinalı havada bu rakam hayli
oynayabilir. Yani gördüğünüz rakam al-
tınızdaki dağla olan mesafeyi değil, de-
nizden ne denli yukarıda olduğunuzu
gösterir! Yerde olan mesafeyi ölçen ra-
dar altimetreler ise savaşın sonuna do-
ğru geliştirilmiş ve az sayıda gece avcısı-
na takılmıştı.

AIRSPEED INDICATOR: Bu da sürat
göstergeniz. Ama típki altimetreler gibi
bunlar da yanılıyordu, özellikle karşı-
dan şiddetli bir rüzgar alıyorsanız! Daha
sonra Doppler prensibine göre çalışan
ve yere göre hız hesaplayan daha du-
yarlı radar hız ölçerleri geliştirildi.

HEADING INDICATOR: Bu gösterge
aslında 360 derecelik bir kadrana sahip
olan karmaşık bir pusuladır ve uçtuğunu-
z yönü gösterir. Haliyle yoğun man-
yatik alanlardan etkilendikleri de olurdu.
Günümüzde özellikle büyük uçaklarda
GPS ve benzeri sistemler kullanılıyor.

ARTIFICIAL HORIZON: Eski zamanlar-
da gece uçuşa çıkmak pek güvenli değil-
di, çünkü uçuşların büyük kısmı "göre-
rek" yapıldı. Ancak gündüz bile görüş
iyi olmayabilir ve bazen bulutların ara-
sında yaşanan bir çatışma esnasında pi-
lotlar uçaklarının yere göre konumunu
şاشırabilirler. İşte "yapay ufuk" göstergesi

Efsanevi P-51 Mustang





gesi bu yüzden gelistirilmiştir, yaptığı iş pilota üç boyutlu uzayda uçağının yere göre olan pozisyonu hakkında bir fikir vermektedir.

MANIFOLD PRESSURE: Egzos manifoldundaki basıncı ve ışını takip etmek piston motorlu uçaklar için önemlidir. Bu sayede motorun güç üretimi ve durumu hakkında genel bir fikir sahibi olmak mümkündür. Eğer ekranada bu gösterge varsa okunan değerin yüksek olması iyi, düşmekte olması da kötüdür.

FUEL INDICATOR: Eve dönecek kadar yakınınz kaldi mi acaba? Emin olun o antika motorlar sandığınızdan da çok yakıt tüketiyordu!

AMMO INDICATOR: Cephanesi kalma yan bir avcı için yapılacak tek iş vardır, o da eve dönmek. Tabii Hans bırakırsal

GEAR INDICATOR: Bu göstergeler yenisine inmenizde sakınca yoktur. Kırmızı iseler burnunuza toprağa sürtmeye hazır olun!

FIRE INDICATOR: Yanıyorsunuz! Tek motorlu bir uçakta bu gösterge yanarsa yapılacak en akıllıca iş paraşütünüza açmaktadır. Çok motorlu bir uçakta ise yanmotora giden yakıtı kesebilir, yanın söndürücüyü devreye sokabilirsiniz. Eğer yanın durursa kalan motorlar sizi eve kadar taşıyabilir.

GUN SIGHT: Hemen camın önünde bulunan bu ışıklı gösterge makineli tüfek ve otomatik topalarınızı ateşlerken kullanacağınız nişangahtır. Çoğu insanın sandığı gibi uçakların kanatlarındaki silahlar dümdüz ileri ateş edecek şekilde yerleştirilmemişti. Aksine atılan kurşunların belli bir mesafe içinde birbirini çapraz kesmesi, böylece hedefin yoğun isabet alması amaçlanırdı. Bazı oyular gerçekte olduğu gibi bu mesafeyi ayarlamana da imkân tanırlar.

Bugün hava güzel olacak...

Evet, göstergelere de böylece bir göz attıktan sonra gelelim havada karşılaşacağınız çeşitli fenomenlere ve bunları ne anlamına geldiğine:

TORQUE: Arkadaşınızı kolundan tutup savurun, kendi kolunuzda hissettiğiniz ve sürüklendirmenize sebep olan dirence "tork" denir. Çalışan bir motor "tork" üretir, bu sürükleme etkisi büyük bir di-

zel kamyonun yükünü çekip götürmesinde temel rolü yüklenir. Ancak tek motorlu bir pervaneli uçakla uçuyorsanız "tork" hayli başınızı ağırtabilir. O koca motorun krank şaftı ve ağır pervanesi döndükleri yöne doğru güçlü bir burulma etkisi yaratırlar. Özellikle tek motorlu uçaklarda iyice belirginleşen bu etki pek çok soruna yol açabilir. Mesela kalkış pistinde gazı aniden açarsanız uçağınız bu etki yüzünden dengeğini kaybedip olduğu yerde savrulabilir. Kalkışta ise güçlenen tork etkisi yüzünden uçak belli bir yöne, ki bu genellikle sağ taraftır, yatmaya meyleder. Düz uçuşa ise bu etkiye uçağın yavaşça sağa doğru yatması ile hissedebilirsiniz.

Bu etki yüzünden pervaneli uçaklar pervanenin dönüş yönüne doğru yaptıkları manevraları diğer tarafa olduğundan daha hızlı gerçekleştirebilirler de! Çok motorlu uçaklarda ise bu etki tüm motorlar çalıştığı sürece kendini pek belli etmez, ancak motorlardan biri durduğunda abartılı olarak ortaya çıkabilir!

ANGLE OF ATTACK: Evet, "saldırı açısı", ancak sandığınız gibi uçağınızla düşmana saldırdığınız açı değil bu! Bu, kanağınızda gelen hava akımının kanadınızla karşılaştiği açıdır. Belli sınırlar içinde kaldığı sürece bu açı sayesinde kanatlar üzerinde oluşan kaldırma kuvvetiyle uçağı uçar durumda tutabilirsiniz. Her uçağın kanatları "doğal" bir saldırıcı açına sahip olacak şekilde tasarılanır, böylece belli bir kaldırma kuvveti elde edilir. Ancak havadaki manevraların keskinliğine bağlı olarak bu açı her an değişir, asla sabit kalmaz.

STALL: Sabit kanatlı araçlar havada tutunabilmek için kanatlarında oluşan kaldırma kuvvetinden yararlanırlar. Bu kuvvet "saldırı açısı" sayesinde elde edilir, bunu söylemişik. İşte bir uçak bu tutunma kuvvetini kaybettiğinde "stall" durumuna girer, yani havada tutunamayıp yerçekimine boyun eğer. Sanılanın aksine bir uçağın "stall" olması için ille de çok yavaşlaması gerekmek, çok yüksek süratlerde bile bu gerçekleşebilir. Özellikle çok keskin manevralar yapan bir uçak sal-



Me-109, çok farklı versiyonları üretilmiş bir Alman uçağıdır.



Stuka'lar sabit iniş takımlarıyla donanmış uçaklara iyi bir örnektir.

dırı açısının çok artması yüzünden tutunma yeteneğini kaybedebilir ve bir anda düşmeye başlayabilir. Stall durumunda yapılması gereken şey uçakla boşlaşmak yerine burnu yere doğru vermek ve uygun saldırıcı açısını yakalayıp tekrar kontrolü ele almaktır. Tabii çok düşük iritfada meydana gelirse genellikle sonuçları ölümcüldür.

PULLING G'S: Aniden yön değiştirmeye çalışan bir uçak ve pilotu büyük bir basınçla karşılaşırlar, çünkü her nesne gibi onlar da fizik yasalarına uygun biçimde momentumlarını korumaya meyilliirlər. Örnek verelim, aniden tırmanmaya çalışan bir uçak "pozitif G", aniden dalışa geçen bir uçak ise "negatif G" çeker. Pozitif G çeken bir pilot beyinin kan gitmemesi yüzünden bayılma ve düşme tehlikesine açıktır, görüş kararmaya başlar. Negatif G ise beyine kan hücüm etmesine sebep olduğundan görüşün kızışmasına sebep olur, pilot beyin kanaması ile karşı karşıya kalabilir. Tüm bunlar olup birterken uçak da ağır bir yapısal stres katlanmaktadır. Tüm gövde çatırdamaya başlar, belirli tasarım sınırları aşıldığında kanatlar kopabilir ya da gövde parçalanabilir. ☺



online
Her salgının bir başlangıcı vardır.

Dünden Bugüne ONLINE DÜNYALAR

Göker Nurbeyler / gnurbeyler@level.com.tr

Ülkemizi de hızla pençesine alan bu salgın tabiki Ultima ve Dark Age of Camelot'la başlamadı. Buyrun, onların ataları ve torunlarıyla tanışın.

Bu sayfaları karıştıran bir okuyucu, magazin dergisi yerine yanlışlıkla Level alan biri değilse oyun sektörünün günümüz dünyasındaki önemini az çok bilir ve de oyun dünyasının gelişimini takip eden biri Online oyunların geleceği olduğunun da farkındadır. Düne kadar E3 fuarında bir iki devasa online oyun görürken bugün neredeyse her yapımcının bir tane sunacağını kim tahmin ederdi ki? Gerçek bir süper kahraman olup metropollerini kurtaracağınız City of Heroes mü istersiniz yoksa Thor ya da Loki'nin hizmetinde kuzey efsanelerini yaşayabileceğiniz Mythica mı? Çeşit gerçekten bol. Böylece devasa online dünyalar her zevke hitap ederken geleceğe imzasını bir kez daha attı. Bu imzayı ilk çizgisinden beri sizlere taşıyan Burak bu ay itibarıyle askerlik görevi için aramızdan geçici olarak ayrılrken Online'ı benim sevkatlı kollarına bıraktı. Amacım onun bıraktığı çizгиyi ileriye taşımak olacak. Bu nedenle ilk ay dosya konusu olarak online oyunları ilk adımından alarak gönüme dek gelişimini anlatan bir rehbercik hazırladım. Oyunlardan bazıları Level'da enince ayrıntılılarıyla incelendiğinden üzerinde durmadım. Yenilerin ayrıntılarını önmüzdeki aylarda bu sayfa-

larda bulacaksınız. Tadını çıkarın...
Not: Geçen aylarda oyun yapımcılarıyla yaptığım kısa söyleşileri (World of Warcraft, Jedi Knight 3 vs) hatırlarsınız. Bu yazılarla ilgili destek ve devamlı ilgili istek maillarınız için çok teşekkürler. Unutmayın posta kutum yapıcı önerilerinize açık.

Not2: Biliyorsunuz artık ülkemizde de profesyonel oyunculuk ve oyun klanları hızla yayılıyor ve değer kazanıyor. Online olarak bir amacımız da onları bir araya getirmek olacak. Bu nedenle diğer oyuncularla tanışmak ve klanınızı diğer oyunculara duyurmak istiyorsanız posta kutum web adreslerinizi bekliyor olacak.

1979: MUD (Roy Trubshaw): Şaşırtıcı gelebilir ama daha birçok kişi bilgisayar nedir bilmeyorken bazıları eskilerin dev bilgisayarlarında text bazlı Multi-User-Dungeon'larda maceradan maceraya koşuyorlardı. Aslında günümüzde bile birçok oyuncu aynı olayı chat programıyla devam ettiriyor.

1996: The Realm (Sierra): Bugüne dek imza attığı klasiklerle Sierra'nın PC oyuncuları için değeri çok büyük olmasına rağmen çoğu oyuncu tarihteki ilk



grafikli online oyunun Sierra markalı olduğunu bilmez. Kings Quest'i hatırlatan 2D çizgi film grafikleriyle ve birçok sınıfı destekleyen RPG yapısıyla the Realm oyuncular için gerçek bir ilkti. Role Play'in azımsanmayacak kadar iyi olduğu bu sanal dünyada evlenmek bile mümkündü.

1996: Meridian 59 (Near Death): İlk birincil şahıs görüşüne sahip online RPG. Günümüzde hâlâ aktif olan dünyasıyla



kablodaki fisiltılar

Menajerlik Gerçek Rakiplerle Oynanır

Online diyalarda neler oluyor?

Tamamen gerçek rakiplere karşı oynamak menajerlik oyunlarını seven herkesin aklından en az bir kez geçmiştir. Bu hayal artık gerçekeşti. Hem de Mevlüt Ding'in ekibinden N. Özgür Soner tarafından.. Oyunun en önemli özelliği internetten oynanan türkçe bir futbol menajeriği olması. Amacınız takımınızı şampiyon yapmak değil tersine en çok menajerlik puanını

toplayabilmek. Böylece illa çok güçlü bir ekip seçmek zorunda kalmadan gönlünüzce oynayabiliyorsunuz. Takımınızı seçtikten sonra haftalık (haftada bir gerçek saatinde oynanan maçlar), günlük (her gün bir maç) ve 10 dakikalık (10dk bir haftalık periyoda eş değer) modlarından birini seçebiliyorsunuz. Java tabanını kullanan oyuna katılmak için web sitesinden küçük

programcığını seçiyor ve Turkcell 3370'e bir mesaj atarak üye oluyorsunuz. Tam bir menajerlik oyunu olan Futbol Menajer size istediğiniz tüm taktiksel olanakları sunuyor. Ayrıntılı bilgi almak ve oyuna katılmak için web sitesi: <http://www.futbolmenajer.com>
Not: Bu takım isimleri de ne demeyin; isim hakkına karşı küçük bir formalite.

Futbol Menajer - 2003 futbol menajer

Kayıtlı oyuncu sayısı	1551
FML 1. liga takımı adı	(155)
FML 2. ligdeki takımı adı	(144)
FML 10. ligdeki takımı adı	(24)

Yeni oyuncular

Menajer Kafhesi

Yeni oyuncular	1551
FML 1. liga takımı adı	(155)
FML 2. ligdeki takımı adı	(144)
FML 10. ligdeki takımı adı	(24)

en iyiler

en iyiler	104
1. sezon	104
2. sezon	102
3. sezon	100
4. sezon	98
5. sezon	97
6. sezon	96
7. sezon	95
8. sezon	94
9. sezon	93
10. sezon	92

genel 1000

genel 1000	381
1. sezon	104
2. sezon	102
3. sezon	100
4. sezon	98
5. sezon	97
6. sezon	96
7. sezon	95
8. sezon	94
9. sezon	93
10. sezon	92

Menajer Kafhesi

2003 futbol menajer

FML 1. liga takımı ile yarışmayı başaran takımların adları ve sıraları:
1. Fenerbahçe 2. Galatasaray 3. Beşiktaş 4. Trabzonspor 5. Fenerbahçe 6. Galatasaray 7. Beşiktaş 8. Fenerbahçe 9. Trabzonspor 10. Fenerbahçe 11. Galatasaray 12. Beşiktaş 13. Fenerbahçe 14. Trabzonspor 15. Galatasaray 16. Beşiktaş 17. Fenerbahçe 18. Trabzonspor 19. Galatasaray 20. Beşiktaş 21. Fenerbahçe 22. Trabzonspor 23. Galatasaray 24. Beşiktaş 25. Fenerbahçe 26. Trabzonspor 27. Galatasaray 28. Beşiktaş 29. Fenerbahçe 30. Trabzonspor 31. Galatasaray 32. Beşiktaş 33. Fenerbahçe 34. Trabzonspor 35. Galatasaray 36. Beşiktaş 37. Fenerbahçe 38. Trabzonspor 39. Galatasaray 40. Beşiktaş 41. Fenerbahçe 42. Trabzonspor 43. Galatasaray 44. Beşiktaş 45. Fenerbahçe 46. Trabzonspor 47. Galatasaray 48. Beşiktaş 49. Fenerbahçe 50. Trabzonspor 51. Galatasaray 52. Beşiktaş 53. Fenerbahçe 54. Trabzonspor 55. Galatasaray 56. Beşiktaş 57. Fenerbahçe 58. Trabzonspor 59. Galatasaray 60. Beşiktaş 61. Fenerbahçe 62. Trabzonspor 63. Galatasaray 64. Beşiktaş 65. Fenerbahçe 66. Trabzonspor 67. Galatasaray 68. Beşiktaş 69. Fenerbahçe 70. Trabzonspor 71. Galatasaray 72. Beşiktaş 73. Fenerbahçe 74. Trabzonspor 75. Galatasaray 76. Beşiktaş 77. Fenerbahçe 78. Trabzonspor 79. Galatasaray 80. Beşiktaş 81. Fenerbahçe 82. Trabzonspor 83. Galatasaray 84. Beşiktaş 85. Fenerbahçe 86. Trabzonspor 87. Galatasaray 88. Beşiktaş 89. Fenerbahçe 90. Trabzonspor 91. Galatasaray 92. Beşiktaş 93. Fenerbahçe 94. Trabzonspor 95. Galatasaray 96. Beşiktaş 97. Fenerbahçe 98. Trabzonspor 99. Galatasaray 100. Beşiktaş

özellikle Avrupa'da birçok oyuncusu için benzersiz.

1997: Ultima Online (Origin): Gelmiş geçmiş en büyük zaman katillerinden birini, UO'ı duymayan kaldı mı? İster büyük olup etrafa ateş yaşıdırabileceğiniz isterseniz kendi halinde bir balıkçı olup en büyük balyığı yakalayabileceğimiz ilk oyundu. İlk kez UO'la kendi eviniz oldu belki de... Yapımcılar, birçok ek paket ve yılların getirdiği deneyimle, geleceği yeni nesillere kaptırmamak için hâlâ mücadele ediyor.



1999: Everquest (Verant): Batıdaki 450.000 kayıtlı oyuncusuyla gerçek bir dev. İlk gerçek anlamlı 3D MMORPG olmak, beş ek paketle gerçek anlamda gelişimi simgelemek ve bir Orta Çağ fantezi dünyasında bulunacak her türlü yaratığa karşı savaşmak, Everquest'i özetleyen kelimeler.



1999: Asheron's Call (Turbine Entertainment): Online dünyanın grafikleri gittikçe daha da güzelleşiyordu.

Diablo'dan tanıdığımız Hack&Slash man童ğı da yavaş yavaş kendisini göstermeye başlıyor, karmaşıklığıyla tanınan online oyunlar gelişmiş mini haritaları ve pratikleşen kullanımıyla "oyuncu dostu" sıfatına biraz daha yaklaşıyorlardı. Aylık update ile gelen her ay yüzü aşın yenİ görev ve yaratıklar da cabası.

2001: Lineage (Ncsoft): Batılı yapımcıların MMORPG'lerle kazandığı başarı ve edindikleri yüksek oyuncu sayıları, doğuİu yapımcıların da iştahını kabarttı. Bu iştah sonucu ortaya çıkan Lineage 4 (yazıyla dört) milyondan fazla oyuncuya kırlıması güç bir rekora imza attı ve grafik olarak akranlarının yanında ezik kalsa bile, sahip olduğu yoğun destekle bugün ikincisi hazırlanan bir dev haline geldi. Zeki yapımcılar oyuncular arasında eşya tasarlama yarışmalar düzenleyerek ilgiyi devamlı ayakta tutuyorlar (Devam oyunu, Unreal 2 motoruyla hazırlanıyor).

2001: Jumpgate (Net Devil): Yillardır süregelen orta çağ RPG'si çılgınlığına yenİ bir alternatif geliyordu. Grafik olarak

Ayın Siteleri

<http://www.lostlibrary.org>

Eğer fantastik kurgu, bilim kurgu korku vb. gibi edebiyatlar ilginizi bir parça bile çekiyorsa mutlaka duyduyunuz ama yine de bir kez daha hatırlatayım.

<http://www.bundyology.com>

"Behind every successful man, there is a woman who didn't marry me!" Bunu ancak Al Bundy söylebilirdi. Siz de efsane dizisi Married With Children'in hayranısanız bu sitede Bundy'ler üzerine çok şey bulacaksınız.

<http://wwwpclabs.gen.tr>

Aylık donanım önerileri, güncel haberler, ne nasıl çalışır gibi gayet doyuruğu bir içeriye sahip bir bilgisayar sitesi; yapımcıların tanımlı bir "PC Teknoloji rehberi".

<http://www.carpe-jugulum.com>

Dünyaca ünlü müzikal the Dance of the Vampires üzerine hazırlanmış en geniş içerikli site. Videolardan mp3'lere ve makalelere kadar çok geniş bir arşivle

<http://www.gazeteler.com>

Yerelde dahil olmak üzere türkçe gazeteİerin linkleri tek sayfa üzerinde sıralansa daha da hızlı olmaz mıydı?

www.beyazperde.com

"Bu ay sinemalarda ne var, şu filmin fragmanını bir izlesem" ya da "acaba filmi izleyenler ne demiş" gibi düşünceler kafaniza takıldıysa siz en geniş içerikli türkçe sinema sitelerinden birine yönlendiriyorum.

www.kargatane.com

Ravenloft bir çok frp oyuncusunun girmeyi istedigi karanlık arna bir o kadar da çekici bir dünyadır. Kargatane'de roman tanımlılarından net kitaplarına hazır senaryolarдан çizimlere kadar RL üzerine pek çok şey bulacaksınız.

kablodaki fısıltılar

Kalidar ve ev sahipleri

Gün geçmiyor ki Blizzard yeni bebeği World of Warcraft için yeni toprak parçaları ve yeni yaratıklarını duyurmasın. Kalimdor'un kuzey kıyılarda bulunan Nightelf diyarı Kalidar'da bunların en yenisidir. Kalidar'a girer girmez Burning Legion'un yıkımı sonrası Ancients ve güçlü druidler tarafından oluşturulan devasa ağaç Teldrassil göze çarpıyor. Nightelf dilinde dünyasının tacı anlamanıza gelen ağaçın kolları gece elşerinin yu-

valarını oluşturuyor. Dev ormanları ve çağlayan nehirleİiyle gerçek bir tabiat harikası olan Kalidar Nightelf başkenti Darnassus'u da barındırıyor. Burada Elune hizmetkarı Tyrande Whisperwind'ı de görebileceğimiz fısıldanınlar arasında. Tabiki yeni bir topraka yeni yaratıkların gelmesi de kaçınılmazdır. Fur bölg ve harpiler. Özellikle ticaret kervanlarının başına dert olacak harpiler için şimdiden kolay gelsin.

Dark Age of Camelot:

Trials of Atlantis

DAoC'un ikinci ek paketi Trials of Atlantis duyuruldu. Bakalım oyun hakkında neler açıklanmış:

*Yeni bölgeler, zindanların yanı sıra sualtı keşifleri

*Eski oyun grafiklerinde göz alıcı değişiklik

*Deniz yolculukları için yeni bir bot sistemi

*Her taraf için yeni birirk (Hibernia için Shar, Midgard için Frostalf, Albion için Half Ogre)

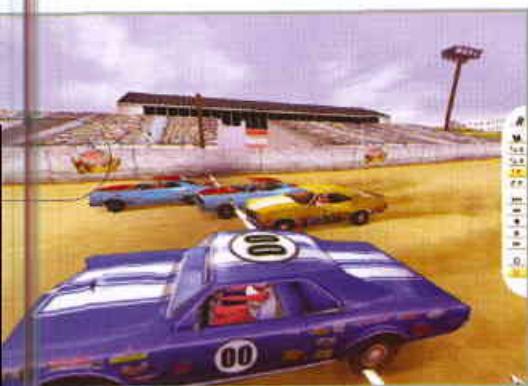
*Oynamak için the Shrouded Isles'a sahip olmak gerekecek.

*Oyun 2003'ün 4. çeyreğinde piyasada olacak



sınırlı olsa da ilk kez uzay gemisi kaptanı olabiliyor ve sonsuzluğa açılıyorduk. Jumpgate'in ilk olmasının getirdiği şansızlıklar geniş bir ek paketle aşılıyor ve böyleselikle uzay üslerini ele geçirme imkânına kavuşuyorduk.

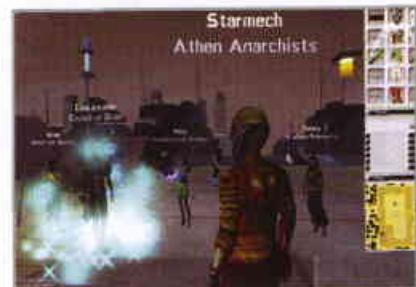
2001: Motor City Online (EA): 2001 yılı gerçek anlamda online RPG'lerin yılı olurken MCO bir başka kulvarda, belki de ilk yarış oyununuzdan beri hayal ettiğiniz şeyi gerçekleştiriyordu. MCO ile Amerikan otomobil sektörünün 30'lu ve 70'li yıllar arasındaki sanayileşmesine bizzat tanık oluyorduk. Oyun James-Dean havasındaki karakterimizi seçmemiz ve profilimizi oluşturmamızla



başlıyor. İlk seçenekler arasında neler yok ki: 1957 Chevrolet Bel-Air, Fairlane ve Ranchero (Ford 1957). Karakter ve ilk araç seçimiyle kendimizi bir web sitesini andıran ara yüzde buluyoruz. Buradan araç satıcılarına ulaşabiliyor ve o gün olacak yarışlar hakkında bilgi sahibi olabiliyoruz. Oyunun en farklı noktasıysa RPG'leri andıran bir seviye sisteminin bulunması. Yarışlarda ve sıralama turlarında aldığınız her başarı ve her daha kısa sürede bitirdiğiniz yarış size level olarak geri dönüyor. Patrondan aldığımız haftalık maaşlar seviyenizde doğru orantılı ve de her beş level'da bir yeni pistler ve araçlara ulaşabiliyor. Yani ilk kez level'i nakite çevi-

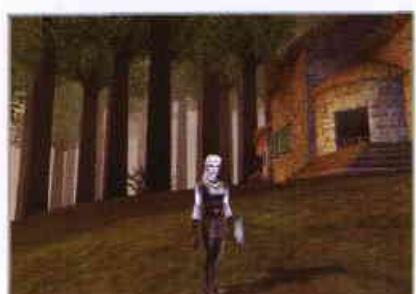
riyoruz. Bu level'lar sayesinde aracınıza yapabileceğiniz modifiye olanakları da katlıyor. Böylece hayalinizdeki aracı dizayn ederek ister ayın aracı yarışmasına katılır, ister satar, isterseniz düşman çatlatabilirisiniz. Tüm bunlara şöyle bir dönüp baktığımızda bir online oyunda sadece kan dökülür tezi tarihe karışıyor; hem de süper yaratıcı fikirlerle. Grafikler bir EA oyununa göre daha çok oyuncuya ulaşabilmek için düşük tutulsa da günümüzde geçen bir devam oyununu düşünmek iştah kabartıyor.

2001: Anarchy Online (Funcom): Gelecekte geçen modern bir fantezi daha. Karakterinizi bir Frankenstein hazırlarcasına laboratuarda yaratıyor ve akınlarında olduğu gibi deli bir geliştirme ve silah bulma avına dalmışsınız. Oyunda DNA'nizi bırakarak karakterinizi save edebilmeniz zekice. Oluşturulan sistemle ping'iniz kaç olursa olsun temponuz çok az etkilenebilir (Ayrıntı için bkz.LVL 12\2001).



2001: Phantasy Star Online (Sonic Team): PC'lerde online rüygârı eserken bir online oyun çok büyük umutlarla Dreamcast geliştirildi. Sadece Japonya ve Amerika'da sunulan PSO sonradan bilgisayarlarla da hazırlanmasına rağmen Dreamcast'le birlikte havasını yitirdi.

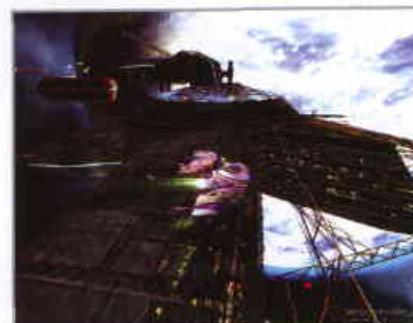
2001: Dark Age of Camelot (Mythic): Bugüne dek oynadığım en eğlenceli devasa online RPG. Aynı anda yüzlerce oyuncunun yaptığı PvP'ler eşsiz (LVL Nisan\Haziran\Ekim\Ocak 2002).



2002: Neocrone (Reakktr): Orklar ve ejderhalar yerine hacker'lar ve siber netik askerler koyn. Son derece detaylı bilim kurgu dünyasında arkadaşınızla beraber aynı tankın içinde yaratık avına çıkmabilir ya da klanınızla ateş altındaki kulenizi savunabilirsiniz. Neocrone'un en ilginç yanısıra zincirleme görev yapısı. Görevleri tamamladıkça başka görevlere atlıyor ve gerekli sayıyı tamamladıkça rütbe kazanıyorsunuz.



2002: Earth&Beyond (Westwood): Devasa online oyun haline getirilmiş bir Freelancer olarak düşünebilirisiniz. E&B'de tüccar, tekniker veya savaşçı olarak özgürsünüz. %20'sinden fazlasında anarşinin hakim olduğu E&B'de üç ırktan birini seçerek deneyim kazanmaya çalışıyoysunuz.



2002: Asheron's Call 2 (Turbine Entertainment): AC 2'yi grafikleri abartılımiş 3D bir Diablo olarak düşünebilirisiniz. Tamamen aksiyon üzerine kurulmuş oyun ProGamer'lar için ideal (LVL 2\2003).





2003: The Sims Online (Maxis): Çıkışından günümüze hâlâ listelerin üstlerini işgal eden Sims'in 6 milyon oyuncusunun %15'inin bayan olduğunu biliyor muydunuz? Bu da 900.000 bayan Sims oyuncusu yapıyor. Peki başka hangi oyun erkeklerin baskınılığındaki oyun sektöründe hayalindeki bayanla tanışma fırsatını verebilirdi? Tabiki Everquest değil. The Sims Online yalnızca orjinal konseptin bir devamıydı aslında. Maxis'in planına göre hazırladığı dev şehrin haritasında, kimin ışıkları yanıyorsa online olacak ve istediklerimizle kendi sanal sosyal hayatımıza kuracaktır. Karakteriniz Sims'de yaptıklarının yanı sıra gerçekten iş sahibi olacak, parasını alın teriyle kazanacak (bir disco veya mobilyacı açmak gibi) ve birkaç koddan oluşan arkadaşlar yerine gerçek komşular, dostlarla yaşayacaktı. Yani oyuncu kendi karakterini sanal bir dünyaya taşıyacaktı. İletişim ICQ'yu andıran bir sistemle yazılan mesajların konuşma balonculuğıyla aktarılmasıyla sağlanacaktı. Buraya kadar her şey iyi gözüküyordu. Fakat atlanan şey oyundaki sonsuz bir bug denizi ve kız bulmak veya sağa sola sataşmak için aylık 10-15\$ gözden çıkarabilecek kitleydi. Bakalım Maxis daha yoğun bir çalışma dönemi ve radikal tedbirlerle bunların üstesinden gelebilecek mi?

2003: Kemet: A Tale in the Desert (Egenesis): Devasa online oyunlara ilgi büyürken yapımcılar farklı türlerdeki oyun severleri de çekmeye uğraşıyor. Bu amaçla sessiz sedasız piyasaya çıkan

Kemet eski Mısır'da geçen bir yapı ve yönetim oyunu. Sakin dünyanzıda verdığınız tek savaş medeniyetinizi daha ileriye götürmek.

2003: Shadowbane (Wolfpack): Göründüğünüz gibi çeşitliliğin bol olduğu online oyun piyasasında oyuncuyu çekmek için grafiğin yanı sıra daha enteresan, daha zekice yenilikler aranır oldu. Ne de olsa işitili grafiklerin verebileceği eğlence de bir yere kadardı. Shadowbane ise yenilik defterine imzasını, hazırladığı savaş dünyasıyla atıyordu. Savaşsız bir hayat düşünüyorsanız burada işiniz yok çünkü SB tamamen PvP üzerine kurulmuş.



Hatırlarsanız UO'da ilk kez sanal bir ev edinebilmişti. SB ile bu sonraki aşamaya taşınıyor. Artık silah arkadaşlarınızla kasabalar, hatta büyük klan şehrileri kurmanız mümkün. Kurulan şehirler arasındaki politika ve toplu savaşlar oyuna asıl keyfi veriyor.

2003: Planetside (Verant): Everquest ile hayatının işini yapan Verant buradan gelen deneyimlerini başka bir devasa online oyunda fakat bu sefer FPS'de dedi. Şimdi ilk adınızı attıktan sonra gördüklerimize kısaca bir göz atalım. Oyun başlangıcında size üç taraf sunuluyor: Terran Republic, New Conglomerate ve Vanu Sovereignty. Taraflınızı seçtikten sonra kendinizi Auraxis gezegeninde grubunuzun ana üssünde bulunuyorsunuz. Planetside'da savaş ve yönetim üzerine iki kategori bulunuyor. İlk kullanabileceğiniz savaş donanımını ve uzmanlığını belirliyor. Puan kazandıkça istediğiniz mesleklerde uzmanlaşabiliyorsunuz. Bir nevi lisans alma gibi düşüneniz bunu. Örneğin üç puanla keskin nişancı lisansı alabilirsiniz. Keskin nişancı olduktan sonra almaya devam ettiğiniz puanlarla aynı kategoride uzmanlaşmaya devam edebilirsiniz. İkinci kategori



sizin rütbenizi ve yönetim gücünüze belirliyor. Eğer amacınız büyük savaş gruplarının lideri olmaksa adamlarınızın savaş esnasındaki rollerini önceden belirlemek zorundasınız. Tabi savaş sürerken de çok iyi koordine etmelisiniz. İşte tam burada da Planetside'in farkı ortaya çıkıyor: Takım oyunu kesinlikle bir numaralı kural. Daha önce neredeyse hiçbir başka aksiyon oyunda bu büyülükte (1000 kişi)avaşlara tanık olmadık. Bu da takım oygununun altını bir kez daha çiziyor. Çünkü birinin görevini nasıl bir başarıyla yerine getirdiği diğerlerini de son derece etkiliyor. Yaralıları iyileştiren sağlık ekipleri, tankları tamir eden mühendisler, mayınları döşeyen öncü kuvvetler, düşmanın kapılarını açan hacker'lar vs. Tüm bunları komutanın verdiği koordinasyon ve formasyonla savaş alanında görünce neden grafiği es geçtiği konusunda yapıcıya hak veriyorum. Ne de olsa böyle bir kalabalığı çok az bilgisayar hakkıyla kaldırabilirdi (LVL 8\2003).

2003: Eve Online (CCP): Değişim geçirmiş insan ırklarının bulunduğu 5000 yıldız sistemi içeren dev bir online oyun. Oyuncuları birbirine bağlamak için paranın gücü kullanılmış. Çünkü yeterince para ve bol zaman olmadan gelişmeniz imkansız. Yok edilmenize karşı kendi kopyalarınızı satın alabiliyorsunuz. Ne kadar çok para o kadar kaliteli bir kopia demek. Oyunda uzay üsleri de almanız mümkün (tabii ki parayla). Para neyle? Sağlam gruplarla oluşturulan birlilikler ya da sıkı bir ticaret takımıyla (LVL 3\2002).



Mobil Oyun

tuğbek ölek | tugbek@level.com.tr

Samsung SGH-V200

İşte son zamanlarda çok konuşulan Samsung'un Matrix telefonu. Tanıtmının her noktasında Matrix kullanılan, ve son çıkan Matrix reklamıyla oldukça ilgi çeken bir ürün. En büyük özelliği üzerindeki kamerasının 180 derece dönüyor olması. Böylece fotoğraf çekerken telefonun kendisini değil sadece kamerasını döndürüyor, ekranı rahatça görürken fotoğraf çekebiliyorsunuz. Mesela kendi resminizi çekmek işkence oluyor. Ayrıca V200'ün fotoğraf kalitesi de bir çok kameralı telefondan iyi. 352x288 çözünürlükte resim çekebiliyor ve 20 kademeli zoom'a sahip. Ayrıca 100 fotoğraf saklayabiliyor.

V200, 128x160 piksellik oldukça geniş

bir ekranlı. Aynı zamanda ekranı 65.000 renk. Dünyadaki az sayıda TFT LCD ekran üreticilerinden olan Samsung'un telefonları da ekran kalitesi konusunda en üst seviyede. Tabii böyle bir telefonla oyun oynamak da ayrı bir zevk. Telefonla birlikte X-Fighter, Spacewar ve My Pet oyunları geliyor. Henüz yeni bir telefon olduğu için



V200'ün Oyun Par-

kında oyunu yok.

Ama Samsung telefonlar için de oyunlar çıkmaya başladı ve yakında V200 için de yeni oyunlar görebileceğiz. V200, 40 poly melodi ve gerçek zil tonlarına sahip. 90.8 x 47.5 x 2mm ebatlarında ve 89gr. Yani kameralı bir telefon için oldukça küçük ve hafif. Üç bant (900/1800/1900) desteği olan telefon'un ayrıca ön kapağında 96x64 piksellik bir ekran daha bulunuyor.

Fiyatı: 500\$

Pocket PC Oyunları

Fifa 2002 for Pocket PC

Tür: Spor / Yapımçı: Zio Interactive / Bilgi için: www.ziointeractive.com

Geçen ay Pocket PC'nin mobil oyunlar için mevcut bir numaralı seçenek olduğunu söylemiştık. Grafik kalitesi, ekranının büyülüğu ve işlemcisinin güçlü olması sayesinde GameBoy'dan çok daha yüksek bir kaliteye sahip Pocket PC ve ancak çıktıığında N-Gage ona rakip olabilecek. Hatta Pocket PC ile N-Gage arasında, PC ve PSX arasında yaşana- na benzer bir rekabet bekleyebiliriz. Bu sıkı rekabeti kim kazanacak bilinmez ama Pocket PC'nin şimdiden piyasada çok sağlam oyunları var ve bunlardan biri de Fifa 2002. Aslında oyuna

Fifa 2002 denmesinin sebebi daha çok lisans sorularından sıyrılmak gibi geldi bana. Çünkü oyun daha çok Sensible Soccer'i hatırlattı. Ancak oyunun menüleri Fifa 2002 ile aynı yapılmış. Hatta ilk maç başlayana kadar birebir Fifa 2002 ile karşılaşacağınızı sanırsınız. Halbuki oyunun grafikleri üstten görünüyor.

Oyuncularınızı Pocket PC'nin kalemi ile kontrol ediyorsunuz. Kalem sürekli ekranın üzerinde kalıyor ve kontrol ettiğiniz oyuncu kalemin dokunduğu yöne koşuyor. Pas vermek için kaleme pası

alacak adamın yönüne tıklıyorsunuz. Şut ve kayarak müdahale içinse cihazın yön tuşunu kullanırsınız. Şut çektiğten sonra kalemi sağa sola hareket ettirerek falso verebiliyorsunuz. Oyuncu seçmek için oyuncunun üzerine tıkla- mak yeterli. Ayrıca ekranın sol üzerindeki R ikonuna tıklarsanız maçın oynanan son 10 saniyesini tekrar gösteriyor. Fifa 2002 PPC'de antreman, tek maç ve Dünya Kupası modları bulunuyor. Tek maç modunda Avrupa liglerinden seçtiğiniz takımlardan biri ile maç ya- parken, Dünya Kupasında grup maçlarından başlayarak 2002 Dünya Kupasını takip ediyorsunuz.

Oyunun kötü yanları takımların denge- siz ayarlanmış olması. Mesela Dünya Kupası finalini Tunus ve Güney Afrika oynayabiliyor. Ayrıca rakip ayağınızdan top kapma konusunda çok beceriksiz. Bunun yanında taktik ekranına girdiğinizde oyuncu değiştirme, formasyon değiştirme ve strateji değiştirme şansınız var. Küçük bir oyun için oldukça tatmin edici bir özellik.



mobil haberler

Nokia Sega.com'u Kaptı

7 Ekim'de N-Gage'i piyasaya sürmeye hazırlanan Nokia, Sega.com'u satın aldığıını açıkladı. Nokia'nın bu hareketindeki asıl amaç Sega.com'un sahip olduğu online oyun alt yapısı ve teknolojisine sahip olmak. Bu sayede Nokia kısa sürede N-Gage için online oyun servislerini kısa sürede açabilecek.



Siemens'den ST55



Siemens yeni telefonu ST55 ile oldukça iddialı. ST55, 120 x 160 piksellik 65.000 renkli ekranı, 4X Zoom yapabilen dijital kamerası, oldukça küçük ve sık görünümü ile piyasada kendine lity bir yer bulacak gibi görünüyor. Bu telefon ayrıca Siemens'in kontrol için joystick kullandığı ilk model.

Oyunlar Tartışılıyor

Bu sene Bilişim Zirvesi bünyesinde yapılacak olan Telekom Forumunda Mobil Oyunlar'da tartışılabacak. Ericsson Türkiye'nin sponsorluğunda düzenlenen forumun Mobil Oyun oturumunda Avatürk'den, Hasan "Haswan" Çolakoğlu, Başarı Mobile'dan Ergun Güvenç ve Level'dan Tuğbek Ölek katılacak. 2 Eylül'de Lütfullü Kirdar Kongre Merkezinde düzenlenecek bu oturumun, hemen bir gün sonrasında ise TÜBİDER'in Askeri Müzede düzenleyeceği "Oyun ve Bilişim" paneline ise Mevlüt Dinç ve Level'dan Serhat Bekdemir konuşmacı olarak katılacaklar.

Oyunlar

Pyramid

Tür: Macera

Yapımcı: Başarı Mobile

Bilgi için: www.mobilyoyuncu.com

İşte hayalimdeki Mumya oyunu. Bugüne kadar mumyalardan kaçip durduk ama artık mumya olma zamanı. Bakın bakalım kolaylığımlı bir mumya olarak yaşamak. Ölmeden önce bir eşeklik edip mezarınızın çevresine labirentlerle dolu bir piramit yaptırmışsınız. Binlerce yıl sonra hortluyorsunuz ve bu sıkıcı mezarın dışına çıkmaya çalışıyorsunuz. Ama ne mümkün? Üstelik piramidin içini bir dolu hayvan basmış, bir de şu meraklı turistler yok mu!!! Aman siz bunlardan uzak durun çünkü size dokunurlarsa bir can kaybediyorsunuz. Üstelik Giza Belediyesinin açıp da bir türlü kapamadığı çukurlar da cabası.



Mumya olmak kolay mı sanmışınız?

Neyse ki bize yol gösteren Anubis'ler ve yediğinizde sizi bir süre için koruyan böcekler var. Unutmadan bazı lahitlere tıklamak da can veriyor. Şu piramitten çıkış da, hem gün işliğinde artık dolaşak hem de şu altınlara bir konsak. Ama durun, millet altın bulmaya piramide girerken biz niye çıkıyoruz? Bizi kandırmışlar mı yoksa!!!

Destekleyen telefonlar: Nokia 3510i, 3300, 5100, 6100, 6610, 6650, 7210, 7250, 6800, 7650, 3650, 8910i

Skor gönderme: Evet Oyunu kaydetme: Evet



Border Force

Tür: Shooter

Yapımcı: Tikel

Bilgi için: www.oyunparki.com

Mars'a yapılan büyük saldırısında şaşkınlık bir pilot yolunu kaybederek soluğu başka bir galakside alır. Yolunu bulmaya çalışırken iyice kaybolur ve başka bir gezegene sefere çıkan uzaylı filosunun içine dalar. Şimdi üzerine yağmur gibi gelen gemileri vurarak filonun başından sonuna gitmek zorundadır. Aslında sağa tam kırıp mahalden hızla uzaklaşsa kolayca sıyrılabilecektir durumdan, ama bir parça alık işte arkadaş.

İşte 6 level ve her level'daki 3 bölüm boyunca bu şaşkınlığı yönetiyoruz. Aslına bakarsanız o şaşkınlık biziz. Reflekslerimiz



dışında güvenebileceğimiz hiç bir şey yok. Yukardan (aslında karşıtı tabii) gelen ne varsa vurarak ilerleyeceğiz. Ara da gemimizi güçlendiren power-up'ları toplamayı ihmal etmeyeceğiz tabii. Bir de başta gemimizi iyi seçmişsek bu alık pilotu Mars'a alt olduğu savaşa götürebiliriz.

Destekleyen telefonlar: Nokia 3510i, 3300, 5100, 6100, 6610, 6650, 7210, 7250, 6800, 7650, 3650, 8910i

Skor gönderme: Hayır Oyunu kaydetme: Hayır

Oyun Parkı'ndan nasıl oyun indirilir?

WAP ile indirmek

1. WAP ile wap.oyunparki.com adresine girin.
2. Sizi, telefonunuzla uyumlu oyunların listesi karşılaşacak. Bu listeden istediğiniz oyunu tıklayarak oyunun sayfasına geçin.
3. Oyunun tamamı sayfası geldiğinde "İndir" seçeneğini tıklayın.
4. İndirme bittiğinden sonra "Uygulamalar" klasöründen indirdiğiniz programı çalıştırın.
5. Ekranda size verilen kodu 3846'ya yollayarak şifrenizi alın. Bu şifreyi kullanarak oyunu açabilirsiniz.
6. İyi eğlenceler!

Kısa Mesaj ile indirmek

1. Oyunparki.com'dan satın almak istediğiniz oyunun kodunu veya oyunun adını Kısa Mesaj ile 3846'ya gönderin.
2. Oyunparki'dan gelecek cevap SMS'te oyunu indirebileceğin WAP linki gelir.
3. Bu linkten oyunu indirin ve açın.
4. İyi eğlenceler!



Nokia N-Gage

Mobil Oyunlarda devrim yaşanacak.



Resimdeki sırasıyla Alessandro Fiorentino, Ülkem Kırımlı ve Yalım Kır. Ellerindeki ise elbette ki N-Gage

Alessandro: N-Gage dosyamızı hazırlarken onu önce sahibine yani Nokia'ya sorduk. Nokia Türkiye Genel Müdürü Alessandro Fiorentino, Pazarlama Müdürü Ülkem Kırımlı ve N-Gage ürün müdürü Yalım Kır, N-Gage ve Nokia'nın yerel planları hakkında sorularımızı cevapladi.

Tuğbek: Nokia oyun piyasasına girme-ye nasıl karar verdi anlatır musunuz? Ayrıca Nokia'nın ardından diğer firmalarda oyun telefonlarını duyurdu. Bu konuda ne düşünüyorsunuz?

Alessandro: Snake ilk çıktığında gerçek anlamda ilk mobil telefon oyunu olup olmadığı tartışılmıştı. Çünkü pek çok kişi Snake'li tarih öncesi basit bir oyun olarak görüyordu. Ama teknolojinin bugün geldiği noktada Symbian'ın da yardımıyla gerçek bir oyun deneyimini cep telefonunda sunabiliyoruz. Oyunların

kendisi bir mega trend. Oyunların sürekli büyüyen bir kitlenin ilgisini çektiği bir gerçek. Bu yüzden rakiplerimizden sadece Nokia'yi yakalamak için yeni ürünler geliştirdiklerini söylemek doğru olmaz. Ama bizim bu trendi diğerlerinden daha önce fark edip, takip etmeye başladığımızı ve gerçek bir oyun telefonunun çok sayıda insan için değerli ve ilgi çekici olabileceğini ilk olarak farkettiğimizi söyleyebilirim.

Diğer bir mega trend ise taşınabilirlik (mobility). Bizim oyun piyasasına adım atmamızın ana sebebi de bu. Bizim uzman olduğumuz alan taşınabilirlik. Bu iki mega trendi birleştirme isteği sonucu olarak oyun piyasasına girdik.

Tuğbek: N-Gage'de Symbian kullanılmışının sebebi nedir?

Alessandro: Symbian hali hazırda standartlaşmış bir platform. Sadece biz de-

gil Siemens, Ericsson ve Samsung gibi rakiplerimiz de bu platformu destekliyor. Zaten mevcut olan pek az mobil platform var ve Symbian bunun için en idealiydi. Java N-Gage oyunları için yetersizdi. Sonuçta diğer platformların sunabileceği oyun deneyiminin de çok zayıf olduğunu gördük.

Tuğbek: Peki N-Gage piyasaya çıkarken ne kadar oyuna sahip olacak?

Yalım: 7 Ekim'de 12-13 oyunla birlikte piyasaya çıkacak N-Gage. Bu oyunları www.n-gage.com adresinden takip edebilirsiniz. Bundan sonra da yeni oyunlar sürekli olarak gelecek. Hem biz kendimiz dağıtıçı olarak hem de bildiğimiz büyük oyun dağıticılardan farklı farklı oyunlar piyasaya sürülecek.

Tuğbek: Nokia'nın kendi içinde oyun geliştiren bir stüdyosu var mı?

Yalım: Evet kendi içimizde de oyun geliştiren bir ekip var. Ayrıca Forum Nokia'dan oyun geliştiricilerine destek veriyoruz. Symbian açık bir platform olduğu için isteyen herkes N-Gage için oyun geliştirebiliyor ve Forum Nokia'dan yardım alabiliyor.

Tuğbek: Yani Türk programcılar da Forum Nokia'dan destek alarak N-Gage oyunları geliştirebiliyor. Peki geliştirilen oyunların dağıtımını için ne gibi kuralları niz var. Oyunu piyasaya sürmek için Nokia'dan izin alınmak gerekiyor mu?

Alessandro: Biliyorsunuz oyun geliştirmek ve dağıtmak çok farklı şeyler. Oyun geliştiricilerin iyi dağıticılarla çalışması çok önemlidir. Forum Nokia dağıtıçı ve geliştiricileri bir araya getirmesi

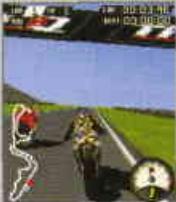
Pandemonium

Tür: Platform /3D
Oyuncu: 1-2
Dağıtıcı: Eidos



MotoGP

Tür: Yarış /3D
Oyuncu: 1-4
Dağıtıcı: THQ



MD Pro Soccer

Rayman 3

Tür: Platform /2D
Oyuncu: 1-4
Dağıtıcı: Gameloft



Red Faction

Tür: FPS /3D
Oyuncu: 1-2
Dağıtıcı: THQ



Sonic N

Tür: Platform /2D
Oyuncu: 1
Dağıtıcı: Sega





TEKNİK VERİLER

İşlemci 104MHz ARM925 MCU (ARM)
İşlemciler Pocket PC'lerde kullanılmaktır.
En hızının 400MHz olduğunu düşünürsünüz N-Gage'in gücünün nereden geldiğini daha iyi anırsınız.

Ekran 176x208 piksel (N-Gage'in ekranı 4096 renk (12bit) destekliyor.
Maksimum frame rate ise 30fps.)

Kontrol N-Gage'in sol tarafında 8 yönlü bir D-pad bulunuyor. Sağ taraftaki tuşlarlardan 5 ve 7 daha rahat basılması için yükseltilmiş.

Ses N-Gage, PCM formatında 16kHz veya 16kHz'lık sesleri çalabiliyor.

Programlama N-Gage oyunları Java MIDP
veya C++ kullanılarak geliştiriliyor. İşletim sistemi Symbian OS Series 60 (Elbette detaylı ve güzel oyunlar C++ ile geliştiriliyor)

Öğün kartuşları N-Gage oyunları MMC kartları içinde gelecek. (8MB - 128Mb kapasiteli farklı kartlar kullanılabilir.)

Multiplayer N-Gage Bluetooth, GPRS ve SMS ile multiplayer destekliyor. (Bluetooth çevrenizdeki yüksek bağlantı hızıyla, GPRS herhangi bir yerdeki biri ile, SMS ise sırasıyla sira tabanlı yavaş oyunlar için)

Muzik FM Radyo ve MP3 çalar olarak kullanılabilirsiniz. Entegre hoparlör var. Ses kaydedebiliyor.

açısından da önemli bir görev üstleniyor. Ayrıca diğer dağıtıcıların oyunlarını da Nokia pazarlayacak.

Tuğbek: Yeni oyunlarla ilgili bize verebileceğiniz bir bilgi var mı?

Yalım: Ek olarak benim bildiğim geliştirilen 5-6 oyun daha var. Ve sürekli yeni oyunların duyuları geliyor. Oyun sektöründeki hemen hemen bütün büyük dağıtıcılar N-Gage için oyun yazıyor ve dağıtıma başlayacaklar. THQ, Sega, Dreamworks, Eidos gibi firmaların yeni oyunları yakında duyurulacak.

Tuğbek: Peki N-Gage ve oyunlarını nerede bulabileceğiz.

Yalım: N-Gage'i onde gelen cep telefonu bayileri ve teknoloji marketlerinde bulabileceksiniz. Ama N-Gage oyunları, oyunların olduğu her yerde olacak. Yani oyuncular N-Gage oyunlarını PC ve Playstation oyunlarını alabildikleri hemen her yerden alabilecekler.

Tuğbek: Peki N-Gage ve oyunlarının fiyatları nasıl olacak?

Yalım: Henüz fiyatları açıklayamayız ancak size N-Gage'in bu özelliklere sahip bir telefon için çok uygun bir fiyatla satılacağını söyleyebilirim. Oyun fiyatları da makul seviyelerde olacak.

Tuğbek: N-Gage'in ülkemizde piyasaya çıkışına planlarınız neler?

Ülkem: N-Gage, 7 Ekim'de tüm dünyada aynı anda satışa sunulacak. O zamana kadar bizim ilk hedefimiz hem kanalı hazırlamak hem de N-Gage'in yeterince duyurulmasını sağlamak. Dünya çapında N-Gage ile ilgili önemli duyurular oldu. Özellikle E3'te büyük bir duyurusu yapıldı ve yeni oyunlar açıkladı. Artık lokal

olarak ülkemizde, özelliklerinin daha iyi bilinmesini sağlamaya çalışıyor.

Tuğbek: Sanırım N-Gage'in duyurusu için Avrupa çapında bir turnuvanız var.

Ülkem: Evet bu organizasyon için bir N-Gage tırı Avrupa'da 12 ülkeyi dolaşacak ve turnuvanın son ayağı olarak ülkemize gelecek. Turnuvada her ülkeden başarılı olanlarlar, hem çeşitli ödüller kazanacak hem de Paris'de yapılacak olan finalere katılmaya hak kazanacak. Ayrıca Bilişim'de Nokia standının büyük kısmı N-Gage'e ayrılacak. Çünkü N-Gage'in tamamen deneyim ile anlaşılabileceğine inanıyoruz. Oyuncular oynayarak N-Gage'in sunduklarını daha iyi görebilirler.

Tuğbek: N-Gage'in özel reklamları da olacaktır herhalde.

Ülkem: Elbette değişik bir dünyaya adım attık ve bu dünyaya uygun bir tanıtım kampanyası hazırlandı. Bugüne kadar Nokia'nın izlediği çizginin dışında bir kampanya bu. Tamamen oyuncu kitlesiyle yönelik olarak hazırlandı. Bizim düşüncemiz oyuncular neredeyse onları orada bulmak. Bununla ilgili çok hoş sürprizlerimiz de olacak.

Tuğbek: Biz bu sürprizleri merak ederiz şimdilik ipucu verebilir misin?

Ülkem: N-Gage ile ilgili çalışmaların 7 Ekim'deki duyuru ile bitmeyeceğini asıl sürprizlerin duyurunun ardından geleceğini söyleyebilirim ancak.

Tuğbek: Bu hoş sohbet için teşekkürler. Müsaadenizle ben bir 20 saat N-Gage ile baş başa kalmak istiyorum. Pandemonium'u PC'de bitirememiştüm, içimde kalmıştı.

Ülkem: Elbette, istersen Tomb Raider'ı da bitirebilirsın.

Tuğbek: Yok dergi olarak Lara ile aramız bozuk.

Virtua Tennis

Tür: Spor /2D
Oyuncu: 1-2
Dağıtıcı: Sega



Splinter Cell

Tür: Platform /2D
Oyuncu: 1-2
Dağıtıcı: Gameloft



Tomb Raider

Tür: Aksiyon /3D
Oyuncu: 1
Dağıtıcı: Eidos



Tony Hawk's PS 3

Tür: Spor /3D
Oyuncu: 1-2
Dağıtıcı: Activision



nGAGE oyunları



Konsol Ustası

Zaman bazen o kadar hızlı geçer ki anlamazsınız.

Bazen de hızını o kadar etkili yitirir ki, kendinizi sorgular hale gelirsınız.

"Ne zaman geçti o kadar 'zaman'?" diye düşünür durursunuz.

Her neyse... Bu tavirdan kurtulup şimdilik konsol kısmına bakalım. Sony'nin PSX ve PSP ataklarını zaten bu sayıda gördünüz. PlayStation 3'ün de gücüne dair detaylar yavaş yavaş ortaya çıkıyor. CNN'de gördüğüm bir habere göre de Nintendo GameCube'ü artık bir kenara bırakıp, yeni konsol projesi üstünde çalışmaya başlıyor. Microsoft'dan ise pek ses çıktıği yok. Infinium Labs'in mistik projesi Phantom'un da detayları elimizde. Mobil oyun piyasası da çok renklenenecek. Sony'den PSP, Nokia'dan N-Gage, Nintendo'dan Game Boy SP' Bakalım bu rekabetin sonucu bize nasıl yansıyacak.

Efendim buradan ufak bir geri sayım başlatıyorum ben. Sonunda ne olacak hep birlikte göreceğiz. Ateşlemeye 3...

Tuna Sentuna
tsentuna@level.com.tr

H A B E R L E R

RİSK ALMA KOMŞU AL

Atari tüm popüler konsollar İçin hazırladığı Risk Global Domination'ı Eylül ayında yayımlamaya hazırlanıyor. Popüler bir masaüstü oyunu olan Risk, üç boyutlu animasyonlarla süslüyor ve böylece çağda ayak uyduruyor. Oyunda, seçeceğiniz bir generalin dünya egemenliğine soyunmasını görüntüleyeceksiniz. Toprakları ele geçirecek ve tüm rakiplerinizi yok edene kadar uçaşacaksınız.



Masaüstü kurallarıyla aynı kuralları taşıyacak oyunda 10 farklı rakibiniz ve Classic, Capitol Risk, Mission Risk şeklinde üç farklı tek kişilik oyun seçeneğiniz bulunacak. Oyundaki tüm savaşlar birbirinden değişik üç boyutlu animasyonlar eşliğinde sunulacak. Gerçek bir strateji istiyorsanız, Risk tam size göre.

YILDIZ SAVAŞLARI'NDA SON NOKTA

GameCube'e özel olarak üretilen Rogue Squadron 2'ye elimizi henüz sürememişken (en azından ben), oyunun daha da muhteşem görünen üçüncü versiyonu açıklandı. Ekim ayında küplerimizi dolduracak olan Star Wars Rogue Squadron III: Rebel Strike yine Factor 5 tarafından hazırlanıyor. Oyunda yine X-Wing'lere binerek ve ekranda aynı anda 100 Tie Fighter görevlere geleceğiz. Daha kompleks ve sarsıcı savaş düşüncesi üstüne oturulmuş bu plan da elbette tüm oyuncuları mutlu edecek. Hava görevlerinin yanında Luke Skywalker'ı bir araca binmeden de kontrol edeceksiniz. Star Wars filminden sahnelerin DivX formatında görüntüleneceği Rebel Strike, eğer bir mağazadan ön sipariş geçirilirse ekstra bir diskle birlikte gelecek (bu özellik maalesef Türkiye'de yok). Sırf bu oyun için bile bir GameCube edinmeye değer.

ROMA İMPARATORLUĞU'NA YOLCULUK

PS2, Xbox ve PC için hazırlıkları sürdürülən Gladiator: Sword of Vengeance aksiyon-macera türündə bir oynanış sunacak. Her ne kadar Gladiator filminin furyası sona erse de, Acclaim kaliteli bir yapımla oyunu başarıya ulaşabileceğini savunuyor. Maximus'un baz alındığı orijinal karakter Invictus Thrax'ı kontrol edeceniz oyunda, karakterinizi geliştirebilecek ve büyütmesini bile sağlayabileceksiniz. Edindiği silahlarla daha da güçlenecek olan Invictus, birbirinden fantastik yaratıklarla da karşılaşacak. Oyunun aksiyon yönünü hızlandırmak için gard almayı yasaklayan bir oynanış benimsenecek ve amaç hızlı vurup, etkili bir biçimde kaçmak olacak. Zırhınızı giyin, kılıcınızı kuşanın. Sonbaharda savaşa giriyoruz.



SEGA CEHENNEMİN DERİNLİKLERİNDE

Mükemmel bir aksiyona hazırlsanız, önce bir Xbox almaya bakın. Sega ve FromSoftware işbirliğiyle hazırlanan Otogi: Myth of Demons hızlı aksiyonu ve inanılmaz görüntülerle müthiş bir tecrübe sunacak (bu kadar iddialı sözlerden sonra oyun bir şeye benzemezse yandık). Japonya'da 6 ay kadar önce görülen Otogi'de, kaybolmuş bir ruhun bir samuraya dönüşerek dünyada kötülüğü yok etmesini sağlıyorsunuz. Büyü ve silah aksiyonunun çok



ça görüleceği oyunda, karakteriniz kendiliğinden illesme özelliğine sahip, fakat büyük gücü bitterse de geldiği yere geri dönüyor. Her öldürdüğünüz yaratığın size büyük gücü olarak geri döndemesiyle açıkkık kazanan oyun stratejisi, amacsızca ortaklığa dolaşmanıza engel olacak. Oyundaki başarınıza göre kazanacağınız parayla karakterinizi geliştirebilecek, yeni silahlar ve büyüler edinebileceksiniz. Sadece alıtarak pek bir şeye benzemeyen, mutlaka görülmeli gereken oyunlar arasına Otogi'yi de ekleyebilirsiniz. Otogi bu ay Xbox'ta...

HAYALET KONSOL

İlk açıklandıında sadece dikkat çekmek için, palavra bir konsol imajı çizen Phantom İş başında görünüşe gerçek olduğu kesinlik kazandı. Infinitum Labs sitesinde de açıklanan detaylara göre Phantom ufak bir PC'ye benzeyecek. 3GHZ CPU ve 256MB DDR RAM'le birlikte gelecek konsol Intel anakarta sahip olacak. 100GB ve yukarısında bir veri depolayıcı, ethernet bağlantısı, 2 USB, 4 kontrolör girişi içerecek Phantom, kaliteli bir nVidia ekran kartıyla yüksek grafik kalitesi sunacak. Daha çok online oyun için düşünülen konsolun oyunlarını, yamalarını ve eklerini internetten indirmek mümkün. Bu tarzda oyunları desteklediği içindir ki, Phantom'un paketinde kablosuz mouse ve klavye de bulunacak. Açılanan son bilgiye göre konsol upgrade edilebilir bir sisteme sahip. Böylece ileride Phantom 2 almak yerine, sürekli güncellenebilen tek bir Phantom'la yetinebileceksiniz. Ha unutmadan, belki elinizde 7.1 kanallı bir ses sistemi vardır. Bunu Phantom'la rahatça kullanabilirsiniz. Daha çok bilgi için: www.phantom.net



BASKIYI DURDURUN!

- SCEA PS2 için yeni spor portalını açıkladı. 989SportsOnline.com adresinde yer alacak portal, 26 Ağustos itibarıyle hizmet verecek.
- 26 Eylül'de Avrupa'da piyasaya çıkacak olan Z.O.E.: 2nd Runner, yanında oyunun soundtrack albümünü de barındıracak.
- KOEI Dynasty Warriors 4'ü Xbox için hazırlıyor. Kasım ayında çıkacak oyunda 5.1 kanal desteği ve yeni karakterler görlülecek.
- Tenchu bu sefer de Xbox'da. Xbox Live desteği sunacak Tenchu: Return from Darkness aynı zamanda yeni haritalar ve yeni özellikler de içerecek. 2004 İlkbaharını bekleyin.
- Tomb Raider'in yapımcısı artık Core değil. Bundan sonraki Tomb Raider'ları (evet daha da gelecek!) Crystal Dynamics hazırlayacak.
- Sega, Nisan-Haziran ayları içerisinde

ki satış başarısıyla tam 16 milyon dolar kar ettiğini açıkladı. Son iki yılda para yüzü görmeyen Sega'nın donanımdan elini eteğini çekmesi demek ki hayırlı olmuş.

- Enter the Matrix beklenmeyen derecede fazla satış yaparak dünya çapında 2.5 milyon adet sattı.
- Eski güreşçi Maxx Payne, isminin Rockstar Games tarafından çalınarak, Max Payne olarak kullanılması üzerine firmaya 10 milyon dolarlık dava açtı.
- 2004'ün ilk çeyreğinde tüm konsollarda ve PC'de görülecek olan Tom Clancy's Splinter Cell: Pandora Tomorrow yine tek kişilik oyunu ön plana çıkaracak, fakat online oyun seçenekleri de içerecek.
- 2004'te GameCube'e üç bomba oyun geliyor. GBA'nın ünlü oyunu Wario Ware Inc., Namco'dan yeni bir Donkey Kong ve yepenmiş bir Zelda. Ayrıca Nintendo 2004 baharında yapacağı bir açıklama, sarsıcı bir üründen bahsedebilecek.

AVCI GERİ DÖNÜYOR

Xbox'ta bir süre önce karşılaştığımız Hunter: The Reckoning, Redeemer takısıyla geri dönüyor. Daha önce henüz avcı olamamış Kaylie, Redeemer'da daha da güçlü bir görünüye bürnecek ve Kaylie'nin yanında yedi farklı avcının birini seçebileceksiniz. Hatta internete bağlanıp yeni karakterler, yeni kostümler indirme gibi seçeneklerin de olacak. Kontrollerin bir önceki oyunla aynı yapıyı taşıyacağı açıklanırken, aksiyonun önceki versiyona göre çok daha hızlanacağı söylüyor. Böylece bir kombo animasyonu bitmeden, farklı kombolar ya-



pabileceksiniz. Görüntü olarak da hayli gelişen Redeemer, sabit 60fps hızı sunacak. Xbox sahiblerinin gözleri Ekim ayında rafalarda olsun.

HAYALET TİMİ ORMANLARDA

Tom Clancy hayranları ekran başına. Tom Clancy's Ghost Recon: Jungle Storm sadece PS2 için hazırlanıyor ve 2003'ün son aylarında piyasada olacak. Oyun iki farklı tek kişilik oyun olanağı sunacak. Toplam 8 bölümde Amerikan yeşil berellerini, yarı-Ghostları kontrol edeceğiniz oyunda taktik ve strateji ön planda olacak. Amacınızsa Kolombiya'da devlet işlerini aksatan bir kartele dur demek. SOCOM: US Navy Seals gibi sesli sohbet ve ses tanıma özellikleri de içerecek Jungle Storm, elbette online oynanabilecek. Üç farklı çok kişilik oyun modu ve 31 adet harita, sadece net bağlantısı olanlara hizmet edecek. Başarılarınızı listeleyen bir istatistik sistemi de siz oyunda başarılı olmaya zorlayacak.



Bunun bir donanım, aksesuar veya yazılımı mı olacağı belirsiz.

- Triton Labs, GBA'larınızı kablo kullanmadan birbirine bağlamanız için Stealth Link isimli bir aksesuar hazırlıyor. 2003'ün üçüncü çeyreğine.
- Capcom PS2 için hazırlıklarını sürdürdüğü Red Dead Revolver'in iptalini duyurdu. Capcom aynı zamanda GameCube için Capcom Fighting All Stars ve Dead Phoenix'i de iptal etmişti.
- SNK Playmore arcade makinaları için Samurai Spirits Zero'yu hazırlıyor.
- Bandai'nın Japonya'da popüler olan Wonderswan konsol satışı şu anda bile Japonya'daki Xbox satışlarından fazla.
- Def Jam Vendetta'nın devamı geliyor. Electronic Arts'ın yayınlayacağı yeni versiyon Mart'ta piyasada olacak. Tüm konsol sistemleri için planlanan arena dövüşü X-Men Legends, 2004'ün herhangi bir zamanında karşımıza çıkmaya hazırlanıyor.

Playstation Portable
PSP
Coming 2004

PSP

PlayStation artık ele avuca sığacak...



SCEI (Sony Computer Entertainment Inc.) çok yakında karşımıza çıkacak olan PSP sistemi hakkında oldukça geniş bir açıklama yaptı ve tüm oyun severleri heyecanlandırdı. Sony yeni el oyun cihazı projesini çağın Walkman'ı olarak nitelendiriyor. Bakalım PSP gerçekten bu kadar iyi mi?

En son teknoloji

Şu an bile halen bir dış görüntüye sahip olmayan PSP'nin herhangi bir prototip modeli de halka sunulmadı. Sanıyoruz ki Sony görünüm olarak en iyiyi başarmaya çalışıyor. Bunun yanında, imaj bölümünü tamamıyla bir kenara itilerek teknik detaylar net olarak belirlendi.

PSP için belirlenen ilk ve en önemli detay UMD'ler (Universal Media Disc). Bu diskler tam olarak 1.8 GB veri depolayabiliyor ve sadece 60mm boyundalar. Optik diskler kopyalanmaya karşı özel bir korumayla da kodlanacaklar.

480x272 pixel geniş ekran (16:9) ve TFT LCD ekran içerecek olan PSP'de, GBA SP'deki gibi ekran için arka ışık kullanacak. Grafik yapısı olarak üç boyutlu geleneksel poligonların yanında, daha gelişmiş, eğimli NURBS modellerini de destekleyecek. Video kalitesini

MPEG4 formatı belirleyecek. Aynı zamanda AVC çözücü içeriği için yaklaşık iki saatlik DVD kalitesinde görüntü elde edebileceğiz.

Peki oyun kalitesi tam olarak nasıl olacak? 32bit'lik bir CPU içereceğinden PsOne'la aynı oranda bir güçten bahsediyoruz. Bunu hızlı veri transferi, kaliteli sesler ve video görüntüleriyle birleştirince, PSP için piyasada yer alan en güçlü el oyun konsolu olmaya aday diyebiliriz.

Ses departmanında yeniden yazılımlı DSP (en son teknolojiye göre değiştirilebilen ses sistemi), ATRAC3, AAC ve MP3 format desteği görülmeyecek. Aynı zamanda 7.1 kanal ve 3D ses özellikleri de PSP'de karşımıza çıkacak.

Bağlantı noktaları

PSP de aynı PSX gibi farklı birçok bağlantıya izin veriyor. USB 2.0, PSP'yi PS2'ye veya bilgisayara bağlamak için geliştiriliyor. Sony sadece bilgisayar ve PSP bağlantısı için çeşitli fikirler üretti bile. Tabii bunların ne olduğu tam olarak belirli değil. Memory Stick girişi de yine çeşitli işlemler yapmak için PSP'nin bir köşesine eklenecek.

PSP'nin diğer konsollarla iletişim geçmesini de Kablosuz Ağ (Wireless

LAN) sağlayacak. Sistem standart IEEE802.11 Wireless LAN desteği içermektedir.

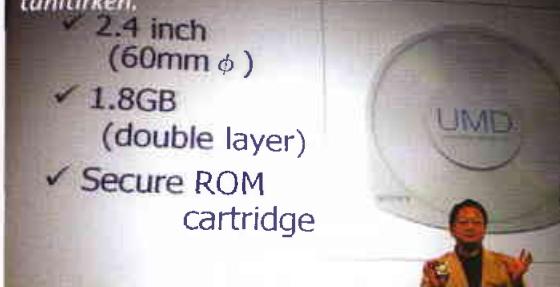
PlayStation kontrolörünün yuvarlak, kare, X, Üçgen, L1, R1 ve dijital yön tuşlarının yanında bir adet de analog kol, PSP'nin oyun mekanizması hakkında ipuçları veriyor. Eski PS oyuncularının sisteme kolayca isınacağını varsayıbiliyoruz.

2004'ün dördüncü çeyreğinde tüm dünyada oyuncuları sarsacak sistem, el konsollarında büyük bir rekabete yol açacak gibi gözükmektedir.



Ken Kutaragi UMD™
UMD'yi Universal Media Disc tanıtırken.

- ✓ 2.4 inch
(60mm φ)
- ✓ 1.8GB
(double layer)
- ✓ Secure ROM cartridge



SİSTEM ÖZELLİKLERİ

Sistem adı **PSP**

CPU	MIPS R4000 32bit Core
Grafik	3D Poligon, 3D Eğimli Yüzey
Ses	VME ayarlanabilir DSP, Çoklu kanal, 3 boyutlu ses
Disk Aygıtı	UMD 1.8 GB, 60mm Optik
Ekrان	480 X 272 Geniş Ekran, TFT LCD (arka ışıklı)
Video	MPEG4, AVC çözücü
I/O	USB 2.0, Memory StickTM, Wireless LAN
Pil	Şarj edilebilir Lithium-Ion

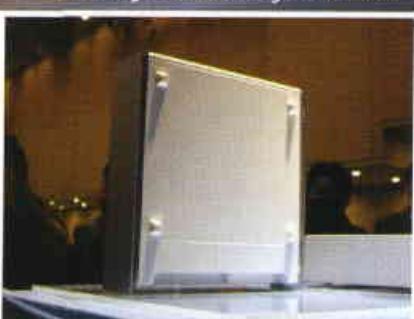


PSX

Sony'nin yeni konsol projesinin tüm yönleri...



PSX'in DVD girişi PS2'den farklı olarak bir yanık şeklinde. CD-Tray'e elveda diyebilirsiniz.



Daha önceki sayırlarda kısaca bahsettiğimiz PSX'in detayları bir ölçüde açığa çıktı. Hala birçok alanda belirsizliklerle dolu olan bu konsol için artık konsol yakıştırması yapamayacağız. Tokyo Konferansı'nda açıklanan ilk detaya göre, PSX bir konsol sisteminden daha öteye giderek, bir eğlence sistemi olarak satışa sunulacak.

Teknik Detaylar

PSX, Sony'nin eğlence departmanından ayrılarak, Sony Ev Elektroniki bölümünde geçiş yapıyor. Amaç, bu sayede daha geniş bir kitleye hitap etmek.

SİSTEM ÖZELLİKLERİ

Sistem adı	PSX
CPU	128 Bit Risc Emotion Engine
Disk Aygıtı	120 GB HDD
I/O	DVD-R/DVD-RW USB 2.0 Ethernet Memory Stick™ S-Video, Composite Video
Diğer Özellikler	TV Tuner

Temelde yine bir oyun cihazı özelliği taşıyacağı için, PSX, PlayStation 2'nin "Emotion Engine"ini sahipleniyor. Dolayısıyla PS2'de görülen tüm oyunlar (PsOne oyunları dahil), PSX'le de uyumlu çalışıyor.

Yeni PSX'in en çarpıcı özelliği kuşkusuz ki 120 GB gibi geniş kapasiteli bir hard-disk'e sahip olması. Bu HD'e neler sığdıracağınız bilinmez, ama online oyun dünyasında gelişen Update indirme, ek paket yükleme gibi işlemler için çok iyi bir çözüm olacağa benziyor.

Kaç hızlı olduğu veya tam olarak neler sağlayacağı bilinmese de, PSX bir DVD yazıcı olarak kullanılabilecek. Tüm DVD formatlarını destekleyeyecek ve böylece siz ayri bir DVD yazıcı almaktan kurtaracak.

PSX'in sahip olduğu giriş ve çıkışlar da hayli kapsamlı. USB 2.0, Ethernet, Memory Stick, S-Video. Ne ararsanız PSX'e dahil edilmiş. USB 2.0 ile daha hızlı veri transferine ulaşabileceksiniz. Ethernet ile internette sörfe ve online oyun dünyasına daha hızlı adım atacaksınız. Memory Stick girişile bir MS ünitesindeki verileri aynen PSX'in HD'ne yükleyebilecek, S-Video ile kaliteli görüntülere kavuşacak ve tüm bu özelliklerin tek bir cihazda nasıl toplandığını düşünür olacaksınız. Üstelik tüm bu bağlantı noktaları PSX'in arka ve yan kısımlarında olacağının, ön görünüşte herhangi bir kalabalığa yol açmayacaklar.

Sony'nin eğlence sistemi projesinin son özelliği, aletin bir TV Tuner içerecek olması. Teoride bu sayede PSX bir televizyon alıcısına dönüştür ve isteriniz DVD yazıcınızla veya hard-disk'inizle televizyon yayınlarını kayıt edebiliyorsunuz.

Yayın zamanı

Sony'den gelen açıklamaya göre PSX 2003 sonunda Japonya'da, 2004 başında da dünyanın geri kalanında piyasada olacak. Yukarıda okuduklarınız da Sony'den gelen ilk resmi bilgiler. Sistem hakkında her an bir yenilik, bir değişiklik yapılabılır anlayacağınız.



Yeni eğlence sisteminin tüm girişleri cihazın arka ve yan kısımlarında yer alacak.



PSX aynı PS2 gibi yatay ve dik konumda durabilecek.



Virtua Evolution

VIRTUA FIGHTER 4

Virtua Fighter devam ediyor...

Bilgi için: www.sega-am2.co.jp Yapım: SEGA-AM2 Dağıtım: SEGA Europe Tür: Dövüş İngilizce gereksinimi: Hiç Desteklenenler: Dual Shock

Fırat Akyıldız | firat@level.com.tr

Virtua Fighter'a ilk defa bir arcade salonunda rastlamışım... O anı hiç unutum... Aaa, unuttum, ama sakınım. Lay lay Io... Ha, ne diyordum, Virtua Fighter... Arcade salonlarını sık sık ziyaret edenler jeton ve kurabiye canavarları için Virtua Fighter ismi hiç yabancı değil. '95 yılında oyun salonlarında ortaya çıkan Virtua Fighter, çok geçmeden PC versiyonuyla birlikte evlere de girmiştir. Virtua Fighter PC'ye çıktığında piyasada başka 3D dövüş oyunu yoktu. Bir ilk olmasına rağmen Sega zoru başarmıştı. Peki bu başarıyı ne yapacaktı dersiniz? PS2'ye taşıyacaktı tabii ki... Nitekim taşıdı da... Virtua Fighter 4, Tekken'le başbaşa gitmiş, hatta kimisi için Tekken'den çok daha iyi bir oyundu. Biz de dergide az oynamadık Sinan'la. -Değil mi Sinan? -Guz.

Peki bu nedir?

Evolution da Virtua Fighter'ın devamı, ama Virtua Fighter 5 değil. Yani şu anda şurada, 44-50 Doğu Meridyenleri, 49-59 Kuzey Paraleller konumunda duran Virtua Fighter Evolution bir nevi eklenmedi.

Yeni oyunındaki mod'lar; Arcade, Vs ve Quest. Arcade ve Vs'yi Virtua Fighter 4'ten de hatırlayacaksınız. Arcade'de adınızı seçip sırasıyla karakterlerin tamamıyla

dövüşüyorsunuz, ancak şunu hemen belirtmeliyim ki, bu mod hem çok basit, hem de çok sıkıcı. Biraz alıştırmadan sonra, normal zorluk derecesinde yarı saatte bitirilebiliyor (diğer zorluk dereceleri; very easy, easy, hard, very hard). Ve sonunda sadece "Şimdi gerçek bir Virtua Fighter'sın..." yazısından başka hiçbir şey yok (olamaz! Oyunun sonunu söyledim!). Anlaşılan Sega, Quest mod'una ağırlık verdiği için arcade'i tam anlamıyla es geçmiştir.

Vs mod'unda ise oyunu iki kişi oynayabiliyorsunuz. Virtua Fighter 4'teki AI sistemi ise yeni oyunda yok.

Evolution'dan fazla sayıda yeni karakter bekliyor-

sanız biraz hayal kırıklığına uğrayacaksınız. Oyunda sadece iki yeni karakter bulunuyor: Judo'cu Goh ve Kick boksçu Brad. Aslında fazla sayıda yeni karakter olmamasının nedeni basit.

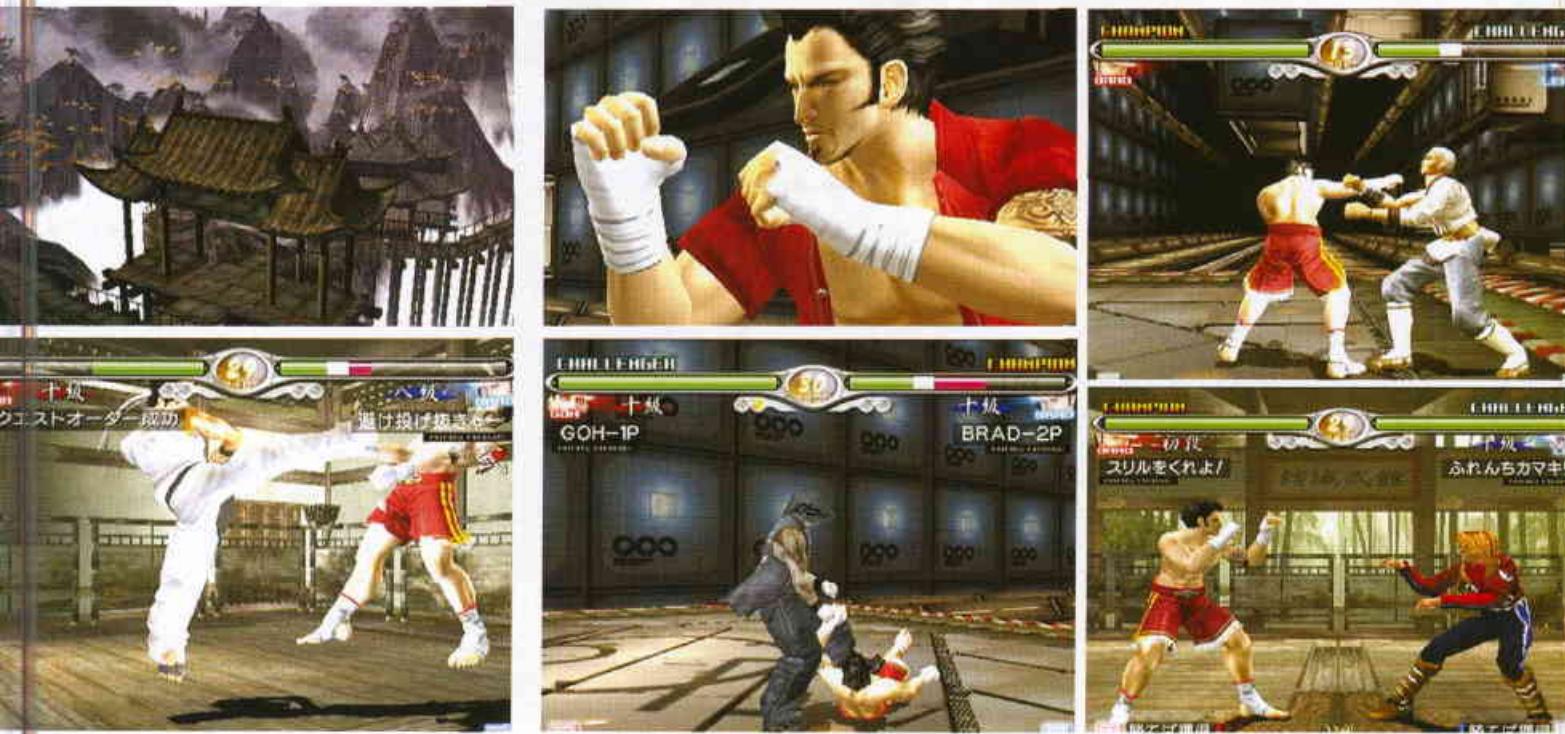
Evolution tamamen yeni bir oyun değil, bir eklenmedi. Yine de daha fazla yeni ve ilgi çekici karakter olmaması bir eksidir. Goh ve Brad'le birlikte oyundaki karakter sayısı 15'e çıkmış. Virtua Fighter 4'te-

ki karakterlerin tamamı yeni oyunda da yer alıyor, ancak bu karakterler olduğu gibi Evolution'a aktarılmamış. Eski karakterlere yeni atak ve savunma hareketleri eklenmiştir. Ayrıca Evolution'da yeni mekânlar da var.

Oyundaki asıl yenilikse Quest mod'u. Quest çok kapsamlı hazırlanmış, dev bir mod. Quest'e tıkladığınız zaman kendinizi dev bir turnuvanın içinde bulunuyorsunuz. Şehir şehir dolaşır ve hiçbir birbirine benzemeyen, farklı amaç ve farklı ödülleri olan onlarca turnuvaya katılıyorsunuz. Mesela ilk turnuvada yeni bir şampiyona açmak için tam 15 galibiyet almanız gerekiyor. Oyundaki bazı turnuvalar ise görev mantiğiyla işliyor. Mesela bunlardan birinde yalnızca altı vuruşta karşınızdakini yenmeniz gerekiyor.

Quest mod'u çok uzun sürüyor. Tabii bu mod'u ilgi çekici yapan şey sadece bu değil. Oyun boyunca karakterinizi devamlı olarak geliştirmenize olanak tanınmış. Quest'e girdikten sonra Shop ve Edit gibi seçeneklerle karşılaşırısınız. Shop'ta, turnuvada kazandığınız paralarla adınızıza yeni eşyalar, yeni parçalar alabiliyorsunuz (oyunda toplam 1500 eşya var). Edit'te de bu aldığız eşyaları yerine koymuyorsunuz. Alacağınız eşyalar arasında şapkadan saç rengine kadar birçok şey var. "Saç renge diye eşya mı olmuşmuş? Peh!" diye so-





rup peh'lemeyin. Ne bileyim ben! (kendi kendime kizayim!)

Quest'teki zorluk dereceleri ise Beginner ve Standart. Zorluk derecesini oyun devam ederken de değiştirebiliyorsunuz. Bu da oldukça hoş...

Oynamış,miş...

Evolution'in oynanışının Virtua Fighter 4'ten neredeyse hiç farkı yok. Yani oyunun ilginç tarzı yine devam ediyor. Her hareketi görerek, bilerek yapıyorsunuz ve hiçbir zaman Tekken'deki gibi gerçek dışı hareketlerle karşılaşmıyorsunuz (bu Tekken'in kötü bir oyun olduğu anlamına gelmiyor, sadece bir karşılaştırma). Karakterlerin yeni hareketleri oldukça kısıtlı ve açıkçası bu kısıtlı hareketler oyuna çok fazla renk katmadı. Ayrıca oyundaki iki yeni karakterin de (Goh ve Brad) birbirine benzemesi pek hoş değil. Zaten iki yeni karakter var. En azından bunlar birbirinden tamamen farklı olabilirdi. Tarzları birbirine yakındı.

Kabul etmek gerekiyor ki, Quest mod'unun dışında oyunu eğlenceli ve sürekleyici hale getiren başka bir şey yok. El-

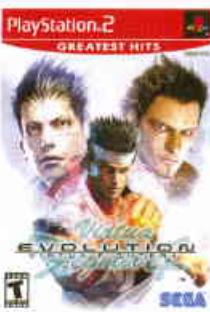
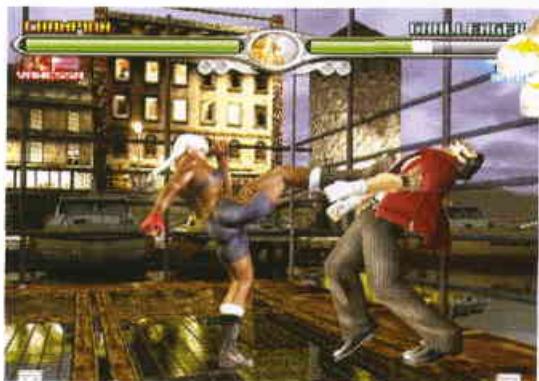


bette Sega da bunun farkında. Yani oyunun ismi Virtua Fighter Evolution yerine Virtua Fighter Quest de olabilir mi. Peki, Quest mod'u için bu oyunu almaya değer mi? Aslında bu konuda ikilemde kaldım, ama en sonunda bir karara vardım. Bakınız: Quest mod'u oyunu geliştiren veya oyunun kimliğini değiştiren bir şey değil. Sadece daha fazla Virtua Fighter 4 oynamanızı, kendinize yeni eşyalar alabilemenizi ve kendinizi geliştirebilmenizi sağlıyor. Eğer bunlar sizin eğlendirilebilirse, Evolution sizin için iyi bir seçim olacaktır. Burada yazma son verirken aslında daha yazının bitmediğini farkettim. Aferdiniz.

Maalesef Evolution'da grafik açısından da bir gelişme göremeyeceksiniz. Oyunun grafik motoru aynı ve hiçbir geliştirme yapılmamış. Sonuçta eski bir grafik motoruyla yeni bir oyun oynamak pek eğlenceli bir şey değil, ancak Virtua Fighter 4'ün grafik kalitesinin oldukça iyi olduğunu düşünürsek, bu biraz olsun kabul edilebilir bir şey. Animasyonlar içinde söylemeyecek çok fazla bir şey yok: Harika! Fakat aynı! Fakat? Eeeh, boşuna heyecanlandım yine!

Sanal kavga oyunu sonucu!

Virtua Fighter 4 çok orjinal, farklı ve eğlenceli bir oyunu. Zaten biz de bu oyunu boşuna saatlerce oynamamıştık ve boşuna 90 civarında bir not vermemiştik, ancak Evolution daha çok oynamak için piyasaya çıkartılmış, basit bir oyun. Quest mod'u bir yere kadar idare ediyor ve daha sonra yeni eşyalar ilgınızı çekmemeye başlıyor. Bu yeniliğin oyuna farklı bir hava katmaması da kabası. Sonuçta Virtua Fighter 4, yine Virtua Fighter 4. Değişen çok fazla bir şey yok. Bu yüzden oyunun notu ilkinden daha düşük. Değil mi Sinan? -Guz. ☺



Artılar

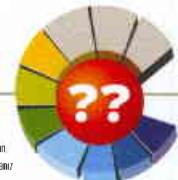
Her şeyiyle Quest mod'u, eğlenceli ve dengeli oynanış, gerçekçi yapay zekâ

Eksiler

Az sayıda yeni karakter, eski grafikler, Quest'in dışında başka bir ilgi çekici mod'un olmaması, bug'lar...

Level Notu

Level Notu nerede dire
metrek dövüşsüz
3 sefzedeki yazın okyanus
Eğer lala metrek dövüşsüz
notlarıncı sayı 130 da



PS2 semalarında bir taktik-aksiyon oyunu...

SOCOM: U.S. NAVY SEALS

Bilgi için: www.zipperint.com Yapım: Zipper Interactive Dağıtım: SCEE Tür: Aksiyon İngilizce gereksinimi: Az Desteklenenler: Dual Shock, online oyun, Fırat Akyıldız | firat@level.com.tr

PS2'de çok fazla taktik-aksiyon oyunu oynadığımızı hatırlamıyorum. Rainbow Six: Rogue Spear da iptal edilince PS2'si olan birçok oyuncu hayal kırıklığına uğradı. Bu arada da Zipper Interactive, online oyunlara da destek veren SOCOM: U.S. Navy SEALs'ı piyasaya çıkardı. Tabii bu yazıyı yazmamın bir nedeni var. Oyunu alıp almamanız konusunda size yardımcı olacağım. Ayrıca sabah dokuz ile akşam beş saatleri arasında seyyar satıcılık da yapıyorum.

Hava, kara, deniz...

SOCOM (Special Operations Command)'da U.S. Navy SEAL (Sea Air Land) takımını kontrol ediyorsunuz. Oyunun Rainbow Six ve Ghost Recon benzeri oyunlardan çok fazla farkı yok, ancak SOCOM third-person (uzak, kafa, sırt, farlan!) Yok işte! Bulamıyoruz tam karşılığını! kamerasıyla oynanıyor.



Tek kişilik mod'da 12 ayrı görev bulunuyor. Görevler, bu tipteki oyunlardan çok farklı değil; kaçırılan adamları kurtarmak, silah depolarını patlatmak, çalınan gizli bilgileri geri almak ve benzerleri... SOCOM'un benzer oyunlardan ayrıldığı noktalardan biriye, takımındaki adamlardan yalnızca birini kontrol etmeniz. Grubun lideri sizsiniz ve öldüğünüz zaman Ghost Recon'da olduğu gibi takımındaki bir diğer adamlı devam edemiyorsunuz. Oyun sırasında kaydetme seçenekinin olmaması da çok dikkatli olmanızı gerektiriyor. Aman diyeyim, ki dedim.

Oyunda birçok komut vermenize olanak tanınmış. Takım arkadaşlarınıza; saldırmaya, savunma, pusuya ve benzeri komutlar (aynı kategorideki diğer oyunlardan çok daha fazla) verebiliyorsunuz. Mesela ilk bölümde, gemideki kontrol odalarına bomba yerleştirmek için patlayıcı uzmanını o noktaya çağırıyorsunuz. Bunu da Kare tuşuyla yapıyorsunuz. Bu arada şu-

nu da belirtiyim: Takımdaki her adamın farklı bir uzmanlık alanı ve farklı teçhizatı var. Oyuna başlarken hangi uzmanlık alanındaki adamları alacağınızı ve bu adamların hangi silahları kullanacağına karar verebiliyorsunuz.

Select tuşuyla haritayı kontrol edebiliyorsunuz. Haritanın çok işlevsel olduğu kesin. Bu ekranda nereye gitmeniz gerektiğini görebiliyor ve yapacağınız işlerin ufak videolarını (ki işinizi çok kolaylaştırıyor) izleyebiliyorsunuz.

Teoride, bu tipteki diğer oyunlarda olduğu gibi SOCOM'da işlerinizi gizlilikle yapmanız gerekiyor, ancak实践中 bu hiçbir şeye yaramıyor. Çünkü oyunun yapay zekâsı tek kelimeyle rezalet. Takım arkadaşlarınız biraz daha kabul edilebilir bir yapay zekâya sahip (yine de vasat), ancak düşmanlar için çok sakin bir şekilde "aptal" kelimesini kullanabiliyim. Hiçbir şekilde sizin çıkardığınız sesleri duyamıyorlar. Koşsanız da, yavaş yavaş ilerlesiniz de bir şey değişmiyor. Bu da oyundaki "sessizce ilerleme" mod'unun hiçbir şeye yaramamasına sebep oluyor. Yapay zekâdaki sorunlar sadece bu kadarla kalmıyor. Düşmanlarınızla karşılaşığınız zamanlarda bile bazen hiç tepki vermeyenler veya birkaç dakika sonra ateş etmeye başlıyorlar. Çoğu zaman da, çok yakınlarında olmanızı rağmen sizi vuramıyorlar. Tabii ki bu es geçilemeyecek bir problem. Oyunun at-





mosferini yerle bir ediyor ve çok geçmeden sizi portakal gibi oyundan koparıyor (okuyucuya portakal demek ha?! Dur bakayım sen!!!).

Sorunlardan başlamışken devam edeyim. PS2'deki her FPS'nin veya hedefli oyunun resmi sorunu SOCOM'da da ortaya çıkıyor. Kontroller için Sure Shot ve Precision gibi birkaç seçenek sephesinde sahipsiniz. Precision, bunlardan en kullanışlı olanı. Bu seçenek seçiliyken sol d-pad'le adınızı kontrol ediyor, sağ d-pad'le ise hedef alırsınız. Ok tuşları sağa veya sola



bakmaya, R1 ise ateş etmeye yarıyor. Tuşların dağılımı iyi, ancak asıl sorun hedef almakta. Bir yan dan adınızı kontrol ederken bir yandan da sağ d-pad'le hedef almak oldukça zor. Tabii bu, iki işi aynı anda yapmanızdan kaynaklanıyor. D-pad'in çok hassas olması sizinizi zorlaştırmıyor ve çoğu zaman panik yapıp saçma sapın yerlere ateş ediyorsunuz. Buna rağmen SOCOM'un kontrolleri alanındaki birkaç FPS'den ve hedefli oyundan daha iyi. Yani alışılmayaç gibi değil.

Diğer yandan SOCOM'da Rainbow Six'teki kadar karmaşık bir arabirimle karşılaşmadığınız.

Yapmanız gereken bir şey varsa, aynı bir adventure oyununda olduğu gibi o anda ekranda bir icon çıkıyor ve gerekli tuşa bastığınız zaman (bu tuş seçtiğiniz kontrol tipiyle doğru orantılı olarak deşir) adınızı komutunu yerine getiriyor. Mesela ekranda kelepçe işaretini belirdiği zaman gereken tuşa basarsanız suçluyu kelepçele yebiliyorsunuz. Kelepçe, kelepçe, kelepçe... Anlamını unuttum.

Oyunda Üçgen tuşunu kullanarak eyledebiliyor veya yere yatabiliyorsunuz, ancak gizlenmek çok fazla işe yaramadığı için bu eylemde anlamını yitiriyor. Aynı şekilde cesetleri ortadan kaldırın da... Aslında bunlar oyunun daha gerçekçi olması için. Ne var ki hiçbir şeye yaramıyor. Bu arada hatırlatayım: Öldürdüğünüz düşmanların silahlarını alabiliyorsunuz.

Grafik, sonuç ve benzerleri...

SOCOM: U.S. Navy SEALs'ın grafikleri ortalamayı geçiyor. Karakter modelleri ve ortam hiç fena değil. Ayrıca kar gibi hava efektleri de başarılı bir şekilde oyuna yansımış. Fakat birkaç yerde bug'lara rastlayacaksınız. Bunun grafiklerle bir alakası yok, ama durup dururken bir kayaya takılmak, oradan çıkamamak ve oyunu en baştan oynamak gerçekten de sinir bozucu.

Genel olarak bakınca, SOCOM bir taktik-savaş oyunundan bekleneni veremiyor. Bunun asıl sebebiye yapay zekâ. Haliyle, düşmanların şapşal ve şaşkın olduğunu bildiğiniz bir oyunda çok fazla heyecan duymuyorsunuz. Tabii bu

aynı zamanda oyunun taktik kışımı da köreltiliyor. Çünkü normalde görevleri gizlice, sessiz bir şekilde tamamlamanız gerekliden, SOCOM'da (her zaman değil, ama çoğunlukla) karşınıza çıkanı vursanız da oluyor. Yapay zekâ buna karşı çaresiz kalıyor. Buna bir de kontrollerin azılılığı eklenince oyunu tavsiye etmeye zorlanıyorum. Ayrıca SOCOM bu tip oyunlar için sadece bir ekleni, yeni bir oyun değil. Demek istediyim, taktik-aksiyon oyuna yeni bir şeyler getirmiyor.

İşin diğer boyutuya SOCOM'un PS2'de online olarak oynanabilen sayılı oyunlardan biri olması. Ne yazık ki online oyunlarda da kontrol zorluğuyla karşılaş-



Artılar

Hübsch grafikler, kullanışlı harita, online modu, gerçekçi sesler

Eksiler

Yapay zekâ, zor kontroller, bug'lar, çizgisel oynanış

Level Notu

Level Notu nezdde dikkat edin: 3 sayfalık yorum oyun birinci hala merak edinçiniz noluların sayıda 180'da

The SIMS



LEVEL HIT



Benim güçük cüccellerim...

Bilgi için: www.thesimsconsole.com Yapım: Edge Of Reality Dağıtım: Electronic Arts
Tür: Simülasyon Oyuncu sayısı: 1-2 İngilizce gereksinimi: Az

Mega Emin
mega@level.com.tr

Bana sorarsanız böyle yok. Şimdi, yok kimdi, neydi? Vesaire yaratıklar delikanlı konsolcuyu bozar dede. Bilmeyeniniz yoktur bu minik tipleri, 2000 yılında kimselere sormadan haldır huldur evlerimize giren bu yaratıklar için hiç bir ön eleme yapılmamıştır bile. Beraber banyo veya seks yapabilen bu yaratıklar için ne RTÜK'ten onay alındı, ne de Diyanet İşleri "caizdir" dedi.

Her şeye rağmen bu simcikler ilk defa PC'ye geldiklerinde, sanal bir hayat yaratıp onu yönetme fikri insanlara çok ilginç gelmişti. Sahip olduğu orijinal hayatın yanı sıra, kendilerine sanal olarak tanıtan şansla ikinci bir hayatı kontrol edebilme düşüncesi güzeldi ve insanlar yeni bir şansla hayatlarında neleri değiştirebileceklerini deneme şansı buldukları. Evet, aslında çok basit bir fikirdi, ama oyun dünyasını salladı. The Sims, tarihteki en fazla satılan bilgisayar oyunu ünvanını eline geçirdi.



Çiçek sulamak önemli vazifedir

Kısaca The Sims' de bilgisayar tarafından simülle edilmiş bir dünyada insanları kontrol ediyorsunuz. Gerekdiği zaman tüm aileyi bile kontrolünüz altına alabileceğiniz oyunda simlerinizin her türlü ihtiyaçlarını gidermelisiniz. Onları doyurmali, temizlemeli, çiçekleri sulatmalı, kahvaltı yaptmalı, cinsel ihtiyaçlarını gidermelidir (direk siz değil, dolaylı olarak), her gün çalışmalıdır, bir şeyler satın almalıdır, millete laf anlatmalıdır ve evdeki arızaları gidermelisiniz.

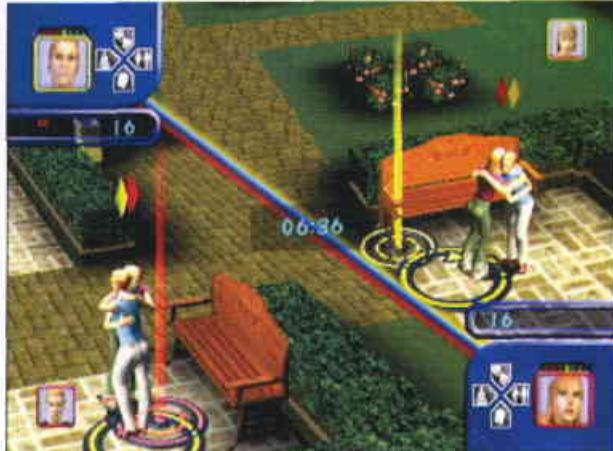
PC'den konsola sıçrayan Sims'te bir takım yenilik ve geliştirmeler de yok değil. En önemli değişiklik motorunun yenilenmiş ve 3D olmuş olması.

Yeni multiplayer mod'u sayesinde arkadaşlarınızla da beraber oynayabiliyorsunuz. Yine de oynamış devrim yaratacak bir şeyler yok. Oyunu daha önce oynamış olanlar için multiplayer mod'ları ve "Get a Life" isimli tek kişilik mod ilginç gelebilir. Bunlar dışında PC'deki

The Sims'den pek bir fark yok.

Hemen söylemeliyim ki oyundaki anne karakteri gerçek anlamda tam

bir baş ağırsı. Hem para vermiyor, hem de evin bütün dağınıklığını sizin üzerinize bırakıyor. Benim annem kadar olamayacağı kesin ama yakınına yanaşabildiği için oyunda kendimden de bir şeyler buldum. PlayStation 2'deki The Sims, de min bahsettiğim "Get a Life" isimli oyun ile başlıyor. Bu mod için bir nevi eğitim diyebiliriz. Yedi farklı görevden oluşan bu mod'u tamamladığınızda, simlerinizin yatma, banyo yapma gibi ihtiyaçlarını anlayabilme konularında uzmanlaşmışsınız. Daha sonra hayatınızdan bezmemeniz için bu lanet "anne" tiplenesinin evini terk edip yeni eve çıkışma, iş ve yeni arkadaşlar edinme gibi konular üzerinde çalışıyorsunuz. Oyunun başlarında zorunlu aktivitelerle uğraşmak biraz sıkıcı tabi insanı. Bazen siz önemli bir konu ile uğraşırken karakteriniz banyo yapmak isteyebiliyor. Ya da yorulup dinlenmek isteyebiliyor; ki israrla dinlendirmezseniz yere yiğilabiliyor. Eğer The Sims'te yeni iseniz, evi toplamayı reddedip bütün pisliği size bırakan arkadaşınıza fitil olacaksınız (bende de var böyle bir tane, adı Recep :)





Cinsel tercih seçimi

Oyuna başlarken karakterinizin cinsiyetini, saç stil ve rengini, göz rengini, vücut şeklini, kıyafet ve aksesuarlarını seçebiliyorsunuz. Ondan sonra gelsin partiler :) Parti ve benzeri sosyal aktiviteler simlerin yaşaması için gerekli. Fakat The Sims'teki hayatın da gerçek hayat gibi sıkıcı yanları var. Bir kere daima çalışmak zorundasınız. Hatta işinizde kendinizi geliştirmek için çaba saf etmeniz bile gerekiyor.

Olayın keyifli yanlarından birisi de evinizi mobilyalar ve diğer eşyalarla dekore edebiliyor olmanız. Hatta duvar kağıtlarına ve evinin mimarisine kadar seçim yapabiliyorsunuz. Simler bazen çok artist olabiliyor ve sizi sinir eden davranışlarında bulunabiliyorlar. Arada bir herifler verdığınız görevleri unutup odanın ortasında salak salak durabiliyorlar. Neyse ki zamanı L1 tuşu ile hızlandırlıyor ve bir nevi sınır væziyetlerden kurtulabiliyorsunuz. Ya da daha da iyisi oyunun konsole versiyonunda simlerinizin özgür iradelerini (free will) kapatabilirsiniz. Böylelikle adamlar kendi kendilerine hareket edemiyor-

lar ve haliyle üzerlerinde daha fazla kontrole sahip oluyorsunuz. Mutfakta kaza varken banyo yapmak isteyen tipleri görmek istemiyorsanız bu gücü kullanın.

Oyunun kontrolleri oldukça basit ve öğrenmesi de kolay. Yeri geldiği zaman gireceğiniz menüler ile rahatlıkla ne yapacağınıza anlayabiliyorsunuz. Tekrar oynamabilirlik de gayet yüksek. Çünkü yeni bir karakterle her yeni oyna başladığınızda karşınıza farklı seçenekler çıkarıyor.

Evi hafıza kartına siğdirmek!?

Tamamen 3D olan yeni Sims'teki kamera sistemi de harika. İstediğiniz gibi zoom yapabiliyor, görüntüde sağa veya sola göz atabiliyor, hatta ekranı çevirebiliyorsunuz. İsterseniz evin duvarlarını bile kaldırabiliyorsunuz. Konsole versiyonundaki iki kişilik oyun mod'u sayesinde arkadaşınız ile beraber veya onunla karşı karşıya oynamanız da mümkün.

Karşılıklı oyun oldukça basit, ekranı ikiye bölgerek kim daha hızlı yemek pişirecek tarzı yarışlara giriyorsunuz. Beraber oyunda ise orijinal oyunlarındaki işleri paylaşıyorsunuz. Evlerinizi hafıza kartına kaydederek arkadaşınızın makinesinde karşılaşma imkanınız da mevcut.

Müzikler ve ses efektleri çok keyifli ve kaliteli. Aralarındaki konuşmalar da anlaşılır ve net. Grafikler canlı ve temiz. Çevre sade olmasına rağmen birçok esya barındırdığından bir boşluk hissi uyandırmıyor.

Tabi oyunun konsol versiyonunun, PC'deki aynı etkiyi uyandıracağı düşünülemez, çünkü hem artık eskiidi, hem de herkes biliyor. Yine de yapılan eklemeler ve geliştirmeler ile hala oynamaya değer. Son olarak önemli bir hatırlatma yapmak istiyorum.

Gerçek hayatı da olduğu gibi bu oyunda da bazı işleri başarabilmek için birileriyle banyo yapmak zorunda kalabiliyorsunuz. Pek acı :)

Bye&Smile... ☺



Artılar
Yeni 3D motor işli işli parlıyor.

Eksiler

Dual Shock ile oynamak kisman zor.

Level Notu

Level notu nerede dieye
merak ediyorsanız,
3 seyrederek okuyun.
Eğer hala merak
ediyorsanız noteniz sayfa
130 da.



WINNING ELEVEN 7

Aşk, ihtiras, üçkağıt, entrika, hepsi bu yazdı... Mutlaka okuyun!

Bilgi için: www.winningeleven.net Yapım: Konami Dağıtım: Konami Tür: Futbol Oyuncu sayısı: 1 - 4 İngilizce gereksinimi: Hiç



LEVEL HIT

MegaEmin™ | megaemin@level.com.tr

Bu Konami'nin futbol oyunlarında büyümü var, nedir anlayamadım gitti. Mega Drive'daki ISS Deluxe'ü saymazsa yıllarca ısrarla Konami'nin futbol oyunlarını oynamayı reddettim, hep FIFA oynadım. Birkaç sene evvel arkadaşımın zorlamasıyla başlamadan beri tiryakilik yaptı meret. Ardından PlayStation 2 yoluyla Level ofisine de bulaşan bu virüs, herkeşi etkisi altına aldı. Bu sefer de WE7, ofise "hayır, olamaz, yine mi?" şeklinde haykırışlar eşliğinde girdi. İşin ilginç tarafı oyun ithal ve dolayısıyla tamamen Japonca olduğundan kimse oyunu başlatmaktan başka bir şeyle bilmiyor, ama yayın koordinatörü dahil herkes aralıksız, ayyla bayılı oynuyor. Ben de eski ithal oyunlarından ve Japon ayıp filmlerinden kalma Japonca bilgimle oyundan anladığım kısımları size aktarmaya çalışıyorum. E Console Master olmak kolay değil tabii. Yine de ilie "Ben İngilizce oyun oynamam babo!" derseniz PES3'ü bekleyeceksiniz.

Kader utansın

Evet evet, benim işim hakikaten zor. Şimdi futbol oyunu şöyle olur böyle olur diye de anlatamam ki, hepiniz biliyorsun-

nuz zaten. O zaman bu sefer oyunumuzda ne yenilikler olduğundan bahsedeyim ve işinize yarayabileceğini umduğum bir iki ipucu vereyim. Daha önce de söylediğim gibi oyun Japonca. Master League modunda seçebileceğiniz 60 kulüp var, ama bayrakları da adları da anlaşılmadığından dolayı ben de yerlerini bir tabloya gösterdim. Parma, Lazio ve AC Milan'in resmi lisansları alınmış ve hem kadrolar, hem de formalar ile ilgili son dakika değişiklikleri yapıp öyle piyasaya sürülmüş. İsterseniz PlayStation 2'niz ile internete bağlanıp oradan güncellemelemezi yapabiliyorsunuz. Oyuncu transferleri de hala mümkün. Tabii anlayana... Bu arada takımlar arasında Galatasaray ve Fenerbahçe'nin olduğunu, fakat yüzüncü yılını kutlayan Beşiktaş'ın olmadığı gözünüzde çarpılmıştır. Ayrıca Aslan Türkiye'm de dahil yetmiş ulusal takımı barındıran oyunda, kendi kupanızı veya liginizi de yaratabiliyorsunuz. Arzuza göre kendi takımınızı yaratmanız da mümkün.

Açıların çocuğuyum

Açılış videosu her zamanki gibi pek süslü, gazi alıp bir an evvel oyuna balıklama dalmak istiyorsunuz. Dedim ya, ilginç bir çekim var bu oyunda. Artık hakemleri



kendiniz seçebiliyorsunuz. Abileri ciddi şekilde geliştirilmişler. Örneğin artık pozisyon uyuyorsa faulleri vermeyip avantajı bırakabiliyorlar. Böyle zamanlarda ekranın üst sağ tarafında devam anlamına gelen bir işaret çıkarıyor. Bir diğer yenilik ise artık elle oynamaya da ceza alabiliyor olmanız. Yani oyunda topu elinizle tutabilmeniz için bir tuş olmamasına rağmen top yanlışlıkla elinize çarparsa rakip takım bir serbest vuruş kazanıyor. Pek saçma, hele kale önünde çektiğiniz top kaleciden dönüp elinize çarpınca deliriyorsunuz. Oyunun bir güzel yeniliği de oyuncuların formalarına kendi isminizi yazabiliyor olmanız. Topun fizik motoru

"Tuhaf bayraklara ve Japon alfabetesine yabancı kalanlara müjde: İşte sıralı liste..."

Anderlecht	Sparta Prague	Arsenal	Aston Villa	Blackburn
Chelsea	Everton	Fulham	Leeds	Liverpool
Manchester City	Manchester United	Newcastle	Tottenham	West Ham
Monaco	Auxerre	Bordeaux	Lyon	Marseille
PSG	Lens	Leverkusen	Bayern	Dortmund
HSV	Hertha Berlin	Schalke 04	Werder Weremem :)	Olympiacos
Panathinaikos	AC Milan	AS Roma	Bologna	Brescia
Chievo	Inter Milan	Juventus	Lazio	Parma
Perugia	Udinese	Ajax	Feyenord	PSV
Benfica	Porto	Sporting Lisbon	Spartak Moscow	Celtic
Rangers	Atletico Madrid	Betis Sevilla	Celta Vigo	Deportivo
Barcelona	Real Madrid	Real Sociedad	Valencia	Fenerbahçe
Galatasaray	Dynamo Kiew	WE	PES	Boş



da yenilenmiş. Artık top daha mantıklı yerlere gidiyor ve hava koşullarından daha doğru etkileniyor; mesela yağmurda sekince daha da hızlanabiliyor. Hala istediğiniz pozisyonu hafıza kartına kaydedebiliyorsunuz, bu kez birkaç kamera açısı daha eklenmiş tabii. Oyunda 20 farklı stadyum var ve Master League mod'unda takımlar kendi evlerinde daha iyi oynuyorlar. Bunların yanında grafiklere de biraz cila çekmişler işte. Ha bir de Zidane'in dönme hareketini düzeltmişler. Bunun için sağ analog kolunu 360 derece çevirmeniz gerekiyor.

Gördüğüm yenilikler bu kadar. Nedir işte, topa vuruyorsunuz, o da gidiyor yani. Gelelim daha güncel olaylara. Mesela bu oyunun ofiste yapılan turnuvasında neler olmuş olabilir? Hepsini tüm gerçekliğiyle, korkusuzca açıklıyorum. İnnininiinin, güneş balıkla sıvanmaz!!! Dann!!! Az sonra...

Bekarsın dediler, kız vermediler

Elli iki milyonuncu geleneksel Level Ofis Konami futbol oyunu turnuvası geçtiğimiz günlerde WE7 ile yapıldı. Fırat'ı rakip kabul edecek kadar paslanmış olan ben, yine de bu profiterol ödüllü şampiyonanın favorisiydim. Güzel başlayan turnuvadaki tek derbi olan Fırat'la maçımın daha beşinci dakikasında attığım nizami gol sayılmadı ve maça sıfırdan başlandı. Fırat, yeni 90 dakikayı elleri titre-

yerek ve pozisyonlardan dolayı yüreği ağızında oynamasına rağmen yediği bir golü kurtarmış olmanın verdiği mutlulukla bir geyret berabere bitirmeyi başardı. Önceki maçtan kaynaklanan averaj farkına yetişmeyeceğimi bildiğimden ve hakkı yememiş olmanın verdiği izdiraptan dolayı salıp rahat oynadığım son maçında da umulmadık bir son dakika golü yine profiterole veda etmek zorunda kaldım. Neyse ki puan cetylinde tatlısı ismarlayacak kadar da geriye düşmemiştim. Turnuva-

nın ardından kalleş rakiplerimden oluşan kurulun sözcüsü ve şabeli şampiyon Fırat kişişi, sayılımayan golüm hakkında umarsızca "Evet, bunun bir haksızlık olduğunu biliyorum, ama bizde böyle" şeklinde bir açıklama yaptı. Kaybedenlerin de profiterol ismarlamaması neticesinde anladım ki ofis tayfa gerektiği zaman her türlü üçkağıda başvurabiliyor. Ben durumu kemuoyu vicdanına bırakıyorum. Ama göreceksiniz, bir dahaki turuvaya evden hakem getireceğim :) Bye&Smile.©

"Console Master ipucu"

Malum, kazanmak için kabiliyetin yanı sıra daima rakiplerinizden daha fazla bilgiye sahip olmanız gereklidir. Gerçek bu yazılıyı okuduklarında mutlaka onları da öğrenecekler ama sağlık olsun.

► *R1 yerine R2 tuşunu kullanarak biraz daha yavaş, ama daha kontrollü koşabilirsiniz.*

► *Rakipten top almak için X'e basılı tutmak yetmiyorsa, elinizi X'den kaldırmadan kareye de basılı tutmayı deneyin. Bilgisayar kontrolündeki diğer adamları da topa sahip olan rakibe pres yapacaktır.*

► *Ver kaç yapmak için L1'e basılı iken X'e basarak istediğiniz adamınıza pas verin. Adamınız topu aldığı anda üçgene basarsanız büyük tehlikeler yarata-*

bilirsiniz.

► *Serbest vuruşlarda 22 metre ve üzeri noktalarda barajlıkların kafaları arasına nişan alıp sol analog'a sürekli basılı tutun ve şutunu böylesi çekin.*

► *Orta açarken yuvarlak tuşuna bir, iki veya üç kere ardarda bastığınızda neler olduğunu deneyerek görün.*

► *Korner atışlarında yönünüüzü biraz kaleye doğru çevirip öyle topa vurun. Top ayağınızdan çıkarken kalenin ters yönündeki tuşa basılı tutun ki top dışa açılsın ve pozisyon olsun. Yoksa kaleci topu yakalar. Aslında daha başka ipuçlarımda var ama hem unuttum, hem de uykum geldi. Zaten bu kıyağım dergiye ödediğiniz ücretle dahil değildi, şimdilik yetsin :)*



Artılar

Şu ana kadar gördüğüm en zengin pozisyonları sunan oyun bu

Eksiler

Oyun Japonca ve grafik kalitesi olarak Fıfa serisinden biraz geri kalıyor.

Level Notu

Level hali nerede dye
metrek edivorsang
3 sefahatı yarın skuyan
Cer hala merak
edivorsang nolmane sefde
Döda



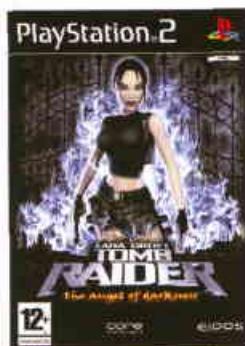
Karanlığın içinden, konsollara...

TOMB RAIDER ANGEL OF DARKNESS

Lara Croft yepyeni bir sırrı çözmek için geri dönüyor, ama bunu pek bir şeilde başaramıyor.

Bilgi için: www.eidos.com Yapım: Core Dağıtım: Eidos Interactive Tür: Aksiyon-Macera Desteklenen: Analog Kontrol, Titreşim

Tuna Şentuna | tusatuna@level.com.tr



Artılar

Gizlilik, RPG ve macera gibi öğelerin eklenmiş olması

Eksiler

Yeterince yenilik yok. Yeniliklerde yenilik hâvesi yok. Kontroller yavaş, aksiyon sıkıcı

Level Notu

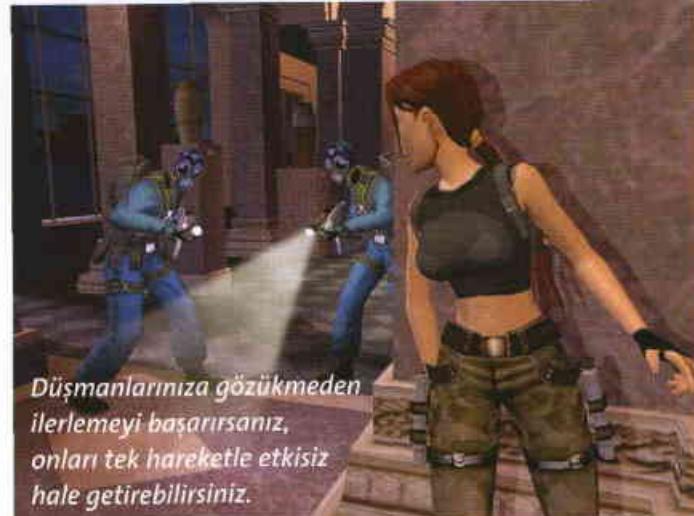
Level Notu herde de direk ederse: 3 sayfada oyunun tamamını tamamlayın. Eğer hâle merak ettiyseniz notla inz sayfa 10'da

Haydi hep beraber Tomb Raider'in geçmişine kısa bir gezi düzenleyelim ve bu bir sayfalık beraberliğimiz de aniden bitsin. Yılların eskitemediği, karalanmalara karşı dimdik ayakta durarak her devam oyunuyla yeni bir başlangıç yapmaya çalışan Lara Croft (a.k.a. Tomb Raider), yepyeni bir görünüm ve oyun stiliyle geri döndü.

Kayıp tabloların peşinde

Eckhardt adındaki gizemli kişilik, kendisinden daha gizemli olan beş adet Obscura tablosunu incelemek üzere Profesör Von Croy'u arar. Von Croy, Eckhardt'ı kıramaz ve işi kabul eder. Oysa ki bu tabloların birleştiğinde büyük bir gücü ortaya çıkaracağından ve karanlık büyülerle bağlantısından haberi yoktur. Tablolarla uzaktan ya- kindan ilişkisi olan herkesin ölümüyle başlayan furya, Von Croy'a da uğrar ve profesör, Lara'nın gözleri önünde ölüür. Bunun üstüne Lara da olaya karışır ve macera başlar.

Sık bir uçan tekme.



Eski ve yeni

Önceki Tomb Raider'lardan farklı olarak, oyun daha çok maceraya yönelik ve bu nedenle oynanış biraz daha yavaşlamış. Burada bir sorun yok zaten. Hatta oyundaki gizlilik öğeleri de ayrı bir renk katmış. Yalnız oyun yavaşlarken aksiyon da aynı oranda monotonlaşıp, gayet kötü bir yöne sapma gibi bir eğilimde. Silahlı çatışmalar zaten eski oyunlarla aynı yapıyı taşıyor. Yakın dövüşlerse birkaç tekme ve yumruğun kötü birleşiminden öteye gidemiyor. Yeri gelmişken aksiyonu oluşturan elemanlardan, yapay zekadan da bahsedelim. Görmüş olabileceğiniz en geri zekadan bahsediyoruz burada. Amacı sadece aksiyona yönelik bir oyun olsa belki bunu kabul edebiliriz, ama gizliliğin ve maceranın ön plana olduğu bir oyunda asla.

Elbette oyundaki her şey kötüye gitmemiş. Lara artık daha zeki davranışlıyor. Bir merdiven gördüğünde otomatik tırmanıyor, bir çıkışından kendi kendine atlayabiliyor. Zeki oldu-

ğu kadar daha da atletik olan Ms. Croft, dağ taş demeden tırmanıyor, yuvarlanıyor ve yerlerde sürünebiliyor.

Kontroller analog düğmelerle gerçekleştirilebiliyor, fakat maalesef Lara istediğiniz gibi tepki vermiyor. Daha yavaş hareket edip, daha dengesiz davranışarak sınırlarınızı rahatça hareketlendirebiliyor. L2 tuşıyla geçtiğiniz Stealth Mode, yani gizlilik modunda duvara yaslandığınızda da sıkıntılı anlar siz bekliyor. Gerçi gizlilik modunun her tarafında ayrı bir falso var.

Bağırıça çağrıda oyun piyasasına inen Angel of Darkness, maalesef sıradan ve hatta vasatın altında bir oyun olarak akıllarda kalacak. Üzgünüm. ☺

Lara ve Korel

Oyunun sonuna geldiniz ve son boss olan Korel'i yenemiyorsunuz. Burada asıl hedefiniz Korel olmamalı. Platformların üstünde uyuyan Sleeper'i yok etmeniz gerekmekle. Korel size enerji topları atarken merdivenlerden yukarı çıktı Sleeper'a ulaşmayı başı ve mutlu sona ulaşın.



SPACE CHANNEL 5 Part 2

Birkaç saatliğine Michael Jackson olmak ister misiniz?

Bilgi için: <http://www.playstation.com> Yapım: Sega Dağıtım: Sony Tür: Müzikal Oyuncu: 2 Desteklenen: Dance Pad İngilizce gereksinimi: Az

MegaEmin™
megaemin@level.com.tr

Ibiza Adası ve dünyanın başka pek çok bölgesindeki diskolarda yere dans pedi serilerek oynatılan Rez, Frequency ve Parappa The Rapper gibi müzik ve dans tabanlı PS2 oyunlarından birisi de Space Channel 5 idi. Serinin yeni oyununda da öncekiler gibi bir uzay TV kanalı mu-

habiri olan Ulala adındaki şeker kızı yöneteceğiz. Kızımız ek iş olarak ara sıra dünyayı da kurtarıyor.

Bu oyundaki uzay kavramı bizim bildiğimiz boşluktan çok uzak. Etraf rengarenk, işil işil ve capcanlı; müzik hiç ara vermeden çalışıyor. İşte böyle bir ortamda, bir grup manyak, başkanı ve daha birçok insanı kaçırdıca Ulala' da araştırmacı gazeteciliğin gereği olarak durumu kotarmaya çalışıyor. Ritme göre düşmanların söylemeklerini veya yaptığı hareket kombinasyonlarını ezberleyip, sizin geldiği zaman ay-

nen uyguluyor ve onları alt edebiliyorsunuz. En ufak yanlığınızda ise reytinginiz düşüyor (aman ha). Oynadıkça insanları kurtarıyor ve yeni kostümler açabiliyorsunuz. 30 saatlik oyun süresi sonunda açılan kostüm için sorun yapmayın, oyunu durdurup, L1+R1 basılı iken yuvarlak, üçgen, kare yapın. Ondan sonra oyunun kendi kendisini bitirmesini izleyin. Bu yeni kız oyununda kontroller de iki joystick'e bölünebildiğinden sevgilinizle oynamanızı tavsiye ederim, eğlenceli olacaktır.

Bu oyunu seçmemdeki en büyük etken yi-



ne Space Michael (Michael Jackson) oldu. Bu kez konuk değil, istasyon şefi olan King Of Pop' a Thriller' a benzeyen bir müzikte gerçek hareketlerini yapıyoruz(moonwalk dahil). Daha da iyisi Maykil'in seslerinin gerçekten MJ tarafından yapılmış olması. Sayfam bitti :) Bye&Stay Tuned ☺

Artılar

Bol renk, neşe ve MJ

Eksiler

Hayli zor

Level Notu



THE ITALIAN JOB

Bu kadar Mini Cooper' lım sipariş etti?

Günümüzde çekilen her film için genelde ticari kaygılarla bir de oyun yapılıyor. The Italian Job da orijinali 1969 yılında çekilen filmin güncellemesi üzerine yapılmış.

Oyunun hikayesi filmdeki ile aynı. Tarihteki en büyük altın vurgunu esnasında Charlie Croker ve çetesesi, ihanete uğrayarak Venedik'te ölüme terk edildi. Siz de Charlie ve çete üyelerinin rolini alarak size ihanet eden



mek için Los Angeles tarihindeki en büyük trafik karışıklığını yaratmalı ve modifiyeli yeni Mini Cooper'lar ile kaçmalısınız.

Oyunda büyük bir şeherde değişik araçlar (ekseriğienvai çeşit Mini Cooper'dır) ve sürüs teknikleri kullanarak on beş bölüm tamamlamanız gerekiyor. Hikaye mod'unda bol bol yarışıyor, sokakları, metroyu ve kanalları zayıyan sistemini birbirine katıyorsunuz.

Ekrani bölüp iki kişi ile yarışmak için ise circuit mod'u kullanabilirsiniz. Arada sırada üzerlerinden uçaabileceğiniz rampalı tırlar olmasına rağmen bölgeler genelde sade ve sıkıcı. Işıklandırma iyi



adamdan intikamınızı almalı ve burnunun dibinden 28 milyon dolar değerindeki bütün altını yürütmelisiniz. Bunu başarabil-



ama binaların kaplamaları çok sıritiyor. Hele o Cooper'ların minicik motorlarından nasıl iğrenç bir ses çıkıyor ki sormayın gitsin. Ara videolar ve kontroller ise yerinde. İnsanların çok övdükleri bu oyun beni pek memnun etmedi doğrusu.

Bye&Smile... ☺

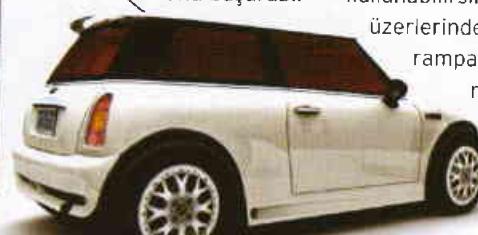
Artılar

Kolay kontroller

Eksiler

Kötü ses efektleri

Level Notu



Lara Croft'un heyecan dolu (!) maceralarına kaldığımız yerden devam ediyoruz.

Tomb Raider Angel of Darkness

Eser Güven | eser@level.com.tr

25) The Bio-Research Facility

Mallar Düşmanlar

Büyük Sağlık Paketi : 1	Creature : 1
Küçük Sağlık Paketi : 1	Crawler : 9
Sağlık Bandası : 3	Razor Jaw : 1
Sağlık Hapı : 2	Guard : 3
Vector R35 Şarjörü : 4	
Mag Vega Şarjörü : 5	
Viper SMG Şarjörü : 3	

Kapıdan geçtikten sonra fiskiyenin yanında bahçıvanla karşılaşacaksınız. Onunla konuştuktan sonra yola et yiyen bitkilere dikkat ederek devam etmeniz gerekecek. Fiskiyedeki heykelin üzerindeki düğmeye basin ve odanın girişine geri dönerek merdivenlerin yanında açılan kapıdan içeri girin.

Yolu takip ettiğinizde merdivene ulaşacaksınız. Yukarı çıkmak ve düğmeye basın. Bu düğme fiskiyenin olduğu odanın ilerisindeki kapıyı açıyor. Oraya dönüp kapıdan girin ve sarı düğmeye basarak ilerleyin. Odaya girdiğinizde garip yarıtlıklar saldırılacak, onları öldürüp odanın sağ tarafındaki merdivenlerden değil de

karşı taraftaki merdivenlerden yukarı çıkm. Üzerinde çamur olan kaya parçasına geçin, oradan da bir sonraki kaya parçasına atlayın. Yukarı baktığınızda bir boru göreceksiniz, boruya tutunup aşağıya geçin. Buradaki iki vanayı çevirdikten sonra borudan geri dönün.

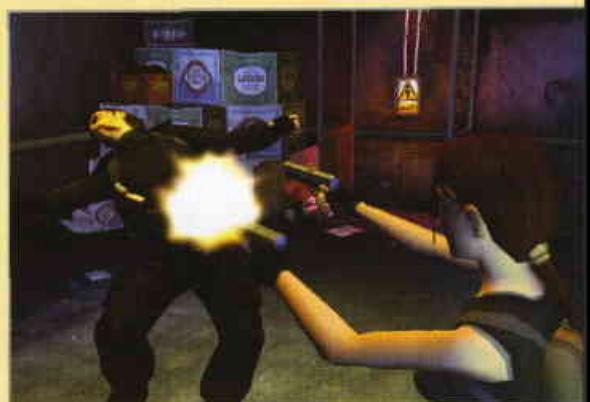
Vana ile açmış olduğunuz tüpün içine girdiğinizde suya düşeceksiniz. Sudan çıkmak ve kapıdan girin. İlerideki merdivenle aynı hızda durun ve deliğe düşmeden önce merdivene tutunun. Merdivenden çıktıktan sonra kapıdan girin, tüneli izleyip merdivenlerden yukarı çıkm. Kapıyı açtığınız anda karşınıza düşman çıkacak, onu hemen vurun. Burada suya düşmeye çalışın çünkü içinde öldüremeyeceğiniz bir yaratık bulunuyor.

Yukarıdaki yolu kırık kısmından karşılık atlayın ve ilerleyerek boruya ulaşın. Boruya zıplayarak vanayı çevirin, böylece borudaki buhar kağığı kapanmış olacak. Tekrar merdivenleri kullanın ve boşluğa zıplayarak geçin. Duvara yaslanın ve boru boyunca ilerlemeye başlayın. Asılarak sola doğru gittikten sonra fırsat bulduğunuz anda kendinizi yukarı çekin. Burada koşup zıplayarak korku-

fukları olan platforma ulaşmalısınız.

Merdivenden aşağı inin ve kapının yanındaki sarı düğmeye basın. Merdivenlerden çıkışın ve resimlerin önündeki masayı çekin. Bu resimlerde sarmaşıklardan kurtulmak için hangi vanaları çevirmeniz gerektiğini öğreneceksiniz. Dikkate almanız gereken üzerinde kırmızı X işaretinin olduğu yerde.

Soldan sayarak birinci, ikinci ve dördüncü vanaları çevirin. Şimdi yan taraftaki kolu çektiğinizde sarmaşıkların ölümünü göreceksiniz. Kapıdan girdiğinizde kısa bir ara demo izleyeceksiniz,



amacınız yukarıdaki ölü elemana ulaşmak. Sağıdaki yolu takip edin ve karşınıza çıkacak elemanı öldürerek üzerinden kimlik kartını alın.

Orta kısma geçin ve merdivenden tırmanın. Yukarı çıktığınızda sola dönün ve tekrar merdivenlerden çıkış. İlerlemeye devam ettiğinizde çatıdaki en son platforma ulaşacaksınız, burada zıplayarak çitteki boşluğa tutunmanız gerekiyor. Ağacın etrafından dolaşın ve bulacağınız yolu izleyerek ufak bir boşluğa zıplayarak geçin. Buradaki sağlık paketini aldıktan sonra Lara güdünecek. Geriye dönüp büyük boşluğa gelin ve iyi bir zamana karşıya zıplayın.

Bu zor zıplayışı geçtikten sonra yolun sonunda bir ağaçla karşılaşacaksınız. Yukarı tırmanın ve ölü nöbetinin üzerindeki kartı alın. Geniş boşluğu geçtiğiniz yere geri dönün. Odanın ortasındaki merdivene kadar aynı yolları izleyerek geri dönün ve köşeden geçip boşluktan zıplayın. Buradaki nöbetçiyi öldürdüğünüzde ihtiyacınız olan son kartı da almış olacaksınız. Şimdi zemin kata inin.

Ortadaki merdivenin karşısında bir kapı göreceksiniz. Burada üç kartı da kullanığınızda yeni oda açılacak. Merdivenlerden aşağı inin, yolu takip edin ve ufak bir odaya gelin. Buradaki sarı düğmeye bastıktan sonra diğer odaya koşun ve demo'yu seyredin.

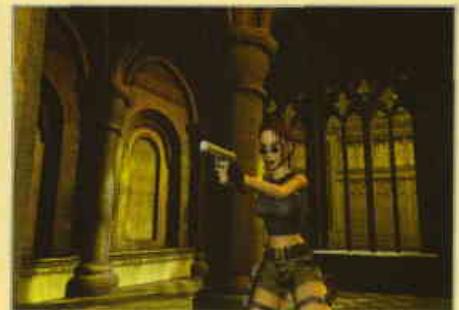
26) Sanitarium

Mallar

Çikolata : 2
Sağlık Hapı : 1
Boran X Şanjörü : 4

Düşmanlar

Zombie : 12
Red Zombie : 1



tündeki platforma zıplayın. Merdivenden aşağı inin. Yüzünüz odanın ortasına dönük şekilde sola giderek platformun ucuna ulaşın. Zıplayarak karşı taraftaki platforma tutunun. Diğer yanına yürüyün ve aşağı atlayın. Tekrar aşağı atlayarak yerdeki kapağı açın. Asansörden çıkış ve dola dönün. Merdivenden aşağı inin. Diğer merdivene yürüyün ve ondan da aşağı inin.

Yüzünüz asansöre doğru dönükken zıplayarak çıkıştıya tutunun. Kapıdan girdiğinizde mumyaya benzer bir yaratıkla karşılaşacaksınız. Onu öldürüp kafeslerin oraya gidin. Burada ölü birini bulacak ve kısa bir demo seyredeceksiniz. Sağ tarafa ilerleyip de koridorun sonuna geldiğinizde canlı bir mahkum göreceksiniz. Kurtis onunla konuşacak. Dışarı çıkışınca Kurtis özel yeteneğini kullanarak masadaki şifreyi okuyor: 06289.

Odaya girin ve mumyayı öldürüp ilerleyin. İlerlerken birkaç tane daha mumyadan kurtulmanız gerekecek. Koridorun sonundaki beyaz kapılardan geçin, bu şekilde ilerleyerek bir sonraki beyaz kapılara ulaşın. Bu kapılardan geçip merdivenlerden yukarı çıktığınızda laboratuara ulaşacaksınız. Buradaki ölü bilim adamının üzerinde kart bulacaksınız. Beyaz kapılardan çıkış ve büyük odaya geri dönün. Odanın karşı tarafında kapıya gidin ve yüzünüza ona doğru dönün. Burada beş haneli bir şifre göreceksiniz (38471). Tekrar odaya doğru dönün. Odanın en sağ tarafında bir kapı bulunuyor. Burada aldiğiniz kartı kullanın. İlerleyerek merdivenlerden yukarı çıkışın.

Koridorun sonuna kadar yürüyüp sola dönün. Karşı tarafa zıplayın ve bulmuş olduğunuz şifreyi girin. Birinci kata dönün ve kapıdan geçin. Laboratuara bakan koridorda olmalısınız. Sağa doğru gittiğinizde ara demo girecek. Demo'nun ardından üzerinize gelecek mumyayı ölü-

dürün, koridorun sonuna giderek kapıdan geçin. İki kapıların sağ tarafında bir havalandırma kapağı göreceksiniz. Kapığı çekerek açtığınızda havalandırma deliğini bulacaksınız. İçine girin ve ayağa kalkın. Hemen sol tarafınızda başka bir tünel göreceksiniz. Buraya çıktıığınızda tünel sizi laboratuara götürürecek. Aşa atlayın. Odanın karşı tarafında, çöp kutusunun yanındaki havalandırma deliğine tırmanın ve ilerlemeye başlayın. Proto'nun beslenişini gösteren bir ara demo izleyeceksiniz.

Fanın yanındaki gaz tanklarını vurun.

Platorma tırmanın ve



Buradaki amacınız odanın zeminine ulaşmak. Pek de zor bir bulmaca değil. Sağa doğru gidin ve bir kat aşağı düşün. Sağa doğru yürüyün ve merdivenin üs-



düşmeye basarak fani kapatın. Diğer tarafa geçin ve sol taraftaki havalandırma deliğinden ilerleyin. Sağ taraftaki açık kapılardan geçtiğinizde bu bölüm bitecek.

27) Maximum Containment Area

Mallar	Düşmanlar
Çikolata : 1	Upgraded Zombie : 6
Büyük Sağlık Paketi : 1	Guard : 1
Boran X Şarjörü : 2	Proto Nephilim : 1

İleri doğru koşun ve metal kapıdan içeri girin. Koridorun sonundaki kapılara ulaşınca sağa gidin ve son metal kapının yanında durun. Kurtis yeteneğini kullanarak panelin şifresini öğrenecek. Yeşil kapılı odaya geri dönün ve bulduğunuz şifreyi girin (17068). Bu sayede az önce şifreyi öğrendiğiniz kapı açılacak.

Girdiğiniz ilk odada sadece bir ceset bulacaksınız. Soldaki diğer odaya girip ölü adamın kimlik kartını alın. İçeri giren yaratıcı öldürüp dışarı çıkin. Sola dönüp koridorun sonuna kadar ilerleyin ve ulaştığınız kapıda kartı kullanın. Sağ ta-

dan mümkün olduğunda sakınarak tüm mermilerinizi üzerine boşaltın. Bir süre sonra yere düşecek ama sakın öldüğünü düşünmeyin. Yaratık ayağa kalkacak ve havalandırma deliğinden geçecek. Biraz sonra odaya rasgele bir yerden gireceği için siz de bu süreyi boş geçirmeyin ve odadaki malları toplayarak kendinizi iyileştirin. Bu şekilde yaratığı 4 - 5 kez yere yıkıktan sonra Kurtis bıçağını kullanarak yaratıcı öldürerek. Odadaki makinede bulunan düğmeye basın.

28) Aquatic Research Center

Mallar	Düşmanlar
Küçük Sağlık Paketi : 1	Razor Jaw : 1
Mag Vega Şarjörü : 1	Guard : 1

Odanın zemininde makineli tüfekler var ve sizin karşı tarafa geçmeniz gerekiyor. Merdivenlerin sol tarafına doğru düşün ve hemen eğilerek sol tarafa doğru ilerlemeye başlayın. Burada bir tünel bulacaksınız. Kasaların arkasında göreceğiniz vanayı çevirdiğinizde havaya gaz karışacak. Bu gaz sayesindeki makineli tüfekler Lara'yi fark edemeyecekler. Hemen dışarı çıkin ve odanın karşı tarafına doğru koşun. Tüfeklerden birisinin arkasında dikey bir boru göreceksiniz. Bu boruya tırmanarak yukarıdaki çıkıştıya çıkin. Yolu takip edin ve düğmeye basın. Güvenlik kamerasından bir odanın görüntüsünü bulacaksınız.

Odaya girince kameradaki görüntünün odanın karşı tarafından geldiğini fark edeceksiniz. Odanın yarısına kadar ilerleyin, sürünerken tüfeklere doğru gitmeye başlayın ve ateş etmeye başladıklarında birazlık geriye gidip ayağa kalkın. Silahınızı çekerek yanıp sönen ışığa birkaç kez ateş ederek patlamasını sağlayın. Koridorun sonuna kadar ilerleyin ve kapıdan girin. Merdivenden yukarı çıkin ve sola doğru yürüün. Tekrar merdivenlerden çıkin ve ikili kapıdan içeri girin.

Ara demo'dan sonra kendinizi iyileştirin ve sola giderek merdivenlerden aşağı inin. Yanıp sönen ışıkları olan yeşil bir tabela göreceksiniz. Buradan sola dönüp platforma takip etmeniz ve üzerinde sarı ve siyah işaretler olan kapıyı bulmanız gerekiyor. Burada üzerinde kutular olan küçük bir platform göreceksiniz. Suya ziplayın. Buradaki kafes sizi su yaratığından koruyacak. Açıklığa doğru yüzün ve

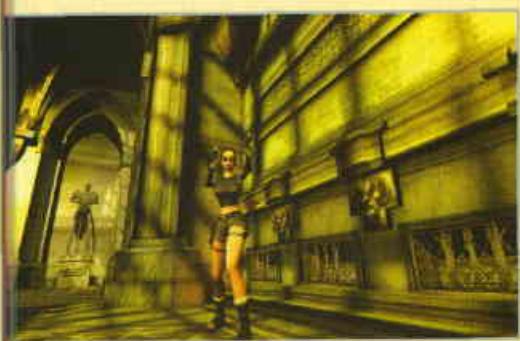
sola giderek düğmeye ulaşın. Geri dönün ve merdivenlerden yukarı çıkin. Sarı ve siyah kapı ağızlarını takip ederek ilerleyin. En sonunda sarı ve siyah işaretler bulunana geniş bir açılığa geleceksiniz. Sudan dışarı çıkip odaya girin. Buradaki koridorдан ilerlediğinizde kendinizi suya atlamanan önceki yerde bulacaksınız.

Koridorun tam karşı tarafına gidin ve sarı düğmeye basın. Odanın sol tarafına gidin, buradaki kamera gaz sızıntısı olan bir odayı gösteriyor. Sağ tarafa gidin ve düğmeye basın. Kapıdan geçerek asansöre binin. Yüzünüzü açılığa dönün ve sağ taraftaki düğmeye basın. Asansörden çıkin. Kapının sağ tarafındaki düğme ile asansörü aşağı gönderebiliyorsunuz.

Odaya girin, ilerleyin ve aşağı düşün. Kapıdan geçip koridorun sonuna kadar ilerleyin ve kolu çekin. Burada önceki bir ara demo'da izlemiş olduğunuz kontrol panelini göreceksiniz. Tüm yeşil çizgiler yanık durumda. Tekrar asansöre binin ve yukarı çıkin.

Asansörden çıkin, sağa dönerek merdivenlerden yukarı çıkin. Açık bir metal kafesin içinde büyük bir taş konteynir göreceksiniz. Konteyniri mavı karenin üzerine doğru çekin. Odanın karşı tarafında iki tane sarı düğme bulunuyor. Düğmeye basınca konteynir hareket edecek. Konteyniri itebildiğiniz kadar itin ve odanın diğer tarafına giderek kolu çekin. Bunu yaptığınızda konteynirin içine etler düşecek. Konteyniri tekrar yola itin ve düğmeye basın. Böylece Lara güçlenmiş olacak. Konteyniri tekrar platforma doğru itin, böylece su yaratığının dikkatini üzerinden çekmek konusunda ilk adımı atmış olacağız.

Birinci kata gidin ve karşıya bakın. Sol tarafta bir kontrol odası göreceksiniz. Bu odaya yerdeki kapağın altındaki merdivenden inilebiliyor. Kapağı açın ve odaya girin. Buradaki kameralardan ilk 2 numaralı taş bloğun üzerindeki kolu, diğer ise 1 numaralı taş bloğun üzerindeki kolu gösteriyor. Sağa doğru çıkin ve platformda ilerleyin. Sağ tarafta bir boru göreceksiniz, tırmanabildiğiniz kadar tırmanın ve sola doğru gidin. Güçünüz buradaki platforma yetişmeye ancak yetecektir. Düğmeye basın ve gelen platforma binerek karşı tarafa geçin. Kapı açıldığında içerideki elemanı öldürün ve raflardaki tüm malları toplayın. Dışarı çıkin ve sağa dönün. Buradaki düğmeye bastığınızda yiyecekler suya inecek.



raftaki küçük odada cephe ve öldürmeniz gereken yaratıklar bulacaksınız. Bu odadan çıkış sol taraftaki ikili kapılarla doğru gidin. İçeri girip sağa dönün ve soldaki ilk kapıdan içeri girin. Buradaki yaratıkları öldürdükten sonra odadan çıkin, sola dönün ve açıktır ilerleyin.

Karşısından bir adam gelecek. Onu vurur vurmaz arkanız dönün, çünkü birde arkanızda yaklaşmayı deniyor. Burada dolaşırken yaratığın geçtiği boşluğa bulacaksınız. Siz de bu boşluktan çömelerek geçin, sola dönün ve yolu takip ederek kimlik kartı kullanarak açacağınız kapıya ulaşın. İçeri girdiğinizde kısa bir ara demo'nun ardından sıkı bir dövüş siz bekliyor olacak. Yaratığın saldırılara-

Dışarı çıkin ve ortadaki havuza zipla-yan. Zemine mümkün olduğunda yakın durmaya çalışın, böylece eğer yaratık yemeğini erken bitirirse size ulaşması zorlaşır. 1 numaralı kolu doğru yüzün ve onu çekin. Yerde bir panel açılacak. Şimdi üzerinde 2 yazan tünele doğru yüzün. Yukarı ulaşlığınıza ara demo girecek. Duvardaki kolu çektiğinden sonra tekrar suya girin ve ana odaya kadar yüzün. Odanın ortasına gidin ve yerdeki açılığı gidin. Aşağı doğru yüzmeye devam edin. Ara demo girecek ve sizi bir sonraki bölgüme götürecek.

29) Vault of Trophies

Mallar

Sağlık Bandajı : 1

Aqua-lung

"İki nefes içkin" : 2

Boran X Şarjörü : 1

Ölüşüler

Knight : 2

Boaz Pod : 1

Mutant Boaz : 1

neceksiniz. Tekrar yol ayrimini geçerek yüzün. Bu yolun sonunda tuğadan yapılmış bir duvar ile karşılaşacaksınız. Lara duvara tekmeyi basacak.

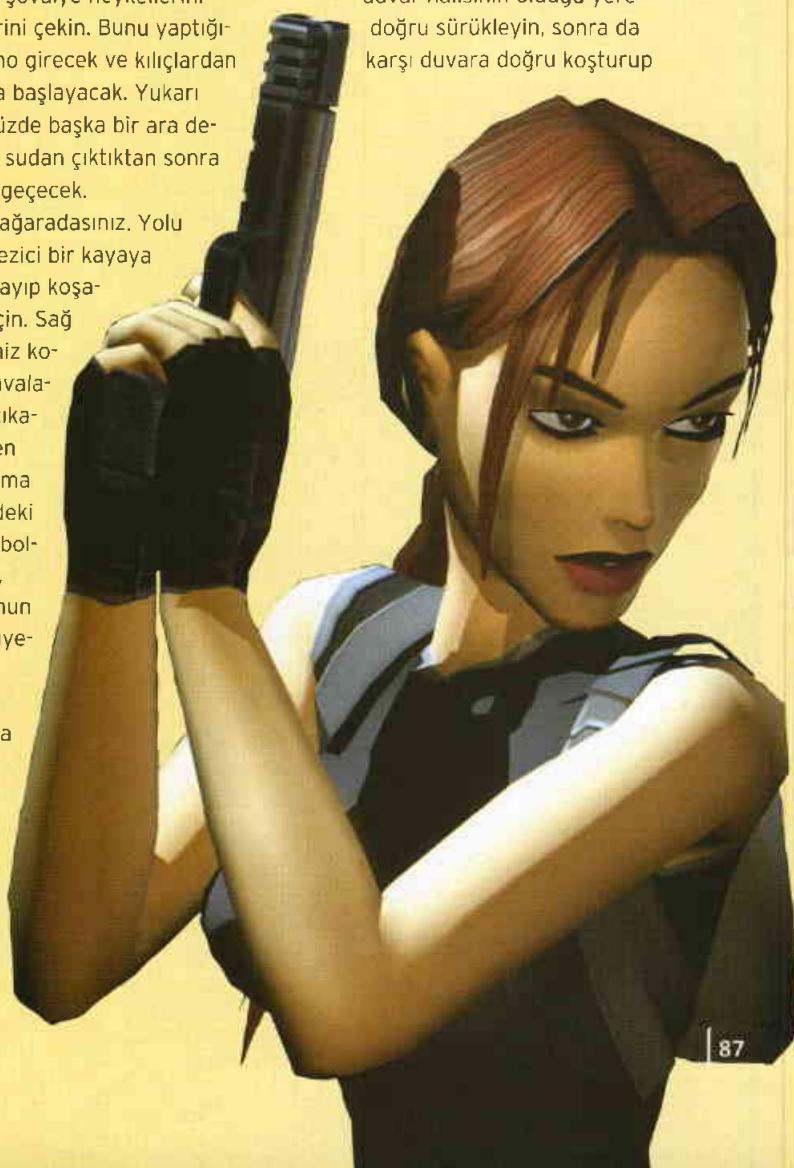
Odanın ortasına yüzdükten sonra yukarı gitmeye başlayın. Duvara dikkat ederseniz bir kişinin renginin biraz daha değişik olduğunu göreceksiniz. Orada da aynı az önceki duvara benzeyen tuğadan bir kısım var çünkü. Onu da tekmelediğinizde başka bir yere ulaşacaksınız. İçeri girip yukarı doğru yüzerseniz nefes alabileceğiniz bir kısma geleceksiniz. Burada defterinizi okuyun. Defterden anladığımız kadarıyla düzenlememiz gereken heykeller var. Açıklandıktan dışarı doğru yüzün ve aşağı gidin. Burada defterde gördüğünüz kelimelerin bulunduğu bir plaka göreceksiniz. Şimdi bu bulmacayı çözmeliyiz.

Her bir şövalyenin arkasındaki plakada isimler yazıyor. Burada defterden ipuçlarını almalısınız. Kılıçlarını birbirlerine dokunduran iki şövalye var. Bunların Üzerlerinde L ve V harfleri var. Isimleri L ve V ile başlayan şövalye heykellerini bulun ve zincirlerini çekin. Bunu yaptığımda bir ara demo girecek ve kılıçlardan mavi ışık çıkmaya başlayacak. Yukarı doğru yüzdüğünüzde başka bir ara demo girecek. Lara sudan çıktıktan sonra kontrol yine size geçecek.

Şu anda bir mağaradasınız. Yolu takip ettiğinizde ezici bir kayaya geleceksiniz. Ziplayıp koşarak bu kayayı geçin. Sağ tarafta göreceğiniz kolu çektiğinizde havalandan platformlar çıkacak ortaya. Hemen önündeki platformların kaybolmalarını bekleyin, sonra da platformun ucuna kadar yürüyerek yan taraftaki sabit platforma doğru yan taklayla ziplayın. Üç tane platform ortaya çıkacak. En sonuncusuna ziplayın, oradan da mağaranın girişine ziplayın. Mağarayı takip ettiğinizde bir odaya



geleceksiniz ve bu odada sizi öldürmek isteyen şövalyeler var. Onları sağ tarafa, duvar halisinin olduğu yere doğru sürükleşin, sonra da karşı duvara doğru koşturup



İlerlemeye devam edin. Yolun sonunda, sol taraftaki koridorda bir delik göreceksiniz. Aşağı doğru yüzün ve sağa dönün. Ahşap kapı çerçevelerini takip edin. Eğer sağa doğru giderseniz ufak bir mağaraya ulaşacaksınız ve buradan suda nefes almanızı sağlayacak bir parça edi-

kolu çekin. Bunu yaptıığınızda Lara güçlenecek.

Koridorun karşı tarafına doğru koşup sola dönün. Burada göreceğiniz zinciri hali tamam yoldan çekilene kadar çekin. Duvarın ortaya çıkan kısmına zıplayın, yukarı tırmanın ve sağa dönün. Burada göreceğiniz çıkıştı tutunun ve sağa doğru ilerlemeye devam edin. Yukarı çekin ve ahşap platformun üzerinde durun. Yüzünüze tekrar odaya doğru dönün. Hemen önünden bir metal platform göreceksiniz. Ona atlayın ve yukarı bakın. Yukarıdaki metal iskeleye zıplayıp tutunun. Ara demo'nun ardından tekrar metal iskeleye tutunun ve önceki platforma geri dönün. Zemin kata inin. Maşanın sağı tarafındaki delikte bir Obscura resmi bulacaksınız. Onu alıp çömelerek şöminenin içine girin. Yürümeye devam ettiğinizde ufak bir su havuzuna ulaşacaksınız. Havuza atlayın ve aşağı doğru yüzmeye başlayın. Burada bir süre yüzmeniz gerekiyor, doğru yolu bulduğunuzda ara demo girecek. Ara demo'daki olayları izledikten sonra Boaz'ı öldürmeniz gerekecek ama ne yapacağınızı bilmiyorsanız bunun hiç de kolay olmadığını baştan söyleyeyim.

Hatırlarsanız Boaz'ı önceki bölümlerden birinde bir poda itmiştık. İşte şimdiden geri kalan yaratıkla savaşmak zorundayız. Bu işi halletmeyi Kurtis üstlenecek. Burada bilmeniz gereken en önemli şey 'hedef değiştirme' tuşunu

kullanmanız gerekti. Kurtis'in silahını çekin ve hedef değiştirme tuşunu kullanarak Boaz'ın yüzüne nişan alın. Bir süre vurduktan sonra asit atan kapaklar açılacak. Hedef değiştirme tuşunu kullanarak bu dört asit kapağından birini nişan alın ve vurun. Sonra yine yüzüne nişan alın, kapaklar açılınca kapaklara nişan alarak onları vurun ve bu şekilde devam ederek tüm kapakları yok edin. Bu kapakları yalnızca asit atalarlarken vurabilirsiniz, kapalı oldukları sürece vurmaüz hiçbir işe yaramayacaktır. Tüm kapakları vurduktan sonra ara demo girecek ve Boaz şekil değiştirecek.

Boaz poddan kurtuluyor ve uçan bir yarığı dönüşüyor. Saldırılarından sakin olarak ateş etmeye başlayın. Aslında bu haliyle önceki halinden çok daha kolay bir rakip oluyor. Onu yere indirip son kurşunu da atınca Kurtis Boaz'a arkasını dönmek gibi bir hata yapıyor. Ara demo'da da bunun nelere mal olacağını görüyor ve bölümün bitiriyoruz.

30) The Lost Domain

Mallar

Büyük Sağlık Paketi : 1 Yok

Düşmanlar

inandığını söyleyecek. Bulunduğunuz yerden karşılık zıplayarak önungünde platforma çekin. Burada da depar atıp platformun ucuna ulaşlığınızda zıplamanız gerekiyor. Yoksa platformun üzerine inmek yerine, köşesine asılı kalmışsınız ki kendinizi yukarıya çekme için de harcayağınız zamanı eklersek başarılı olma ihtimaliniz oldukça düşüyor.

Yolu takip ettiğinizde ateşli bir çukura ulaşacaksınız. Hemen alt taraftaki platforma kısa bir atlayış gerçekleştirin. Oradan sol tarafa zıplayın ve merdivenden tırmanarak üsteki platforma çekin. Bir üst kata çıktıığınızda ikiye bölünmüş olan tahta köprüden rahatça zıplayarak geçebileceksiniz. Lara'nın yukarıda sağda kalan platforma çıkışının gerekiyor. Aşağı kayın ve zıplayarak tutunma tuşuna basın. Kendinizi yukarı çektiğinizde bir kol bulacaksınız. Bu kolu çektiğinizde, taş kapı ağzının iki yanındaki heykellerin üzerindeki alevler kaybolacak. Alt taraftaki taş platformun üzerine düşün, merdivenlerin tabanına zıplayın ve yukarı çekin. Ara demo'nun ardından üzerinde aslan kafası amblemi bulunan kapıdan içeri girin.

31) Eckhardt's Lab

Mallar

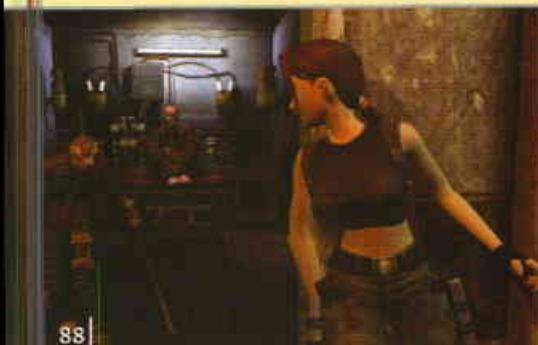
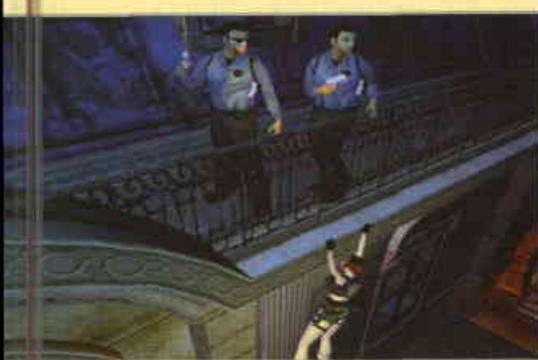
Büyük Sağlık Paketi : 1 Skeleton : 2

Düşmanlar

Küçük Sağlık Paketi : 1

Koridorun sonuna gittilğinizde sol tarafta taş bir platform göreceksiniz. Aşağı doğru kayarken zıplama tuşuna basarak bu platformın üzerine çekin. Platformun sağ ucuna kadar yürüyen ve dikenlerin üzerinden zıplayın. Bu sırada az da olsa sağlığını kaybedebilirsiniz ama pek de önemli sayılmaz. Koridordan aşağı indiğinizde Eckhardt'ın laboratuarına ulaşacaksınız. Girişin hemen sol tarafında bir düğme var. Buna bastığınızda yerdeki izgara kalkıyor ve sol tarafta bir platform yükseliyor. Odanın arka sol tarafındaki masanın üzerinden Vial of Purified Oxygen alacaksınız.

Merdivene gidin ve üst kata çekin. Şu anda odanın üçüncü katında olmalısınız. Obeliske doğru gidin ve az önce almış olduğunuz şىşeyi içine yerleştirin. Obeliskin arka tarafındaki parmaklıkta bir kırık göreceksiniz. Tahta keresteye zıplayın, kendinizi yukarı çekin ve sol tarafa giderek sağlığı alın. Lara'yı yüzü merdi-



vene, arkası kafese dönük olacak biçimde ayarlayın ve geriye doğru takla atın. Aşağı atlayın ve Vial of Purified Hydrogen'i alın. Aldığınız bulmaca eşyaları mavi renkle gösteriliyor.

Kafesin içine girdiğinizde kafes aşağı doğru inmeye başlayacak. Eğer kafesin içinde hiçbir şey yapmadan beklerseniz kendinizi kaynar suların içinde bulacaksınız. Haşlanmış bir Lara hiçbir işimize yaramayacağından kafese tırmanarak üstüne çıkış. Üzerinde delik olan duvar gördüğünüzde oraya ziplayın ve kendinizi yukarı çekin. Buradan son bileşen olan Vial of Purified Salt'u alacaksınız. Buradaki duvarlar tırmanılabilir olduklarından yukarı tırmanın ve geriye takla atarak açılığa çıkış.

Obeliskin ikinci katına çikip ikinci şىşeyi yerleştirin. Zemin kata inin ve odanın arka tarafındaki kaynar su havuzunun yanına üçüncü şىşeyi yerleştirin. Böylece su soğuyacak ve siz de bu havuzun içine atlayabileceksiniz. Havuzun en altında Kurtis'in aradığı son kristal bulunuyor. Sudan dışarı çıkışın ve ara demo'da gösterilen açılığa gidin. Kendinizi bir mağarada bulacaksınız. İlerlediğinizde Lara güneş gözlüklerini takacak ve Eckhardt ile ilgili bir ara demo seyredeceksiniz. Sıra oyunun sondan bir önceki düşmanı olan Eckhardt'ı öldürmeye geldi.

32) Eckhardt

Mallar

Düşmanlar

Eckhardt :1
Karel :1

Eckhardt hiç vakit kaybetmeden Lara'yi elektrikli bir çemberin içine hapsetmeyecek. Aslında Eckhardt'ı yenmek tımin edeceğiniz kadar zor değil. Eckhardt'ın sizi öldürmek için kullandığı iki tane gücü var: elektrik ve ateş. Bu saldırılardan kurtulmak için yere yatin ve iç çembere sürünen. Eckhardt'ı izlemeye başlayın, bir süre sonra mavi ışıkta bir sütun ve üç tane yaratık yaratacak. Bu anda ayağa kalkın ve iç çemberin hemen dışında durun. Bu sırada üç yaratığın yolu üzerinde olmamaya özen gösterin.

Üç yaratık ortadaki çembere koşacaklar ve Eckhardt'ı oluşturacaklar. Ateşin, kırmızı lazer çizgilerinin veya elektrigin ve mavi çizgilerin ortadan kaybol-

malarını bekleyin ve ileri doğru yürüün. Bu anda Eckhardt'ın ya arkasında, ya da önünde olacaksınız. 1 - 2 saniye bekleydikten sonra ona bir tekme atın, böylece bir ara demo başlayacak. Lara ileri doğru gidecek ve Eckhardt'ı daha önce bulduğunuz kristal kullanarak bıçaklayacak. Eckhardt yine mavi ışığa bürünecək ve çemberin dışında tekrar ortaya çıkacak. Siz de yine çemberin içine yatin ve Eckhardt'ın yaratıkları oluşturmasını bekleyin. Aynı işlemlerleri iki kere daha tekrarladığınızda Eckhardt'ı yenmiş olacaksınız ve yine bir ara demo başlayacak.

Bu ara demo'da tüm cinayetlerin arkasındaki ismi öğreneceksiniz. Oyunun bu noktasına kadar geldiğinizde göre benim de ismini yazmamda bir sakınca yok demektir. Karel oyun boyunca size farklı kişilerin tiplerine bürünüp yardımcı olmuş (buna Kurtis de dahil) ve sizin de onun yanınızda olmanız istiyorsun. Elbette Lara söyle bir teklifi kabul edecek değil, çünkü daha serinin sonraki iki oyununda başrol oynayacak, zamanı yok yani. Karel bu duruma sınırleniyor ve bir anda yeşil ışıklara bürünüp Lara'ya yeşil lazerler fırlatmaya başlıyor. Hemen Eckhardt'a doğru koşun ve yan tarafında duran objeyi alın. Bu eldiven Glove of Immeasurable Power, yani Ölçülemez Kuvvetin Eldiveni. İsminden de anlaşılabileceği gibi bu eldiven bizim için çok önemli.

Eckhardt'ın solundaki sütunun arkasında bir düğme var, ona bastığınızda odanın yan tarafından merdivenler inecektir. Bu merdivenlerden birisine gidin ve tırmanarak ikinci kata çıkış. Bu sırada Karel'in lazerlerine çok dikkat etmelisiniz, çünkü sizi merdivende veya platformun kenarında yakalarsa aşağı düşürecek tır.

Bir üst kata çıkan merdivenin yanında bekleyin, Karel merdiveni geçtikten hemen sonra tırmanmaya başlayın. Üste çıktığınız zaman sola doğru yürümeye başlayın. Sütunun arka tarafında bir merdiven daha bulacaksınız. Tekrar sola gidin. Sağ tarafta bir platform fark edeceksiniz. Bu platformun sonuna giderek Sleeper'a doğru atlayın. Burada başarılı olabilmek için Sleeper'in çok da yakında olmasını gereklidir. Ara demoda Lara'nın Sleeper'in bacaklarından birisine tutunduğunu göreceksiniz, işte eldiven de burada devreye giriyor ve Lara'nın sağ salım buradan kurtulmasını sağlıyor. Sleeper'dan inen ışık huzmesi Karel'i delegek ve oda mavi, beyaz ışıklar altında kalacak. Ortalık durulduğunda Lara Kurtis'in bıçağını alıyor ve gülümseyerek açılan yerdelen karanlığa doğru gidiyor.

Böylece Lara Croft'un yeni üçlü serisinin ilk ayağını tamamlamış olduk. İkinci oyunun çok da çabuk çıkışını sanmıyorum, o yüzden en azından birkaç ay boyunca rahat olacağım :) Yine de serinin diğer oyunları da çıktıında Strateji Ustası sayfalarında merak ettiğiniz her şeyi bulabileceksiniz. Eğer bulamıyorsanız her zaman e-mail yollayabileceğinizi biliyorsunuz ne de olsa. İsterseniz 'bu oyuna şu tarz bir açıklama daha iyi giderdi' şeklinde öneriler bile getirebilirsiniz, mümkün olduğunda dikkate almaya çalışırı.

Bu arada unutmadan; sevgili askerimiz Burak'a Ankara'dan kucak dolusu sevgiler gönderiyorum. Farewell! ☺





Eser Güven | eser@level.com.tr

PLANLADIĞIM ŞEYI YAPAMADIGIM
zaman ne kadar sinir olduğumu söylemiş miydin size? Bu yazının 4 sayfa olması ve Alliance ve Undead görevlerini içermesi gerekiyordu. 6 Alliance görevinden sonra Undead görevlerinin de bu kadar kisa olduğunu düşünmek gibi bir hata yaptım ve hem oynayıp, hem yazdımından bir de baktım ki Undead görevleri bitmeden yerim dolmuş (bölgümleri ikişer cümle yazıp geçmek istemedim, çok anlamsız olurdu). Kalan görevleri geçersiniz, değil mi? Hani olur da takılırsanız e-mail yollayın, telafi ederim.

ALLIANCE CAMPAIGN CURSE OF THE BLOOD ELVES

1) Misconceptions

Bu bölümdeki ana amacınız gözlemevi tamir etmek olacak. Bunu başarmak için çok fazla paraya ihtiyaç var ve bölümün

Gözlemevlerini tamir etmek için acele etmeyin. Güzel bir iş kurup haritayı düşmanlardan temizlediğinizde tamir işini rahat rahat yapabileceksiniz.



başında böyle bir mal varlığını yok. O yüzden bölüme iş kurarak başlamalıyız ki para biriktirebilelim.

Zulalar Bu bölümdeki opsiyonel görev gizli zulaları bulmamızı gerektiriyor. Bize de ihtiyacımız olan şey para olduğuna göre bunları bulmamız işimizi oldukça kolaylaştıracak. Zulaların yerlerini haritada (X) işaretle gösterdim. Sonuncu zula haritanın sol üst köşesinde ki zaten ana görev olan gözlemevi de orada bulunuyor.

Undead Bu bölümdeki tek düşmanımız Undead. Gözlemevlerini tamir etmek dediğim gibi çok fazla paraya mal olacak ve bunun için acele etmenize gerek yok. Undead üssünü yok ettikten sonra bölümün kalanında çok rahat edeceksiniz. Undead üssü çok güçlü değil, birkaç Spell Breaker ve Priest'ten oluşan grubunuza Mortar Team ile desteklerseniz üssü kolayca indirebilirsınız.

2) A Dark Covenant

İlk Saldırı Bölüme başladığınız anda kendinizi Undead saldırısı altında bulacaksınız. Üsteki birimlerinize bu saldırılara karşı koyma şansınız yok, o yüzden bölüm başlar başlamaz üslerinizdeki iki birimi uzak yerlere gönderin. Böylece bunların öldürülmelerini engellemiş olacağız. Üslerinizde hemen ikişer tane Worker üretin ve bunlarla altın toplamaya başlayın. Bu şekilde Undead'ler ortalığı temizleyene kadar fena sayılımayacak bir para seviyesine ulaşacağız. Undead'ler Worker'lara yaklaşmaya başladığında onları da uzaklaştırın ve saldırıldan kurtarın.

Karşı Saldırı Ana görev başladığında ilk olarak Tower'larla üssünü güclendirin ve birim üremeye başlayın. Buradaki tüm birimler tamamen gelişmiş olduklarıdan bir de bununla uğraşmanıza gerek olmayacak. Haritadaki üsleri temizlemek için kullanacağınız ana grupların birini tamamen Dragonhawk Rider'lardan (bu birim Cloud yeteneği sayesinde düşman kulelerini duman altında bırakıyor ve siz de savunmasız kuleyi kolayca yerle bir edebiliyorsunuz; ayrıca Aerial Shackle yeteneği ile de uçan birimleri hedefetsiz hale getirip savunmasız bırakıyor), diğerini de Kael, 2 Swordsmen, 2 Spellbreaker ve 3 Archer'ların yanına 2 Sorceress ve 2 Priest ekleyerek oluşturma-

Bölümde toplayabileceğiniz birçok eşya bulunuyor. Bunların bazılarını Hydra'ları, bazılarını Storm Wyrm'leri, bazılarını ise Gnoll kamplarını yıkarak bulacaksınız. Bölümdeki son binayı da yıkmadan önce bu yerleri gezmeyi unutmayın.



run. Bu iki grupta düzgün bir strateji izlerseniz Undead üslerini kolayca indirebilirsınız. Son bina da düşünce bölüm biteğinden en son binayı yıkmadan önce haritayı tamamen dolaşmanızı ve gizli malları toplamanızı öneririm.

3) The Dungeons of Dalaran

İlerlerken Bu bölümde ilerlerken dikkat etmeniz gereken en önemli şey hiçbir birim kaybetmemeye özen göstermek olacak. Kazandığınız her savaştan sonra oyunu kaydetmekten çekinmeyin çünkü ilerde birimleriniz yanlışlıkla ölürlse kendinize bir şans daha tanıyalırsınız. Özellikle de bölümün başında örümceklerle karşılaşığınız yerde Priest'in zarar

Bu bölümde gizli bir bölüm açmanız mümkün. Sol taraftaki kapıyı kırın, içinde üç tane koynu göreceksiniz. Yerdeki taşlara basarak koynların "Bah", "Ram" ve "Ewe" demelerini sağlamlısınız. Bunun için de sırayla üst, alt ve ortadaki taşlara basın. Şimdi rampadan çıkışın, güçlendiriciyi alın ve işte gizli bölümü açmış oldunuz. Bu bölümün ardından The Crossing isimli gizli bölüme geçeceksiniz ama o bölümde başarılı olup olmamanız, Campaign'in gidişatı bakımından hiçbir önem taşımıyor.



görmemesine çok dikkat edin. Savaşlarda çok fazla cengaverlik yapmaz ve yavaş yavaş ilerlerseniz bölümün rahatça bitirememeniz için hiçbir sebep olmayaçaktır.

Dalaran'ın hayaletleri Bu mağaralarda ilerlerken opsiyonel bir görev alacaksınız, Dalaran'ın hayaletlerini bulup öldürme görevi. Haritada X ile göreceğiniz yerdeki her bir Archmage'i öldürdüğünüzde yük parçası alacaksınız, dört Archmage'de öldüğünde ise yüzüğünüz tamamlanmış olacak (tüm özelliklere +4). Bence bu yüzüğü kesintikle kaçırmanın çünkü sonraki bölgelerde faydasını görüyorsunuz.

4) The Search for Illidan

Bayrağı ele geçir! Bu bölüm tamamen 'capture the flag' mantığı üzerine kurulmuş, ele geçirmeniz gereken şey ise bay-

Haritadaki X noktası aslında sizin için çok önemli bir yer, çünkü orada bir Mercenary Camp var. Birimleri kontrol edemezseniz bile kendi kendine çarpışan bir sürü kuvvetli birimden daha güzel bir şey olabilir mi? Hemen gidin oraya ve oradunuzda yeni savaşçılar katın!



rak yerine Illidan :) Bölümde yalnızca Hero'ları kontrol ediyorsunuz; diğer birimler, kaynak toplanması, birim üretimi gibi işlemler ise yapay zeka tarafından hallediliyor. Bölümdeki tek amacınız Maiev'i öldürmek olmalı. Maiev öldüğünde Illidan'ın tutulduğu kafesin yakınında bir Hero'nuz olduğunda kafesi kapıp üssünüze götürmeye başlıyorsunuz. Ama Maiev kafese yaklaşırsa bu sefer de zafer onun oluyor.

Ölen kahramanlar Zaten sadece Hero'ları kontrol ediyorsunuz, bir de onlar ölmeye ne yaparız diye düşünmeyin. Yapay zeka onun da icabına bakıyor ve ölen Hero'ları tekrar diriliyor. Kafesi birkaç kez ele geçirip, yine birkaç kez kaybedeceksizez (her CTF oyununda olduğu gibi) ama eğer saldırınızı Maiev üzerinde yoğunlaştırırsanız bir süre sonra kafesi üssünüzü götürüp bölümü bitirebileceksiniz.

5) Gates of the Abyss

Geçitleri kapamak - Bölümün ana görevi haritadaki dört geçidi de kapamak gereklidir. Ancak bu geçitleri kapamak için haritanın dört bir yanına gitmek zorunda olduğunuzdan ve düşmanlarınız da çok güçlü olduğundan ana üssünüzü acayıp derecede savunmanız gerekecek. Haritadaki Orc üsleri gereğinden fazla kuvvetli yapılmış ve bunları yerle bir etmeniz hiç de kolay olmayacak. Bu bölümde dikkat etmeniz gereken ilk şey Illidan'ın ne pahasına olursa olsun hayatı kalmasını sağlamak. Ana üssünüzde yetenli savunmayı yaptıktan sonra Orc üslerine şu sırayla saldırmalısınız (kolay olmasından): Turuncu, yeşil ve mor. **Draenei köyü** Turuncu üssü yok ettikten sonra hemen sol tarafında Draenei köyü-



Draenei köyündeki kasaları kırıldığınızda Pendant of Energy, Rune Bracers, Belt of Giant Strength +6 ve birkaç tane Goblin Land Mine bulacaksınız. Özellikle mayınlar ana üssünüzü korunmasına oldukça yarar sağlayabilir.

nü bulacaksınız. Bu köyü kurtarmak opsiyonel bir görevdir ama bunu yaparak bölümün geri kalanının da daha rahat geçmesini sağladık. Bu sayede Draenei'lerde savaşımızda bize katıldılar (birimleri kendi başlarına hareket ediyorlar, biz kontrol edemiyoruz).

Kael Bölümde başarılı olmanın sırrı aslında Kael'de yatıyor. Üssünüzü sürekli saldırı geldiğinden aslında kaç tane Orc öldürdüğünüz değil, kaç tane binalarını yerle bir ettiğiniz önemli. Yoksa sürekli olarak birim üretip üzerinize gönderiyorlar. Orc üslerindeki savunmalar bir Tower, bir Pig Farm ve bir Burrow'dan oluşuyor. Kael'in Flame Strike yeteneğini iki kez kullandığınızda buraları Orc'lar için cehenneme çevirebilirsiniz. Orc'ların güçlü binalarını değil de Farm'larını yok ettiğinizde zaten bölümün çok kolayca bittiğini göreceksiniz.

6) Lord of Outland

Butcher, Master of Pain ve Mistress of Torment Ortam size de tanındık geldi mi? Diablo'dan fırlamış bir yerde bulunuyoruz şimdi ve öldürmemiz gereken ilk kişi Diablo'dan tanındığımız Butcher. Bu görev için sadece Blood Elf ve Draenei kullanıcasınız. Butcher üssün hemen kuzeybatisındaki kapının ardında bulunuyor (Haritada 1 ile gösterdim). Bu kapıya giderken yolda Burning Legion ve Orc birimleriyle karşılaşacak, kapıyı kırdıktan sonra

Opsiyonel görevi tamamlamak isterseniz haritadaki dört jeneratörü yerle bir etmeniz gerek. Her ne kadar opsiyonel görev olarak görünse de bu jeneratörlerden kurtulmazsanız Elf birimlerinizin kötü biçimde öldüklerini seyretmek zorunda kalabilirsiniz. O yüzden bu görevi tamamlayın derim :)



da birkaç Demon öldürceksiniz. Fountain of Mana'dan yararlanarak mananızı doldurun ve tüm gücünüzle Butcher'a saldırın. Eğer zarar gören birimleriniz olursa Draenei Saboteur'un iyileştirme büyüsünü kullanın. Butcher öldüğünde Rune of Greater Resurrection bırakıyor, ayrıca inini biraz araştırdığınızda Tomes of Strength +2 ve (buraya dikkat!) Wirt'in diğer bacağını bulacaksınız. Diablo 2'de bulduğumuz bacak gizli bölüm açmaya yarıyor, belki bunun da kullanılacağı bir yer vardır.

Yola devam edip Mistress of Torture'ye ulaşıyoruz (haritada 2 ile gösterdim). Üzerinize büy yapmaya çok hedefli bu yaratık için grubunuzda en az bir Spell Breaker bulunması çok iyi olur, böylece negatif etkilerden kendinizi koruyabilirsiniz. Öldüğünde Mask of Death'i alın ve kafeserdeki Warlock'ları kurtarın.

Haritada 3 ile gösterilen yere gidince Master of Pain ile karşılaşacaksınız. Onu öldürmek için tüm birimlerinizi tam bir saldırı yapmanız gerekiyor, bir kere öldürdüğünüzde de çok sevinmeyin çünkü ondan tamamen kurtulmak için iki kez öldürmeniz lazımdır. Öldükten sonra Orb of Venom'u alın ve Bloodfiend'leri kafesten kurtarın.

Magtheridon Master of Pain öldükten sonra izlediğiniz demoda bir kapının açıldığını göreceksiniz (haritada 4 ile gösterdim). Bu kapıdan geçtiğinizde sizinle Magtheridon arasında iki Demon ve Orc grubu olacak. Bu gruplara teker teker saldırın ve bir grup bittiğinde geri çekilip Fountain of Health'te sağlığını geri kazanın. Demon grubunda özellikle dikkat etmeniz gereken yaratık Blade Master. Onu öldürdükten sonra kalanları biraz daha rahat halledebilirsiniz. Yolu açtı-

nızda sahip olduğunuz tüm birimleri ve güçleri Magtheridon üzerinde kullanın. Burada ölen birimlere kafanızı takmayın, sonuçta sadece Hero'nuz ayakta kalsa da yeter.

UNDEAD CAMPAIGN LEGACY OF THE DAMNED

1) King Arthas

Ordular - Undead görevleri zor bir bölgüme başlıyor. Bu bölümde kullanacağınız strateji aslında çok da önemli değil, çünkü amacınız haritadaki tüm insan köylerini yok etmek. Bölümde üç ayrı Hero'yu da kontrol etmeniz gereklidir ve bunlar birbirlerinden ayrı yerlerde. Ayrıca üç üssünüzü de yeterli savunma kurmanız gerekiyor. Aşağıda size kurmanız gereken üç ordu hakkında bilgi vereceğim, bu ordular sayesinde çok da zorlanmadan bölüm bitirebilirsiniz.

Arthas Arthas'ın kontrolünde Shade, Abomination ve Ghoul birimleri var. Ana saldırınızı grubunuzda Arthas ve Abomination'ları olsun. Ek bir grup olarak arka plana 3-4 tane Ghoul yerleştirin. Bunları ana grubunuzdan kaçmayı başarabilen düşmanları öldürmek için kullanacağız. **Kel'Thuzad** Kel Thuzad'ın grubunda sadece Necromancer bulunurken ve bunların 'Summon Skeleton' yeteneğini otomatikle alın. Yine arka grup için birkaç Ghoul da üretilebilirsiniz.

Sylvanas Sylvanas'ın grubunda da bolca Banshee bulunmaktadır, yanlarına da birkaç Ghoul ekleyin. Yine diğer Hero'larda olduğu gibi Sylvanas'ın ana saldırısı grubun-

Ana insan üssüne saldırınızda kolaylık açısından Ghoul diriltmeniz iyi olacaktır. Grubunuzdaki Ghoul'ları mümkün olduğunda haritanın ortasına yakın yerlerde öldürün ki diriltiniz anda düşmanla savaşmaya başlayabilirsinler. Aksi halde ömrü çok kısa olduğu için düşmana gitene kadar toprak olabilirler.



dan kaçabilecekler için arka plana 3-4 tane Ghoul yerleştirin.

Merkez Üs Etraftaki köyleri yok ettikten sonra tüm dikkatinizi ortadaki İnsan üssüne vermeniz gereklidir. Burası sizi oldukça zorlayacak çünkü sizi 3 tane Paladin ve bunların emrindeki birimler bekliyor olacak. Buradaki sıhırli yetenek Artas'ın Raise Dead yeteneği. Üsse girdiğiniz zaman gruptardaki kalan Ghoul'larını öldürmeye başlayın ve onları Raise Dead ile diriltin. Diriltlenen birimler saldırılardan etkilenmedikleri için (her ne kadar kısa süre yaşasalar da) bu sırada düşmanın en önemli birimlerini öldürilebilirsiniz.

2) The Flight from Lordareon

Labirent Yine klasik labirent görevlerinden biri. Bu tür bölümlerde alıştığımız şekilde elimizdeki birimleri dikkatli kullanmamız gerekiyor. Yolculuk sırasında çeşitli yerlerde bulacağınız birimler dışında ordunuzu güçlendirmenin bir yolu yok. Ama bu bölümde takılabileceğiniz bir yer de olmadığından anlatımını kısacık



Tomb of Relics'ten batıya doğru gidip, güneye dönen yolunu izlerseniz burada bir koş bulacaksınız. Bu koşa çektiğinizde karşı tarafta büyük bir taş yükseltecek ve diğer tarafa geçebileceksiniz. Burada sizi altın ve Pendant of Energy bekliyor.

izin verirseniz :) Tüm yapmanız gereken haritanın en üst tarafına ulaşmak, yapmadığınız şey değil nasıl olsa.

3) The Dark Lady

Banshee Bu bölümün kilit karakterleri Banshee'ler. Bölümün mantığını şu şekilde özetleyebiliriz: Banshee üretin, Banshee üretin, Banshee üretin, üsse saldırın Abomination'ları Possess ile etkiniz altına alın, Banshee üretin, Banshee üretin, yola çıkarın, gördüğünüz düşmanları Possess ile etkiniz altına alın... Banshee'lere gerekli olan manayı sağlamak için de Obsidian Statue üretin. Nasıl, kolay görünüyor değil mi?

Ogre Warlord Köprüden kuzeye gidince ilk opsiyonel görevinizi bulacaksınız. Bur-

Bu bölümde saldırı grubu oluşturmak kadar dikkat etmeniz gereken bir şey de üssünüzün doğu girişini güvenlik altına almak. Her ne kadar saldırular kuzeyden ve doğudan gelecek olsa da uzun vadede asıl zorluğu doğu girişinde yaşayacaksınız. Savunmanızı köprüye yakın korursanız gelen düşmanları daha rahat karşılaşabilirsiniz.



da elinizde bir sürü (gerçekten bir sürü demek istiyorum) Banshee olduğunu varsayıarak Mug'thol'a doğru gidin. Ogre'ler sizi saldırınca önce Mug'thol'u, sonra da kalan Ogre'leri Possess ile ele geçirmeye başlayın. Saldırınız bittiğinde elinizde (hicbirini öldürmezseniz) 5 Ogre Magi, 4 Ogre Brute, 4 Ogre Wound Master ve bir de Mug'thol olacak. Bunların en iyi yanı yemek sınırına bir etkileri olmamaları, yani tamamen fazladan kas gücü.

Bandit Lord İkinci opsiyonel görevi aldığınızda aynı Ogre'erde yaptığınız gibi kimseyi öldürmeden ele geçirme işlemine başlayın. Bandit Lord Blackthorn'u ele geçirdikten sonra kalanları da grubunuza katınca elinizde 3 Renegade Wizard, 4 Brigand, 8 Enforcer ve 8 Assassin olacak. İşte bu yüzden bolca Banshee üretin diyorum.

Undead üssü Elinizdeki devasa orduyla kırmızı Undead üssüne dalın. Opsiyonel görevleri yapmasaydınız belki zorluk çekerleriniz ama yaptığınıza göre kaymaktan kıl çeker gibi bölümü bitireceksiniz.

4) The Return to Northrend

Hemen saldırı Bölümde başlar başlamaz tüm kuvvetlerinizi gemilere bindirin ve kuzeye doğru yola çıkışın. İnsanların gemisini yok edin ve kuvvetlerinizi indirip insan yerleşkesini yok edin. Tüm binalar gittığında ara demo girecek ve ana görev ile opsiyonel görevi alacaksınız. Üssünüze kurun ve deli gibi birim üretmeye başlayın.

Ejder Sapphiron Yemek sınırına kadar

Haritanın güneyinde ilerlerken bir deprem olacak ve haritanın en batısına kadar giden bir yol ortaya çıkacak. Bu yol bir yerde ikiye ayrılıyor. Eğer soldaki yolu seçerseniz çıkmaz bir yere gelecek ve ağaçların arkasında Scroll of Mana bulacaksınız. Sağ yol ise sizi Penguin King'e götürerek ve onu öldürdüğünüzde Ring of Protection +4 sahibi olacaksınız.



birim ürettiğinden sonra bu opsiyonel görevi gerçekleştirilebilir. Kuzeye doğru gittiğinizde yolda size Drake ve Whelp'ler saldıracak (böylece doğru yolda olduğunuzu anlayacaksınız). İkinci bir grubu da temizledikten sonra önce güneybatıya giderek Blue Dragon'u öldürün, sonra da kuzeye giderek Sapphiron'u bulun. Onu ve yanındaki iki ejderhayı Raise Dead yeteneğinin de yardımıyla öldürdüğünüzde devasa bir Frost Wyrm sahibi olacaksınız ve onun sayesinde ana görev olan düşman temizlemeyi daha rahat yapabileceksiniz.

5) Dreadlord's Fall

Sneak Attack Düşman uluslararası birini yıkmak için yalnızca 7 dakikanız var ve seçimini çok iyi yapmalısınız. Undead üssü diğerinden daha kolay olduğu için ona gitmenizi öneririm. Bu görevi başarmak için üssü tamamen yıkmanız gereklidir, saldırınızı Necropolis, Altar of Darkness ve Acolyte'ler üzerinde yoğunlaştırın, çünkü Undead yeni bina yapamayacak duruma gelince görev başarılı olacak. Üssün ilk kısmını temizledikten sonra diğer kısma geçin. Burada az önceki farklı bir strateji kullanacağınız. Öncelikle Banshee'lerinizi kullanarak iki Abomination'u ele geçirin. Elinizdeki tüm birimleri kullanarak Detheroc'a saldırın ve onu öldürün. O öldürdüğü anda yine acele biçimde Mortar Team kullanarak Altar of Darkness'i yok edin. Bu şekilde Detheroc'tan tamamen kurtulmuş olacaksınız.

Sylvanas'ı üssün batısına gönderin ve Frost Wyrm üzerinde Charm kullanın. Artık geri kalan Necropolis ve Acolyte'leri öldürübilirsiniz. Elinizde oldukça güçlü bir ordu olmuş oldu, herkesi toplayarak üssünize geri dönün.

İnsan üssü Üssünüzde savunma üzerinde yoğunlaşın ve insanların size saldırmasını bekleyin. Savunmanızı kurarken mümkün olduğunda çok Ziggurat inşa etmeye bakın, çünkü insanların ilk saldırısı çok sert olacak. Garithos'a özellikle dikkat edin ve güçlü birimlerinizi onu öldürmeleri için üzerine yollayın. Kalanların hakkından Rain of Fire yeteneğiniz ve Mortar Team kullanarak gelebilirsiniz. İlk saldırıyı bertaraf ettikten sonra ister havadan saldırısı için Frost Wyrm'lerden oluşturulduğunuz, ister yer saldırısı için Abomination, Obsidian Statue, Crypt Fiend ve Mortar Team'den oluşan bir grupla kuzey üssüne doğru saldırıyla geçin. Bu sırada Banshee'ler yardımıyla mümkün olduğunda çok birim ele geçirmeye bakın, böylece diğer üsse saldırırken rahat edersiniz.

Garithos Kuzeydeki üsten kurtulduğundan üssünze çekiliп beklemeye başlayın. Garithos'un komuta ettiği grup üssünze saldırdıktan sonra, elinizdeki tüm birimlerle güneydeki üsse saldırıyla geçin. Bu zamana kadar yeterince güçlenmiş olacağınızdan Garithos da fazla dayanamayacaktır.

İşte yerimiz bu kadardı. Umarım bu yazı size yardımcı olmuştur. Gelecek ay larda görüşmek üzere, farewell! ☺

Haritada halletmediğim hiçbir yer kalmıştı diyeğiniz X ile işaretli yerlerde Sasquatch grupları bulacaksınız. Sağ taraftakileri öldürdüğünüzde Pendant of Mana ve Rune of Lesser Healing, sol taraftakileri öldürdüğünüzde ise Potion of Greater Healing sahibi olacaksınız.



hilekâr

Tehlike anında hile yapılmaz, panik yapılır!!!

State of Emergency

Limitsiz Kaos mod'u zamanı: Tüm Kaos haritalarında Arcade mod'unu bitirin.
Kaos mod'u için Bull'u açma: Revolution mod'unda East Side'i bitirin.
Kaos mod'u için Chinatown'u açma: Capitol City Mall'da 25.000 puan elde edin.
Kaos mod'u için Corporation Central'i açma: East Side'da 100.000 puan elde edin.
Kaos mod'u için East Side'i açma: Chinatown'da 50.000 puan elde edin.
Kaos mod'u için Freak'i açma: Revolution mod'unda Chinatown'u bitirin.
Kaos mod'u için Spanky'i açma: Revolution mod'da Mall'i bitirin.



Pirates of the Caribbean: The Curse of the Black Pearl

Bölüm Kodları Aşağıdaki kodları bir sonraki bölüme tam enerjiyle geçmek için kullanın.

RPZKO4H056

6L9QFVBHZ

S3YP9P?60R

XBTBYFJXW?

P4RMGLXR?R

X3P0730JXY

?Z4YVTXSTZ

DNNBSZPW6P



Tennis Masters Series 2003

Ana menüde TAB+Shift tuşlarına basın ve aşağıdaki kodları girin:

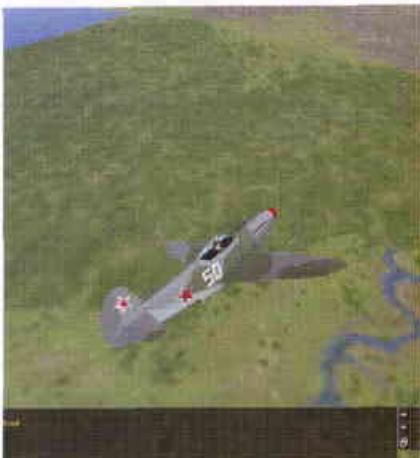
YEFETDOVI Leyton Hewitt'i açar

CALLSOMEBODY Bir kişiye karşı iki kişi mücadele

ENDSEASON Sezonu atlar ve \$10000000000 kazanırsınız

Warbirds

Bölüm Seçme Oyunu durdurun ve aşağı, sağ, aşağı, sağ, sol, sol, yukarı'ya basın.
Alastor olarak oynama Oyunu V derecesinde bitirin.
Captain Blue olarak oynama Oyunu Ultra V derecesinde bitirin.
Joe'nun kız arkadaşı olarak oynama Oyunu Adult mod'da bitirin. Bu ayrıca Viewtiful World videosunu da açacaktır.
Rage Saldırıları Rage saldırınızı kullanmak için önce Supersmash almalısınız. Ayrıca 2 veya daha fazla Rage bloğuna da sahip olmalısınız.
Super Simrsiz VFX Oyunu her bölümden Rainbow V derecesi alarak bitirin. Yeni oyuna, oyunu bitirdiğiniz karakterle başlayın ve Z'ye basın.
İstediğiniz uçahta, istediğiniz konfigürasyon Offline mod'unda herhangi bir konfigürasyonla bir uçak seçin ve Close'a basın. Uçağı uçurun ve çökün. Şimdi başka bir uçak seçin, ama Close'a basmadan Fly'a basın. Uçaktaki konfigürasyon bir öncekiyle aynı olmalı.
Viewtiful World Videosu Oyunu Kid Mod'da bitirin.



Skateboard Park Tycoon 2004

Oyun sırasında aşağıdaki kodlardan birini girin:

iamacheater Hile kodları aktif olur

catdebug Debug modunu açar

enginedebug Oyun motorunu değiştirir

moviecapture Oyunu demo olarak kaydetme

iamacheater yazdıktan sonra aşağıdaki kombinasyonları uygulayın:

ALT + Z Daha fazla kaykacı

ALT + C Practice, daha fazla kaykacı ve bonus

CTRL + M \$10.000

Disciples II: Dark Prophecy

Disciples II: Guardians of the Light

Disciples II: Servants of the Dark

ENTER'a basın, aşağıdaki kodlardan birini girin ve tekrar ENTER'a basın.

allalongthewatchtower: Düşman şehirlerdeki Üniteeri görme
anotherbrickinthewall: Başkentferde yapıya izin verme
badtothebone: Tüm Ülkelerde savaş açma

bornitorum: Grubunuzun hareket puanı tamamıyla dolar
cometogether: Tüm Ülkelerle ittifak

givepeaceachance: Tüm Ülkelerle barış

helpit: Grubunuzu iyileştirir

herecomesthesun: Tüm harita

invisibletouch: Yapay zeka sizinle ilgilenmez

jump: Grubunuzun tecrübesi artar

letsdothetimewarpagain: Belirli bir güne geçiş yaparsınız

lifeisacarnival: Ölü ünitelerinizi hayatı döndürür

loser: O anki görevinizi kaybedersiniz

moneyfornothig: 9999 altın ve Mana

paintitblack: Haritayı gizler

stairwaytoheaven: Grubunuza bir seviye atlatur

wearethechampions: O anki görevi tamamlaysınız



Europa Universalis: Crown of the North

Oyun sırasında TAB'a basın ve konsola aşağıdaki kodları girin:

STEFANREHN Ölümsüzük

DIMMUBORGIR Tüm yapılara ulaşım

UTOPIA İsyancıları yok eder

MANUNITED \$5000 ekler

AIK \$5000 eksiltir

SVENSK Düşman size savaş ilan edemez

BURP Olar olmaz, sakın sakın oturursunuz

RICHARDNICE 1000 Victory puanı ekler

RICHARDBAD 1000 Victory puanı eksiltir

KILLSTIG Hertig Stig'i öldürür

KILLVALDEMAR Hertig Valdemar'ı öldürür

KILLERIK Hertig Erik'i öldürür

KILLBIRGER Konung Birger'i öldürür

KILLMENVED Menved'i öldürür

KILLHAAKON Oyunu bitirir

Neverwinter Nights: Shadows of Undrentide

Hileleri aktif hale getirebilmek için oyunun kurulduğu klasördeki "nwn.ini" dosyasını bir metin editörüyle açın (dosyayı yedeklemeyi unutmayın). Bu dosyanın Game Options bölümüne aşağıdaki satırı ekleyin:

Debug Mode=1

Eğer bir karakter üstünde oynamaya yapacaksanız, "nwnplayer.ini" dosyasını açın ve aşağıdaki satırları ekleyin:

Single Player Enforce Legal Characters=0
Single Player ItemLevelRestrictions=0

Bu değişiklikleri yaptıktan sonra dosyayı kaydedin ve oyuna başlayın. Oyun sırasında é tuşuna basın ve ekranda görünen konsola DebugMode=1 yazın. Artık é tuşlu hileler arasında gezebilir ve aşağıdaki kodları gerekli değişimizi yapmak için kullanabilirsiniz. Eğer "Enter Target Mode" şeklinde bir yazı görürseniz, hilenin uygulanacağı karakteri seçmeniz gerekmektedir. Her şey yolunda giderse, "Success" şeklinde bir mesaj görmeniz gereklidir.

Yaş Değiştirme: SetAge (sayı)
Base Attack'i değiştirme: SetAttackBase (sayı)
Charisma'yı değiştirme: SetCHA (sayı)
Constitution'u değiştirme: SetCON (sayı)
Yeteneği değiştirme: SetDEX (sayı)
Fortitude Save Modifier'ı değiştirme:
ModSaveFort
Yapay zekâyı değiştirme: SetINT (sayı)
Bölümü değiştirme: dm_givellevel (sayı)
Irkı değiştirme: SetAppearance (irk)
Reflex Save Modifier'ı değiştirme: ModSaveReflex
Spell Resistance Modifier'ı değiştirme:
ModSpellResistance (sayı)
Güçü değiştirme: SetSTR (sayı)
Will Save Modifier'ı değiştirme: ModSaveWill
Zekâyı değiştirme: SetWIS (sayı)
Uçan inekler: dm_cowsfromhell
Daha çok altın: dm_givegold (sayı)
Hobi atı: dm_mylittlepony
Ölümsüzlük: dm_god
Enerji yenileme: dm_heal
Raise levels: GetLevel (sayı)
XP arttırma: GiveXP (sayı)



Midnight Club 2

Options ekranına gelin ve Cheat Codes'u seçin. Aşağıdaki kodları aynen girin ve hileleri aktif hale getirin.

Tüm mod'lar: theparrot
Tüm şehirler: griswold
Tüm şehirler, araçlar ve arcade mod'daki tüm mod'lar: upupudowndown veya rimbuk
Zorluk ayarlama; 0 en basit: howhardcanitbe[0-9]
Hız ayarlama; 0 en yavaş: howfastcanitbe[0-9]
Ateş etmek için F'ye basın: starpower
Ateş etmek için F'ye, roket atmak için H'ye basın: leatherandlace
Ruhani görüntü: starlite
Nitro: octane
Sınırsız nitro (motorsikletlere de eklenir):
verbamate
Bilinmeyen kodlar: tumbler, aquaspark, quickFix,
happyhour, operationdoom



Warcraft III: The Frozen Throne

Tek kişilik bir oyuna açın ve ENTER'a basarak chat ekranına geçin. Daha sonra aşağıdaki kod'lardan birini yapın ENTER'a basın.

Haritanın tamamı: iseedeadpeople
Anında zafer: allyourbasearebelongtous
Oyunu kaybetme: somebodysetupsupthebomb
Ölümden sonra oyuna devam etme:
strengthandhonor
Büyü: thedudeabides
Birimler çiftliği ihtiyaç duymaz: pointbreak
Teknoloji ağıncını kapatır: synergy
Zaferi kapatır: itvexesme
Dayanıklılık: whosyourdaddy
Hızı artırma (# yerine bir sayı yazın):
leafittome #
Hız ve altın (# yerine bir sayı yazın):
greedisgood #
Altın (# yerine bir sayı yazın): keysersoze #
Bölüm seçme: motherland [irk] [bölüm]
Hızlı araştırma: whoisjohngalt
Tüm upgrade'leri araştırma: sharpandshiny
Sınırsız mana: thereisno spoon
Gece: lightsout
Sabah: riseandshine



Rise of Nations

Oyun sırasında ENTER'a basın ve aşağıdaki kodlardan birini girin:

1000 kaynak: cheat resource all+1000
Zararı ayarlama: cheat damage (isim veya boş
(+ veya -)(sayı)
Yapay Zeka seviyesi: cheat ai (on, off veya debug)
Bir ülkeyle ittifak: cheat ally (ülke adı)
Keşfi değiştirme: cheat explore (normal, explored,
all)
Bir Ülkeyi yenme: cheat defeat (ülke adı)
Ünite yerleştirme: cheat deploy
Belirlenen yere nuke atma: cheat nuke
Belirlenen yere Wild Bird indirme: cheat bird
Bir ülkeyle karşılaşma: cheat meet (ülke adı)
Bir yapıyı veya eşyayı tamamlama: cheat finish
Seçilen objeleri öldürme: cheat die
Tüm oyuncuları insan yapma: cheat sandbox
Üniteleri pack haline getirme: cheat pack
Bir ülkeyle barış ilan etme: cheat peace (ülke adı)
Belirlenen yere yapıyı yerleştirme: cheat insert
(sayı)(tip)(who=RED)(x,y)
Belirlenen yere yapıyı veya ünite yerleştirme:
cheat add (sayı)(tip)(who=RED)(x,y)
İnsan başkentlerinin çevresine makinalı
yerleştirme: cheat safe
Zorluk ayarlama: cheat diff (0-5)
Başarıları gösterme: cheat achieve
Bir ülkenin ekonomi seviyesini
gösterme/değiştirme: cheat commerce (sayı)
(ülke adı)
Bir ülkenin teknoloji seviyesini
gösterme/değiştirme: cheat library (sayı)
(ülke adı)
Bir ülkenin askeri gücünü gösterme/değiştirme:
cheat military (sayı)(ülke adı)
Bir ülkenin yaşını gösterme/değiştirme: cheat
age (sayı)(ülke adı)
Kaynak gösterme/değiştirme: cheat resource
(isi)(goodtype veya all)(+ veya -)(sayı)
Bir ülkenin bilim seviyesini gösterme/değiştirme:
cheat science (sayı)(ülke adı)
Teknoloji gösterme/değiştirme: cheat tech
(name)(tech veya all)(on veya off)
Savaş mesafesini gösterme: cheat ranges
(0 veya 1)
Tüm harita: cheat reveal (on veya off)
Bilgisayar kontrolünü kapama: cheat human (isim)
Bilgisayar kontrolünü açma: cheat computer
(isim)
Oyunu durdurma: cheat pause (0 veya 1)
Bir ülkeyle karşılaşmayı kapama: cheat unmeet
(ülke adı)
Anı zafer: cheat victory (ülke adı)
Savaş açma: cheat war (ülke adı)



ps2 hilekâr

Freaky Flyers

Island Jack'i Açıma

Adventure mod'unda Danger Island'a gidin. Ormana geldiğinizde ağaçlardan aşağı doğru ilerleyin. Ormanın sol tarafına doğru, ağaçca sarılmış bir yılan göreceksiniz. Bunu vurun ve Island Jack sizin olsun.

Prof. Gutenburg'u Açıma

Adventure mod'unda Torpedo Run'a gidin. Radar ekranında üç adet denizaltı göreceksiniz. Bunlardan sari olanın ön kısmında Prof. Gutenburg oturmaktadır. İki pidoya bu denizaltıyı vurun ve profesöre ulaşın.



RTX: Red Rock

Aşağıdaki tuşlara Options menüsündeki Codes ekranında basın:

Tüm bölgeler Aşağı, Sol, Sol, Aşağı, Sol, Aşağı, Sağ, Aşağı, Sol, Aşağı

Daha fazla Special Feature Sol, Aşağı, Yukarı, Sol, Sağ, Yukarı, Aşağı, Sol, Sağ, Aşağı

Daha çok eşya Sağ (5x), Sol (3x), Yukarı, Yukarı, Zor mod Aşağı, Yukarı (8x), Aşağı

Normal mod Yukarı, Aşağı, Yukarı, Aşağı, Yukarı, Aşağı, Yukarı, Aşağı, Yukarı, Aşağı

Kolay mod Yukarı, Aşağı (8x), Yukarı

Old Soul Süper Silahları Sağ, Yukarı, Aşağı, Aşağı, Yukarı, Sağ, Yukarı, Aşağı, Aşağı

Progressive Scan modu Sağ, Yukarı, Saç, Saç, Yukarı, Saç, Saç, Saç, Yukarı, Saç

Uyarı: Eğer ekran mavi olursa, PS2'nizi reset'lemeniz gerekmektedir.



Chaos Legion

Arcia Olma Oyunu Normal zorluk seviyesinde bitirin
Zor modu açma Oyunu Normal zorluk seviyesinde bitirin

Süper Zor mod Oyunu Zor mod'da bitirin
"Liv Special PV", "Total Results" ve "Extra Menu" opsiyonlarını açma Oyunu herhangi bir zorluk seviyesinde bitirin

Daha önceki oynadığınız bölümleri döymeye 9. bölümdeki Boss'u öldürdükten sonra "Map Selector" alacaksınız. Böylece istediğiniz bölüm seçebilirsiniz.

Daha önce oynadığınız bölümlerdeki yaratıkları değiştirmeye 10. bölümdeki Boss'u öldürdükten sonra "Change Appearance" özelliği alacaksınız.

Son Summon'u öldürme İki kez saldırın (slash) ve Upper Cut kullanın. Hemen ardından 2nd Summon Monster'i summon'layın.



Downhill Domination

Hileleri aktif hale getirme Oyun sırasında, Yukarı, Üçgen, Aşağı, X, Sol, O, Sağ, Kare tuşlarına basın.

Hilelerin aktif olduğunu belirtmen bir uyarı mesajı göreceksizez. Artık aşağıdaki kodları oyun sırasında girebilirsiniz:

Süper Zıplama Sol, Kare, X, Yukarı, Üçgen.

Süper Bunny-hop Yukarı, X, Sol, Kare, Yukarı.

Yer çekimsiz mod Aşağı, Üçgen, Kare, Kare, Yukarı.

Mega Dönüş Sağ, Yukarı, Yukarı, Sağ, Sağ, Kare.

Combat terfisi Yukarı, Aşağı, Sol, Sol, Sağ.

Enerji düzeltme Aşağı, Sağ, Sağ, Sol, Sol.

Adrenalin hızlandırıcı Aşağı, Sol, , Sol, Sağ.

Bottle'a terfi Yukarı, Aşağı, Sol, Sol, Sağ, Sağ

Stoke Trick Meter Aşağı, Sol, Sol, Sağ, Saç

Combat modu Sol, Kare, O, Kare, Sol

\$5.000 Sağ, Yukarı, Yukarı, O, O, Kare



The Great Escape

Sınırsız Cephane Oyunu durdurun ve Kare, O, L2, R1, R2, L1, O, Kare, L1, R1, L1, R1 tuşlarına sırasıyla basın.

Greatest Escape Mod'unu açma ve bölüm seçme Ana menüye gidin ve Kare, L2, Kare, R2, O, R1, O, L1,

L2, R2, O, Kare tuşlarına sırasıyla basın.

Tüm FMV'leri açma Ana menüye gidin ve L2, L1, Kare, O, O, R2, R1, Kare, Kare, O, L1, R1 tuşlarına sırasıyla basın.

Greatest Escape Mod'unu açma Oyunu bir kez bitirin.

Sedgewicks Bölümü Kamyonu aldığınız zaman bir köşeyi denecek ve bir panzer tankı göreceksizez. Buradan sola dönün ve binaya girin. Kamyondan çıkış, merdivenlerden ilerleyin ve odaya girin. Burada bir kol göreceksizez. Bunu aşağı çekin. Böylece tank patlayacak, Kamyonu yeniden binin ve sürmeye devam edin.

Not: Eğer bunu yapmazsanız tank sizin patlayacaktır.



Powerpuff Girls: Relish Rampage

Tüm enerjiyi doldurma Oyun sırasında, L2, R1, R2, L1, X, Üçgen, O, Kare, R2, L1, L2, R1 tuşlarına sırasıyla basın.

Chemical X Şılesi Oyun sırasında, X, X, O, X, O, L1, L1, X, X, O, X, O, L1, L1 tuşlarına sırasıyla basın.

%30 Enerji Arttırma Oyun sırasında, L1, L2, L1, Kare, R2, R1, R2 tuşlarına sırasıyla basın.



ÖZEL İNCELEME

Hotas Cougar



sayfa 104



sf 102

Samsung ML1710 Laser Printer

Eve alınabilecek bir Laser yazıcı bulmak kolay değil. Bulunca da bırakıkmak lâzım. Tonerinin son damlasına kadar denedik ML1710'u. Fiyatı hala biraz tuzlu kaçşa da ilgiyi hak eden bir ürün.

sf 104

donanım pazarı

RAM satarım, mouse satarım, ustam olmuş ben satarım... Satamazsa da linklerini veririz en ucuzda nereden bulunuyorsa.

sf 104

teknik servis

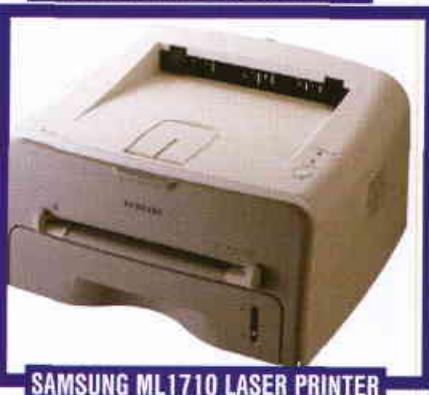
Her ay bükmeden usanmadan sorularınızı cevaplıyor Jesuskane. Bekâlım bu sefer ayın ahiretten sorusunu kim sormuş?

sf 105

sf 106

sf 107

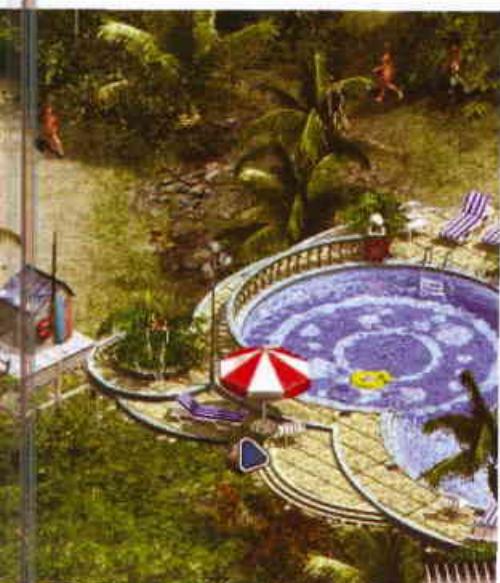
sf 108



Bir Yaz Daha Geçti Tatilsız

Kader mi desem, yoksa baht mı, benim salaklığım mı? Bu sene de yaz bitti tatil yapmak kismet olmadı. Artık tek şansımız Eylül sonunda bol yağmurlu bir tatil. NVIDIA'nın mühendisleri bile tatil yaptı biz kaldık. Sicaklar artıkça fanı büyütük, biraz olsun serinledik, ama bir su soğutma kismet olmadı. Donanımlarla uğraş, Sinan tatildeyken yaramaz editörlerin peşinden koş, bu ne yaal! Ne bu!! Bu ne!! Eualobaaaaa!! Huri!!!

tugbek ölek | tugbek@level.com.tr



sandiego geliyor



90nm mimarisinde ve kod adı San Diego olan AMD Athlon 64 FX gelecek yıl piyasaya sürülecek. Socket 939 olan işlemci mevcut anakartlarla uyumlu olmayacak. Yeni Athlon 64 FX mikroişlemcisini çift kanal bellek destekli ve Registered DIMM modülleri kullanmak şart olmadığı için kullanıcılar arasında popüler olması bekleniyor. Ancak günümüzde kullanılan anakartlarla uyumsuz olduğu için bu işlemciyi almak isteyenler yeni bir anakart almak zorundalar. Elbette bu upgrade için bu işlemciyi almak isteyenleri iki defa düşünmeye sevk edecek. Tabi lafımız yeni bir sistem toplamayı düşünenlere değil. İşlemcinin çekirdek saat hızının 2.60GHz civarı olması hedefleniyor. Bu hızla, Intel'in 3.6-3.8GHz Prescott işlemcilerini alt etmeyi planlıyor AMD (nede olsa 64 bit).

Bu arada AMD bu işlemcilerin fiyatını fazla bulan kullanıcıları da düşünerek Duron işlemcilerini yenileyerek tekrar piyasaya sürecek. Duron Model 8 olarak da adlandırılan Applebred kod adlı yeni Duron'lar eski modellerde olduğu gibi 128KB'lık L1 ön belleğe ve 64KB'lık L2 ön belleğine sahip. Bu defa 200MHz yerine 266MHz FSB kullanılmış.

Intel prescott 2.80 ve 3.0 Ghz geliyor

Intel, Kasım ayında 3.40 ve 3.20 GHz hızlarındaki Prescott'ları piyasaya süreceğini açıklamıştı. Ama performansın yanında bütçesini de düşünen tüketicileri hedefleyerek daha düşük hızlarında çalışan (2.80 ve 3.0 GHz) Prescott işlemcilerini yol haritasına ekledi. Bu yeni modeller 2004'ün ilk aylarında piyasaya çıkacak. Diğer taraftan 3.40 ve 3.60 GHz lik Prescott'lar

90 nm teknoloji ile üretilicekler ve voltaj ayarları mevcut anakartlar ile uyumlu olacaklar. Kulağımıza gelen bilgilere göre daha düşük saat hızı ve daha düşük enerji tüketimine sahip olduğu için 2.80 ve 3.0GHz Prescott'lar, i865PE/G ve i875P çipsetli anakartlarla uyum problemi yaşamayacaklar. Böylece anakart değişikliğine gerek kalmadan bu yeni işlemcileri kullanabileceğiz.

Intel yine 2004'ün ilk çeyreğinde Pentium 4 3.60GHz'i piyasaya sürmeye planlıyor ki bu işlemci, soket 478 uyumlu son iş-

lemci olacak. 2004 ortalarından itibaren 775 Pin, Socket T işlemcileri piyasada görmeye başlayacağız. Bu tarihten itibaren çıkacak tüm anakartlar yeni nesil Socket T form-faktör Prescott ve Tejas işlemcileri destekleyecek. Her yeni işlemci teknolojisine yeni bir soket çözümü getiren Intel'in ne kadar akıllıca bir politika izlediği ise

tartışılır doğrusu. Ayrıca Intel'in Prescott işlemciler için hazırladığı Grantsdale-GV ve Grantsdale-GL çipsetlerinin ayrıntıları da belli olmayı başlattı. Intel Grantsdale-GV çipseti 533MHz ve 800MHz'lik Celeron ve Pentium 4 işlemcileri destekliyor. Aynı zamanda çift kanal DDR (333-400MHz) ve DDR-II SDRAM (400-533MHz) belleklerle uyumlu çalışacak. Grantsdale-GL ise Celeron işlemciler için dizayn edilmiş, 533MHz BUS hızı ve sadece tek kanal DDR SDRAM (333-400MHz) destekleyecek.



VIA pt800 ve SIS 648fx çipsetleri

Intel, 875P ve 865 serisi çipsetleriyle, Pentium 4 çipset piyasasına yeni bir soluk getirmiştir. Bu çipsetler destekledikleri yeni teknolojiler (Serial ATA, RAID, çift kanal DDR400 bellek desteği ve 800 MHz'lik FSB desteği) sayesinde, yeni bir sistem kurmayı planlayan oyun meraklıları için sıkı bir alternatif olmayı başardılar. VIA ve SIS uzun bir süre bu yenilikle-

re destek vermediler, ancak önumüzdeki günlerde Intel'e karşılık verecek. İlk olarak 800 MHz destekli ve tek kanal DDR400 bellek denetçisine sahip çipsetlerini piyasaya sürmeye hazırlanıyorlar. Bu çipsetler, VIA PT800 ve SIS 640FX, piyasada çift kanal belleklere fazladan para ödemeyi gereksiz bulan, orta sınıf tüketicileri hedefliyor.

donanım dünyasından kısa haberler

Nvidia'nın Yeni Detanator FX Sürücüsü Yayınlandı: Nvidia, Detanator FX 45.23 sürücüsü ile pek çok sorunu giderdiğini belirtiyor. Sims 2, GTA Vice City artı Nvidya kartları ile sorunsuz çalışacak, 3DMark01'in ünlü dragonu artık görülebilecek, Splinter Cell, 3DMark03 açılış demosu FSAA 2x/4x de sorunsuz ve ayrıca bir çok Quadro problemi çözülmüş.

Virüsler kol geziyor: Bilgisayarınız bir denire kendi kendine kapanmaya mı başlıyor? (60 saniye süre vererek) Cevabı-



niz evet ise bilgisayarınıza Blaster Worm isimli virüsü bulaştı demektir. Windows işletim sistemindeki bir açıktan faydal-

narak NT 4.0, 2000, XP ve Server 2003 versiyonlarında etkili olan virüsten kurutmak için www.microsoft.com/security adresindeki gerekli güvenlik yamasını kurmalısınız (Windows'u Internet üzerinden güncellerseniz de yamayı kuruyor). Virüs henüz bulaşmadıysa da yamayı biran önce kurmaya bakın. Çünkü sizin bir şey yapmanız gereklidir. Internet'te olduğunuz herhangi bir an bulaşa-

Bir başka yeni virüs te SoBig.F adlı virüs. Çok hızlı bir şekilde yayılan virüs, bu-

ATI ve NVIDIA'dan son haberler

Geçen ay duyurdığımız ATI RADEON SE'lerden sonra Nvidia'nın da özellikleri kırılmış ama fiyatları daha makul FX SE kartlarını piyasaya sürmeyi planladığı haberleri ortalıkta dolaşıyor. Gerçek Nvidia bu kartları resmi olarak duyurmadı ama Detanator 45.23 sürücüsünde GeForce FX 5200 SE, 5600 SE ve 5900 SE isimleri geçiyor. Yeni kartlar daha çok OEM üreticilerin ihtiyaçlarına göre tasarlanmış ve perakende olarak piyasaya sürülmeyecek. Yani markalı bir PC aldiğinizda bu kartlara rastlayabilirsiniz.

Nvidia cephesinden bir başka haber de NV36 hakkında. Eylül ayında piyasaya sürülmesi beklenen NV36, muhtemelen GeForce 5700 olarak adlandırılacak. Orta sınıf bir kart için agresif bir frekans hızına (500/1000 MHz – aslında FX 5800 hatırlandığında çok da uğurlu bir sayı kombinasyonu değil) sahip.

NV36 128-bitlik bellek denetçi kullanıyor. Bu arada eğer bu kartta 256-bitlik bellek denetçi kullanırsayı şu an Nvidia'nın en güçlü kartı

olan FX 5900'den daha hızlı olacaktı ki bu da bellek denetçilerinin kartın performansına olan etkisini bir kez daha gösteriyor.

Gelelim ATI cephesine. Yine Eylül ayında piyasada bulunabilecek olan RV360, üç farklı tipte üretilerek ve 128-bitlik bellek denetçisine sahip. Mirası genelde RADEON 9600 serisi (RV350) kartlarla benzer olacak. Ancak çekirdek saat hızının 450MHz veya üzeri bir değere çıkarılması bekleniyor. ATI'nın üst seviye ekran kartı olan R360 da Eylül ayında üretilmeye başlanacak. 450MHz çekirdek hızına sahip olan kart 750MHz hızındaki 128 ve 256MB DDR-RAM kullanıyor. Bellek denetçisi ise 256-bitlik ATI 0.15 mikron teknolojisi ile üreteceği grafik canavarında, yeni tip bir soğutucu kullanmayı planlıyor.



cebitbilişim2003 başlıyor...



2-7 Eylül tarihleri arasında, Beylikdüzü TÜYAP Fuar ve Kongre Merkezi'nde gerçekleşecek CeBIT Bilişim Eurasia'da sizlerin dikkatini dikkatini çekebileceğini düşündüğümüz standları kolayca bulabilmeniz için devamda listeye bir göz atmanızı öneririz. Tabi fuara ulaşım konusunda Trakya'da yaşayan okuyucularımızın İstanbul içerisindeki okuyucularımızdan daha şanslı oldukları belirtmek lazımlı. Şaka bir yana İstanbul içerisindeki servis noktalarını öğrenmek için www.cebitbilişim.com adresine bakabilirsiniz.

LEVEL	5. Salon #123 (5 Eylül Cumla günü Saat 14:00 - 16:00 arası Level editörleri Vogel standında olacak
Avatürk	5. Salon #210 (Avatürk'un getirdiği en yeni online oyunları)
Nokia N-Gage	7. Salon #230 (Nokia standında yeni taşınabilir oyun cihazı N-Gage'i deneyebilirsiniz)
Samsung	7. Salon #262 (Cep telefonları)
Siemens	7. Salon #352 (Cep telefonları)
Sony Ericsson	7. Salon #342 (Cep telefonları)
Escortland	6. Salon #237 (Donanım alışverişini yapabilirsiniz)
Asus	5. Salon #217 (Asus'un en yeni ürünler)
Kont Bilişim	5. Salon #223 (Samsung, Leadtek, Creative)
Multimedya	5. Salon #216 (Mustek, Yamaha, Hyundai, Creative)
Hızlı Sistem	7. Salon #122 (Asus, Casio, Philips)
Koyuncu	Açık Alan (Samsung, Maxtor, Creative)
Romarket	6. Salon #217 239 (Donanım alışverişini yapabilirsiniz)

laştığı bilgisayarları birer spam makinesi haline getiriyor. İşin ilginç yanı virüsün, milyonlarca kullanıcısı olan Easynews.com sitesi üzerinden yayıldığına saptanması. Easynews.com, FBI ile birlikte işbirliği yaparak SoBig F virüsünü, kimin site üzerinden dünyaya yaydığını saptamaya çalışıyor. Eğer o haytayı yakalarsak bizde dolup taşan inbox'larımızın hesabını soracağız.

Playstation 3 çipi tamamlanmak

Üzere: IBM, Sony ve Toshiba'nın beraber tasarladıkları ve 2004 yılı sonlarında üretime girmesi planlanan yeni işlemcinin adı Cell. PlayStation 3'ten, IBM serverlarına ve hatta cep telefonlarına kadar pek

çok alanda kullanılması beklenen bu işlemci teknolojide yeni bir çığır açacak gibi. Geçtiğimiz ayıarda IBM yeni işlemcinin ilk açıklanan 2005 tarihine yetişmeyeceğini ve ancak 2007'de üretileceğini açıkladı. IBM aslında Cell'in 2005'e yetişebileceğini ama bunun için çok daha fazla para harcamaları gerektiğini söylemişti. PlayS-

tation 3'ün 2007'ye kalması riskini göze almayan Sony kesevi açmış olacak ki IBM bu ay da tutup işlemcinin ilk planlandığı gibi 2005'de üretimeye geleceğini duyurdu.

Xbox Next Pentium M mi kullanılacak?

Xbox Next (Xbox 2), Intel Pentium M (Mobility)'nin özel bir versiyonunu kullanacak. ATI ve Microsoft'un Xbox Next'in tasarımını anlaştırmalarının ardından bu haber daha küçük ve sevimli bir Xbox'ın habercisi olacak gibi. Xbox, PS2 ve Gamecube'den çok daha büyük ve sevimsizdi.



THRUSTMASTER TACTICALBOARD

Fiyatı: 99,95 euro + KDV

www.thrustmaster.com

İthalat: **Dijital Center**

www.dijitalcenter.com

Thrustmaster Tacticalboard

özellikle strateji ve aksiyon oyun-

ları için klavyenin yerinin alıp üs-

tüne bazı ek özellikler sunuyor.

Tactical Board'un tam ortasında yön tuşları olarak kullanabileceğiniz 4 tuş ve bunun çevresinde ana özellikleri atadığınız 9 fonksiyon tuşu var. Cihazın sağ tarafında baş parmağa göre ayarlanmış 7 ve üst kısmında iki sıra halinde 22 tuş bulunuyor. Sol taraftaki yuvarlak bölüm ise oyun içi sesli iletişim ve sesli komut için. Tactical Board'un üzerinde kullanabileceğiniz 42 tuş var.

Cihazın alt tarafında ise bileğiniz yasladığınız bir yastık bulunuyor. İçi jel dolu olan bu yastık uzun süre oyun oynanız bile bilek ağırsı çekmemenizi sağlıyor. Ayrıca bilekliğin altındaki kaydırma kolu sayesinde tuşlara uzaklığını ayarlanabiliyor. Sağ tarafta baş parmak için konan bölüm de kendi ekseninde dönerken istediginiz açıya geliyor ve ileri geri hareket edebiliyor. Ayrıca üst taraftaki iki sıra tuş da yükseklik ayarına sahip. Yani Tactical Board'da ergonomiyi kendinize göre ayarlamamanızı sağlayan bir çok seçenek var.

Alışmak Zaman Alır

Bu pek çok seçeneğe rağmen cihazı ilk kullandığınızda çok rahatsız hissedeceksiniz. Çünkü alışılması zor bir cihaz. Bunun sebebi yıllar boyunca elimizin klavye ile bütünleşmiş olması. Tacticalboard'u kullanacaksanız ona alışmak için sürekli kullanmakta ve bütün oyunları Tacticalboard'da oynamakta fayda var.

Tacticalboard ile birlikte gelen Thrustmapper programı sayesinde cihazın bütün tuşlarına birer

ARTILAR: Tamamen yunlar için tasarlanmış, oldukça ergonomik.
EKSİLER: Keskinliği yeterince iyi değil

klavye tuşu atayabiliyorsunuz. Tabii diğer bir seçenekinizde Thrustmapper kullanmadan oyunun tuş ayarlarını, Tacticalboard'a göre yapmanız. Ama benim size tavsiyem Thrustmapper'i kullanmanız. Her şeyden önce cihazla birlikte 56 oyun için hazır ayarlar geliyor. İkincisi Thrustmapper kullanarak tuşlara belli makrolar atayabiliyorsunuz. Mesela silah alma, eğilerek zıplama gibi. Ayrıca tuş ayarlarınızı yaptıktan sonra arkadaşlarınızla paylaşabilirsiniz. Elbette bunlar için Thrustmapper'da biraz vakit geçirmeniz gere-

olmasa da oldukça basit ve kullanışlı. Sesli kumanda içinse Game Commander II cihazla birlikte ücretsiz olarak geliyor.

Oyun Performansı

Dışarıdan bakıldığındá Tacticalboard eksiksiz bir tasarım gibi görünüyor. Ancak oyuna girdiğinizde bazı hatalarla karşılaşıyorsunuz. Mesela yön tuşları biraz fazla yumuşak. İyi bir klavyenin tuşlarından aldığıınız hızlı tepkileri vermiyor. Seri hareketlerde (mesela sürekli duvarın kenarından çöküp çöküp ateş etmek) klavye kadar rahat değil. Üstelik cihazın tepki süreleri de yeterince keskin değil. Counter-Strike'da tuştan parmağınıza çek-



kıyor ama bana sorarsanız bu da işin eğlenceli kısımlarından.

Gelelim işin sesli iletişim ve kontrol kısmına. Sol yanda bu iş için ayrılmış olan tuşlar tasarım olarak Sidewinde GameVoice'u andırıyor. Ancak onda olduğu gibi cihaza mikrofonlu kulaklığa bağlanmıyor. Kulaklığa mikrofonu bilgisayarınıza takıyorsunuz. Ancak tuşların ortasındaki tekerleği kullanarak sesi açıp kapatabiliyorsunuz. Sesli iletişim tuşları aynı GameVoice'da olduğu gibi önceden belirlediğiniz 4 grup veya kişi, takımınız ve tüm oyuncular şeklinde sesinizin kimlere gideğini ayarlıyor. Tacticalboard ile gelen sesli iletişim programının ismi ise TeamSound. GameVoice kadar şık ve özellikli bir program

tiğinizde yarınlı veya bir saniye kadar o yöne hareket etmeye devam ettiğini farkettim. Muhtemelen Counter-Strike'in alışındıktı bugalarından biri. Ayrıca Midnight Club II'de çok ince hareketleri yapmakta zorlandım. Kısacası çok net bir keskinlik gerektiren aksiyon ve yarış oyunlarında biraz zorlanabilirsiniz.

Ancak strateji oyunlarında Thrustmaster tam bir uzman. Tuşların bolluğu ve programlanabilirliği sayesinde işiniz çok kolaylaşıyor. Özellikle grupladığınız askerleri baş parmağa atamak, yön tuşlarının çevresindeki tuşlarla binaları gezmek, üst sıradaki tuşlar ile de asker üretmek oynayışınızı oldukça hızlandırıyor.

THRUSTMASTER HOTAS COUGAR

Simülasyon diyince bir oyuncunun aklına gerçeğe yakın deneyimler gelir. Çünkü simülasyon oyunlarında öncelikli amaç oyunun gerçekliğini en üst seviyede tutabilmektir. Özellikle de uçuş simülasyonlarında. Oyunun ne kadar detaylı olduğu, grafiklerin gerçekliği, silah sistemlerinin ve fiziksel şartların (hem uçağın, hem gökyüzünün hem de sizin) asılina uygunluğu ve tabii ki oyunla birlikte gelen kuilanım kılavuzunun kalılığı bir uçuş simülasyonunun değerini belirleyen kriterlerdir. Ama bir simülasyondan zevk alabilemek için ekrandaki grafikler kadar ekranın dışında nelere sahip olduğumuzu önemli. Plastik basit bir joystick ile uçurduğunuz uçağın gerçeğe uygunluğunu nasıl düşünebiliriz. Hotas Cougar'ı denemeden önce hiç dert dejildi benim için bu. Sonuçta kokpitte değil masa başındayız ve başımızda bir kask yok diye düşünüyordum. Ama Cougar'la tanıştıktan sonra insanın basit plastikle re dönese gelmiyor.

F-16 Uçurmak

Hotas Cougar'ı özel kılan şey gerçek bir F-16 kontrol kolu ile bire bir aynı tasarlanmış olması. Uçuş simülasyonu tasarlayan oyun geliştiricileri uçağı birebir modellemek için ne kadar özen göstermişse aynı özeni Thrustmaster'da Hotas Cougar için göstermiş. Cihaz aynı savaş uçaklarında olduğu gibi kumanda ve gaz kolu (Throttle) olarak iki ayrı parça halinde geliyor. Uçakların



gaz kollarının Sidewinder'lar daki gibi küçük bir plastik tekerlek olmadığını biliyordum, ama açıkçası üzerinde bu kadar fonksiyon olduğundan haberim yoktu.

Tamamen metal olan Hotas Cougar sağlamlığı ve elinizde hissettiğiniz ağırlığı ile basit bir joystick olmadığı hissettiriyor.

Ama onunla karşılaşığınızda sizi ilk sarsacak olan yanı dört bir yanındaki düğme ve D-pad'ler.

Kumanda kolunun üzerinde 4 D-pad ve 5 tuş bulunuyor. Gaz kolunun üzerinde ise 2 D-pad, 2 switch, 2 tuş ve 2 tekerler bulunuyor. D-pad'lerden bir kısmı 8 yönlü bir kısmı ise analog. Bunların hangi amaçla kullanılacağı oyundan oyuna değişiyor. Ayrıca ayarları özelleştirmenizde faydalı var.

Hotas Cougar ile gelen Control Panel'i kullanarak istediğiniz tüm tuş ve padları açıp kapatabiliyor, ölü nokta, hassaslık ve trim ayarlarını yapabiliyoruz. Her tuş veya pad'e klavye kontrollerini atayabiliyorsunuz. Ancak Control Panel biraz karışık ve kullanımı zor. Ama cihaz zaten profesyonel simülasyoncular için olduğundan bu çok fazla bir sorun yaratmayacağındır. Program ile birlikte hazır hiç profil gelmemesi hayal kırıcı. Ancak cougar.frugals-world.com adresinden profiller indirip diğer Hotas Cougar kullanıcıları ile tanışabiliyorsunuz. Ayrıca sitede her türlü problem ve sorunuzu cevaplayacak geniş bir SSS bölümü var.

Mükemmel Gerçekçilik

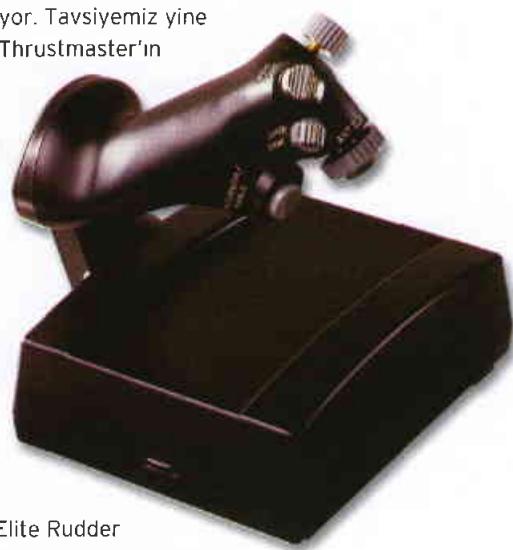
Simülasyonlar konusunda pek deneyimli değilseniz başta Hotas Cougar size fazla sert gelecektir. Özellikle fantastik aksiyon simülasyonlarında kullanması oldukça zor. Ama gerçek bir simülasyon-

da denediğinizde gerçek kontrolün ne olduğunu tam olarak anlıyorsunuz. Novalogic ve Janes'in hayranları daha rahat ve daha gerçekçi oyun zevkini tadacaklar. Tabii biraz da kas geliştirmiş olacaklar.

Hotas Cougar'ı edindiğinizde eksikliğini ilk hissedeceğiniz şey beraberinde bir Rudder gelmemesi oldu. Gaz kolunun üzerindeki menzil ayar düğmesi rudder özelliğine ayarlanmış olarak geliyor. Ancak isterseniz herhangi başka bir tuş veya D-pad'e atayabiliyorsunuz bu özelliği. Ama yine de kontrol olarak pek kolay değil. En iyisi bir rudder satın alıp sisteme eklemek. Gameport'a takılan herhangi bir rudder işinizi görür (bulması oldukça zor). Ancak USB bağlantıları sorun çıkarıyor. Tavsiyemiz yine Thrustmaster'ın

Fiyatı: 475 euro + KDV
www.thrustmaster.com
İthalat: Dijital Center
www.dijitalcenter.com

level hit



Elite Rudder Pedal'ını kullanmanız.

Hotas Cougar'ın diğer bir özelliği ise kumanda kolunun kafesinden çıkarılabilmesi. Buraya başka bir uçağa göre modellenmiş bir kol takabiliyorsunuz. Ancak Thrustmaster henüz yeni bir model çıkarmış değil. Bu geleceğe yönelik bir opsiyon.

Eğer gerçek bir simülasyon oyuncususunuz Hotas Cougar hayallerinizi süsleyecek, mükemmel bir joystick. Zaten cihaz USAF tarafından pilot eğitimlerinde kullanılıyor. Bu tek başına onun mükemmellığını gösteriyor. Bir de rudder eklerseniz göklerde sizi kimse tutamaz.

ARTILAR: F-16 kumanda kolunun birebir aynısı, kalitesi ve sağlamlığı rakipsiz
EKSİLER: Fazla profesyonel, fiyatı dudak uçuklatıyor

THRUSTMASTER HOTAS COUGAR

Simülasyon diyince bir oyuncunun aklına gerçeğe yakın deneyimler gelir. Çünkü simülasyon oyunlarında öncelikli amaç oyunun gerçekliğini en üst seviyede tutabilmektir. Özellikle de uçuş simülasyonlarında. Oyunun ne kadar detaylı olduğu, grafiklerin gerçekliği, silah sistemlerinin ve fiziksel şartların (hem uçağın, hem gökyüzünün hem de sizin) asılina uygunluğu ve tabii ki oyunla birlikte gelen kuilanım kılavuzunun kalılığı bir uçuş simülasyonunun değerini belirleyen kriterlerdir. Ama bir simülasyondan zevk alabilemek için ekrandaki grafikler kadar ekranın dışında nelere sahip olduğumuzu önemli. Plastik basit bir joystick ile uçurduğunuz uçağın gerçeğe uygunluğunu nasıl düşünebiliriz. Hotas Cougar'ı denemeden önce hiç dert dejildi benim için bu. Sonuçta kokpitte değil masa başındayız ve başımızda bir kask yok diye düşünüyordum. Ama Cougar'la tanıştıktan sonra insanın basit plastikle re dönese gelmiyor.

F-16 Uçurmak

Hotas Cougar'ı özel kılan şey gerçek bir F-16 kontrol kolu ile bire bir aynı tasarlanmış olması. Uçuş simülasyonu tasarlayan oyun geliştiricileri uçağı birebir modellemek için ne kadar özen göstermişse aynı özeni Thrustmaster'da Hotas Cougar için göstermiş. Cihaz aynı savaş uçaklarında olduğu gibi kumanda ve gaz kolu (Throttle) olarak iki ayrı parça halinde geliyor. Uçakların



gaz kollarının Sidewinder'lar daki gibi küçük bir plastik tekerlek olmadığını biliyordum, ama açıkçası üzerinde bu kadar fonksiyon olduğundan haberim yoktu.

Tamamen metal olan Hotas Cougar sağlamlığı ve elinizde hissettiğiniz ağırlığı ile basit bir joystick olmadığı hissettiriyor.

Ama onunla karşılaşığınızda sizi ilk sarsacak olan yanı dört bir yanındaki düğme ve D-pad'ler.

Kumanda kolunun üzerinde 4 D-pad ve 5 tuş bulunuyor. Gaz kolunun üzerinde ise 2 D-pad, 2 switch, 2 tuş ve 2 tekerler bulunuyor. D-pad'lerden bir kısmı 8 yönlü bir kısmı ise analog. Bunların hangi amaçla kullanılacağı oyundan oyuna değişiyor. Ayrıca ayarları özelleştirmenizde faydalı var.

Hotas Cougar ile gelen Control Panel'i kullanarak istediğiniz tüm tuş ve padları açıp kapatabiliyor, ölü nokta, hassaslık ve trim ayarlarını yapabiliyoruz. Her tuş veya pad'e klavye kontrollerini atayabiliyorsunuz. Ancak Control Panel biraz karışık ve kullanımı zor. Ama cihaz zaten profesyonel simülasyoncular için olduğundan bu çok fazla bir sorun yaratmayacağındır. Program ile birlikte hazır hiç profil gelmemesi hayal kırıcı. Ancak cougar.frugals-world.com adresinden profiller indirip diğer Hotas Cougar kullanıcıları ile tanışabiliyorsunuz. Ayrıca sitede her türlü problem ve sorunuzu cevaplayacak geniş bir SSS bölümü var.

Mükemmel Gerçekçilik

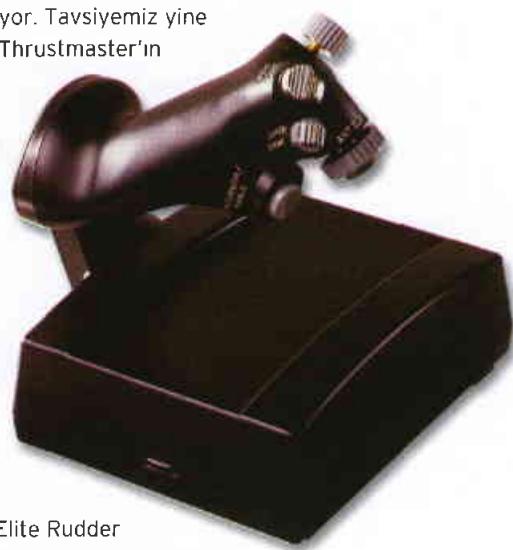
Simülasyonlar konusunda pek deneyimli değilseniz başta Hotas Cougar size fazla sert gelecektir. Özellikle fantastik aksiyon simülasyonlarında kullanması oldukça zor. Ama gerçek bir simülasyon-

da denediğinizde gerçek kontrolün ne olduğunu tam olarak anlıyorsunuz. Novalogic ve Janes'in hayranları daha rahat ve daha gerçekçi oyun zevkini tadacaklar. Tabii biraz da kas geliştirmiş olacaklar.

Hotas Cougar'ı edindiğinizde eksikliğini ilk hissedeceğiniz şey beraberinde bir Rudder gelmemesi oldu. Gaz kolunun üzerindeki menzil ayar düğmesi rudder özelliğine ayarlanmış olarak geliyor. Ancak isterseniz herhangi başka bir tuş veya D-pad'e atayabiliyorsunuz bu özelliği. Ama yine de kontrol olarak pek kolay değil. En iyisi bir rudder satın alıp sisteme eklemek. Gameport'a takılan herhangi bir rudder işinizi görür (bulması oldukça zor). Ancak USB bağlantıları sorun çıkarıyor. Tavsiyemiz yine Thrustmaster'ın

Fiyatı: 475 euro + KDV
www.thrustmaster.com
İthalat: Dijital Center
www.dijitalcenter.com

level hit



Elite Rudder
Pedal'ını kullanmanız.

Hotas Cougar'ın diğer bir özelliği ise kumanda kolunun kafesinden çıkarılabilmesi. Buraya başka bir uçağa göre modellenmiş bir kol takabiliyorsunuz. Ancak Thrustmaster henüz yeni bir model çıkarmış değil. Bu geleceğe yönelik bir opsiyon.

Eğer gerçek bir simülasyon oyuncususunuz Hotas Cougar hayallerinizi süsleyecek, mükemmel bir joystick. Zaten cihaz USAF tarafından pilot eğitimlerinde kullanılıyor. Bu tek başına onun mükemmellığını gösteriyor. Bir de rudder eklerseniz göklerde sizi kimse tutamaz.

ARTILAR: F-16 kumanda kolunun birebir aynısı, kalitesi ve sağlamlığı rakipsiz
EKSİLER: Fazla profesyonel, fiyatı dudak uçuklatıyor

GeForce FX 5900, nihayet Nvidia

GIGABYTE RADEON 9600 PRO GV-R96P128D

Firmaya sorunuz

www.gigabyte.com Radeon'ların popülerliği her geçen gün arta dursun kaliteli bir Radeon bulma sorunu hala devam ediyor. Piyasadaki bir dolu marka içinde bana sorarsanız

Hızlı Sistem

www.hizlisistem.com

Radeon'ların popülerliği her geçen gün arta dursun kaliteli bir Radeon bulma sorunu hala devam ediyor. Piyasadaki bir dolu marka içinde bana sorarsanız



sadece

3 tanesi almaya değer kalitede. Kuşkusuz Gigabyte da bunlardan biri. Zaten kalitesini ana kartlarla çok uzun süre önce kanıtlamış bir firma Gigabyte.

Gigabyte Radeon 9600 Pro, orta seviye bir ekran kartı. Yani iyi bir performans isteyen, bunun

ARTILAR: İdeal performans, yüksek üretim kalitesi

EKSİLER: Gözle görülebilir bir eksik yok

için para harcayabilecek durumda olan yine de 400\$ gibi ucuk fiyatlarla çikamayacak kullanıcılar için. Biz incelememizi yaparken ürün henüz ithalatçı firmanın stoklarına girmemişti. Bu yüzden kesin fiyatını veremiyoruz. Ancak piyasadaki diğer Radeon 9600

Pro'lara yakın bir fiyat olduğunu tahmin etmek hiç zor değil.

Radeon 9600 Pro 128MB belleğe sahip ve bunu 128-bitlik bir hafıza denetçi kontrol ediyor. Kartın üzerinde 32MB'lık ve 2.8ns erişimli 4 bellek modülü bulunuyor. Kartın çekirdek hızı 400MHz bellek hızı ise 600Mhz. Radeon 9600'ü aynı seviyede de olsa Radeon 9500'ün devamı olarak görmemek lazım. Çünkü 9500, Radeon 9700'ün kırılmış versiyonuydu. Zaten üzerinde oynayarak 9700'e çevrilebiliyordu. Ancak

Radeon 9600 sıfırdan tasarlanmış bir GPU ve 9800'ün kırılmış bir kopyası değil. Bu yüzden daha dengeli ve performansı daha iyi.

Overclocklasak mı?

Ancak Radeon 9600'ler over-

lock kapasitesi olarak yeni seri Radeon'lar içinde en iyisi. Elbette overclock'un risklerini göze alabilecek kadar bilgili ve cesur olabilirsiniz. Sırf deneme için yaptıklarını saymazsanız bugüne kadar normal kullandığım hiç bir ekran kartını overclock etmedim. Bana sorarsanız overclock sadece yeni bir ekran kartı alacak paranz yoksa ve eskisi oyuncuları çalıştırmayı reddediyorsa mantıklı. Ama 100 fps oynadığınız bir oyunu 110 FPS oynamak için Radeon 9800'ünüze overclock ediyorsanız tek yaptığıınız kendinizi kandırıp ekran kartınızı fazladan pişirmek.

Neyse biz kartımıza dönelim. Radeon 9600 Pro'nun üzerinde VGA, DVI ve TV-Out çıkışları bulunuyor. DVI/VGA adaptörü ile kartı iki monitör bağlayabiliyor ve ATI kontrol paneli ile bu çıkışları efektif olarak kullanabiliyorsunuz. Ayrıca kartla birlikte V-Tuner aracı geliyor.

Gigabyte Radeon 9600 Pro günümüz oyuncularını tatmin edebilecek güçlü bir ekran kartı ve ideal bir oyuncu bilgisayarında kolaylıkla kendine yer bulabilir.

SAMSUNG ML1710 LASER PRINTER

Fiyatı

199 \$ + KDV
www.samsung.com.tr

İthalatçı

Koyuncu
www.koyuncu.com.tr

Ev için yazıcı alanlar genelde inkjet tercih ederler. Çünkü lazer yazıcılar pahalı ve oldukça iri cihazlardır. Üstelik sadece siyah beyaz yazabilirler. Bu yüzden ucuz, ufak tefek ve renkli inkjet'lere bir alternatif olamamışlardı bugüne dek. Ama yeni Samsung ML1710 ile işler biraz değişiyor.

Çoğu inkjet yazıcısından daha az yer kaplayan Samsung ML1710, kareye yakın tabanı sayesinde hemen her yere sıfäbilüyor. Üstelik kağıt haznesi yazıcının altında ve çekmece şeklinde. Bu hem cihazın daha derli toplu durmasını

ARTILAR: İdeal performans, yüksek üretim kalitesi

EKSİLER: Gözle görülebilir bir eksik yok

sağlıyor hem de kapladığı alanı baya azaltıyor. Üstelik kağıt haznesi 250 kağıt alıyor.

Samsung ML1710'un inkjet'lere göre en üstün yanı elbette baskı hızı. Dakikada 16 siyah beyaz sayfa yazabiliyor. Ama bunu birebir inkjet yazıcıların hızıyla karşılaştırmak doğru olmaz. Çünkü lazer yazıcıların özelliği gereği baskıya başlamadan önce bir süre isınması gerekiyor. Ama isındıktan sonra sayfaları çok hızlı basabiliyor. Bu yüzden tek bir sayfa basarken Lazer daha hızlı değil. Ama çok sayfa basacaksanız Lazer yazıcı-

nın hızı çok daha fazla. Zaten 8MB hafızası ve 66MHz'lık işlemci ile ML1710 hemen her inkjet yazıcıdan üstün.



ML1710'un inkjet yazıcılara göre diğer üstünlükleri basılan kağıdın hemen tutulduğunda mürekkebinin dağılmaması, baskının daha kaliteli olması ve toner masrafının daha az olması.

Printer Windows, Mac ve Linux ile uyumlu. USB ile bağlanıyor ve sürücü kurulumu sorunsuz. 600x600 çözünürlükte baskı alabiliyorsunuz. Hemen her tür kağıt, zarf veasetata çıkış alabiliyorsunuz.

Donanım Pazarı

Bu ay yine listemizde fiyat düşüsleri ve değişen ürünler azdır. Ama geçen aya bakarsanız çok farklı olduğunu göreceksiniz. Çünkü geçen ay matbaada yapılan bir azılık sonucu son iki ayın sayfalari birbirine katılmış, ürün fiyat ve isimlerinde yanlışlıklar olmuştu. Bu aksilik için özür dileriz. Bundan sonra böyle bir hata yapmayacaklarından eminiz. Yapmayacaksınız di mi!! Çotanank!! "Ühüü... yapmicaz abi sóz".

Aşağıdaki ürünler bulabileceğiniz online mağazalar

www.arena.com.tr	www.eksenbilgisayar.com
www.bogazici.com.tr	www.estore.com
www.dijitalcenter.com	www.kangurum.com
www.hepsiburada.com	www.mavidonanim.com
www.hizlisistem.com	www.pcgold.com.tr

	Ekonominik		İdeal		Süper	
İşlemci	Athlon XP 1800+Box	65\$	AMD Athlonxp 2400+Box	100\$	Pentium 4 3.06 GHz	407\$
Anakart	MSI KT4V (6712)	62\$	MSI K7N2	91\$	Asus P4C800-DLX	223\$
Bellek	256 MB DDR-400 Spectec	48\$	512MB DDR-400 Twinmos	90\$	512MB DDR-400 Twinmos	90\$
Hard-disk	Seagate Baracuda 4 40GB	64\$	Seagate Baracuda 4 80GB	81\$	Seagate Baracuda 5 160GB	174\$
Ekran Kartı	MSI FX 5200 128 MB	88\$	HIS Radeon 9600 Pro	225\$	His Radeon 9800 PRO	858\$
Monitör	Samsung 753 DFX Flat 17"	142\$	Samsung 757MB 17"	211\$	Sony G520 21"	43\$
DVD-ROM	Pioneer 16X DVD-ROM Tray	43\$	Pioneer 16X DVD-ROM Tray	43\$	Pioneer 16X DVD-ROM Tray	56\$
Ses kartı	Sound Blaster Live Value 5.1	36\$	Sound Blaster Audigy DE	73\$	Sound Blaster Audigy2 Platinum	186\$
Modem	Apache 56K V90 Internal	32\$	APACHE 56k V90 USB	54\$	APACHE 56k V90 USB	54\$
Kasa	Aopen QF 50A	52\$	Aopen H600	65\$	Chieftec Matrix Big Tower	160\$
Klavye	Microsoft PS2	14\$	MS Multimedya Blue	20\$	Wr. Opt. Desktop	54\$
Mouse	MS Intelli Explorer 3.0	30\$	MS Intelli Explorer 3.0	30\$	MS Intelli Explorer 3.0	22\$
Hoparlör	Philips A2.510	54\$	Philips A2.610	77\$	Philips A3.600	142\$
CD-RW Sürücü	Samsung 52/24/52 8MB	51\$	Samsung 52/24/52 8MB	51\$	Pioneer DVR A05	230\$
Floppy		8\$		8\$		8\$
Toplam		789\$		1219\$		2707\$

Not: Fiyatlara KDV dahil değildir ve KDV oranı ürün grupları arasında farklılık göstermektedir. Fiyatlar ithalatçılarından değil belirtilen online mağazalardan alınmıştır. Bu yüzden incelemelerde belirtilen fiyatlardan ve başka mağazalardaki fiyatlardan farklı olabilir. Fiyatlar veriliırken mağazalar içinde en düşük olan değer seçilmiştir. Tavsiye edilen ürünlerin tümü denemiştir.

Ayın Fırsatı

Dijital Center'dan alışveriş yap LEVEL Aboneliği kazan



Bugüne kadar donanım alanlara pek çok hediye verildi ama bu kadar güzelinin verildiği olmamıştı. Dijital Center'dan bu ay 400\$ alış veriş yapanlara bir yıllık Level aboneliği hediye ediliyor. Üstelik hangi ürünü alırsanız alın. Tek yapmanız gereken 400\$ veya üzerinde bir sipariş verdikten sonra Dijital Center'in (212) 217 4020 numaralı destek hattını arayarak Level Aboneliğinizi başlatmak istediğiniz söylenmek. Kampanya'nın kuralları ve diğer bilgiler için Dijital Center'ı arayabilirsiniz.

Böylece Dijital Center'in başka bir yerde kolay kolay bulamayacağınız yüksek performanslı ve kaliteli ürünlerini alırken Türkiye'nin bir numaralı oyun dergisini de bedava edinmiş olacaksınız. www.dijitalcenter.com

TEKNİK SERVİS



Jesuskane | jesuskane@level.com.tr

Nasıl oldu pek fırsatımız olmadı anlayamaya ama bir ay daha uçtu gitti işte. Ne kadar da çabuk geçiyor zaman. Sıcaklar bizi etkilediği kadar sistemlerimizi de perişan etmiş olsa gerek ki ısınma problemleri had safhada bu ay. Keşke imkan olsa da klima dağıtsak her ay Level'la. Neyse, bıyurun serinleyelim artık...

Kızmayın

Derginiz süper ama eskiden daha süperdi desem kızımsınız herhalde. Hani var ya şu 3 yıl önceki Level. Ama suş sizde değil tabii ki; eskideki oyunlardan kaynaklanıyor bu. Belki adamlar daha çok özen gösteriyordu oyuncuları yaparken. Ama ben dergimizi okurken hala eğleniyorum. Fakat ben bu maili soru sormak için yazdım, yorum yapmak için yazmadım. Neyse sorulanın şunlar:

1) Benim sistemim AOpen AK79D 400 Max anakart; ATHLON XP 2600+; MSI GeForce FX 5600 TD ekran kartı; 512 DDR 400 RAM. Sorunum şu; PC herhangi bir oyunu oynarken oyundan ırkıyor ve masüstüne dönüyor. Oyna yeniden girersem bir süre sonra bilgisayar yeniden başlıyor. Bunun ısnadından kaynaklandığını düşünüyorum. İşlemci BOX'tu ve verilen fanın bir bölümünü de bakırdı. Kasamda bir tane fan var. Anakartla beraber verilen SilentTek adlı programda sınırlı 60 derece ve benim işlemci sürekli 52-58 dereceler arasındaki sıcaklıklarda seyrediyor. Sınır en fazla ne kadar yükseltebilirim? İşlemci kaç derece sıcaklığı dayanabilir?

2) Ben eskiden Abit Siluro GeForce 4 MX 440 kullanıyorum sonra sanırım sıfır bu kart için hazırlanan bir virüs BIOS'una girdi. Sadece fazla voltaj verince bazen çalışıyor. Bunu düzgün bir şekilde çalıştırabilmek için yapabileceğim şeyler nedir?

Sınavların bitmesi de iyi oldu. Bence Tuğbek abi o güç kaynaklarından odasına asmak için bir avize yapabilir. Dergide yanıtlayamazsanız da bana bir cevap atarsanız benim ve böyle soruları olan kişiler için çok iyi olur. Yardımlarınız için teşekkürler.

Deniz ATASOY, PQAS

"Süper dergi" nedir ki sevgili kardeşim?
Deniz. 3 yıl önce sen başkaydın, ben baş-

kaydım, her şey bambaşkadı.

1) 60 derece zaten üst sınır. Yani işlemci kavrulmak ile kavrulmamak arasında gidip gelmekte. Kullandığım sistemde (ki olması gereken ısı da bu) işlemci sıcaklığı ortalama 45 derece. Öncelikle işlemci fanın düzgün çalışıyor mu bir kontrol et. İşlemci ile soğutucu birbirine düzgün temas etmiyor olabilir. Sistem açıkken elinle soğutucunun ısısını kontrol et. İşlemci ile soğutucu arasına ısı iletkeni solusyonundan sürüver (beyaz, civik malzeme sor bilgisayarçı kardeşler anlar hemen). Bunun dışında genel sistem ısısı da sorun yaratıyor olabilir. Kasaya fan ekleyerek biraz serinletirsen de hoş olur. Eğer şu ana kadar ciddi bir hasar almadı ise donanımın, bunlardan sonra stabiliteti yakalarsın.

2) Hmm madem anlık olarak çalıştırabiliyorsun, e bir BIOS update yapiver olsun bitsin kardeş. Eğer işe yaramazsa bekle Abit yakında yeni distribütörünün duyuracakmış teknik servise bırakırsın. Tuğbek abi zaten bayılmış durumda yorgunluktan. Avize olayına kasacağını hiç mi hiç sanmıyorum. Bırak azıcık ta kapatın ışığı dınlensin biraz adam. (Aslında güç kaynaklarından bir yatak yapılabilir. -TÖ)

The Last Don (Mafyadaki Don)

Selam Jesuskane, sana bir sorum olacak. Ben yeni PC aldım. Oyun oynarken (bazılarında) grafik hataları oluyor. Örneğin GTA VICE CITY ve MAFIA. Ekran kartım GeForceFX 5600 ve DirectX 9 yüklü. Eski makinede aynı oyunlarda bu sorun olmuyordu. Eski ekran kartı GeForce 2 idi. Sizce bu sorunun giderilmesi için ne yapmalıyım?

SÜZEN

Selam Cem,
İşletim sistemini de yazsaydın iyi olurdu ama neyse. Eğer Windows XP kullanıyor isen hemen bir Windows Update çalıştırıyor, Direct3D ile ilgili Update'ı bulup yapıyorsun sorunun ortadan kalkıveriyor. Yok Windows 98 kullanıyorum

dersen hemen ekran kartı özelliklerine gitip "Sis tablosu öykünmesini etkinleştir"me kutucuğundaki check işaretini kaldırıyorsun oluyor bitiyor.

Yine ekran kartı dedi ya

Benim ekran kartım Asus GeforceFX 5800 Ultra. Ekran kartımdan memnunum ama birçok yerden ve Level dan Geforce FX 5800'ün kötü bir kart olduğu söylendi. Bu kart değiştirilip başka bir ekran kartı alınacak kadar kötü mü? Veya FX 5800 bu şartlarda benim kaç sene isimi görür? Fan sesini ve yüksek fiyatını dikkate almayarak bana bir cevap verirseniz sevinirim.

Miraç

Ekran kartın kötü bir kart değil. Kimse de bunu iddia etmiyor zaten. Ancak kendi sınıfında yer alan RADEON lara göre zayıf

Ahiretten Donanım Sorusu

Orochi_okan kardeşim bana içinde 121 kere "Bana hınu yapmayıacaktın!" yazan mektubu 44 kez yollandıktan sonra ilk mektubunda karne notlarını, bu sene bitirdiği oyunları yazmış yollamış.

Selam Jesus abi

Abi sana biraz müsallat olduk ama neyse. Abi ben şu Level'deki internet forumuna kayıt oldum arada bir mail at bana. Hadi abicığım iyi günler diğer arkadaşlara (abilere) selamlar.

Orochi_okan

Jesus ayladırsun Orochi bu sefer'de TO'ye bir mektup atar.

Abi ben yillardır bir türlü hard-disk'i mi yakamadım. Benim hard-disk'im Quantum Fireball ama 3 sene dir yakamadım. Abi sen nasıl yaktın bu hard-diskten 3 tane, yolunu yorganını söyle de bizde yakalım yoksa hiç babamın yeni hard-disk alacağı yok.

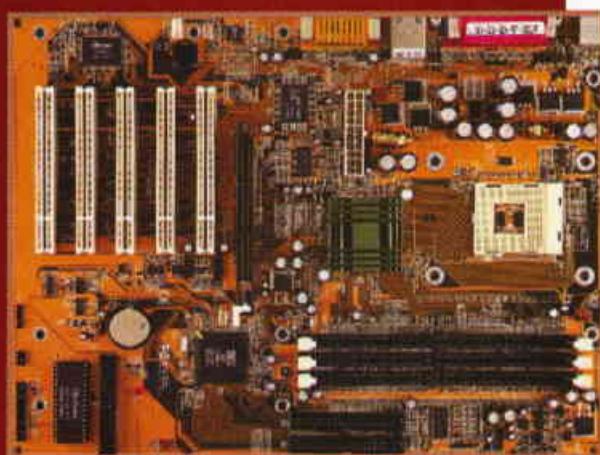
Sana söyleyecek bir şey bulamıyorum valla. Bir şeye söylememiyorum hatta, Allah sizin Azermann'a ben zetmesin.



YARIŞMA: Bilin bakalım bu ne!

Heyecan yaratan yarışmamız "Bilin bakalım bu ne!" ile tekrar karşınızdayız. Geçen hafta "çok zor nasıl olsa yine bilen olmaz" diye bol keseden hediye dağıtınca cevaplar yağmur olup aktı ve Baran Kahyaoglu doğru cevabı verecek hediyeleri kaptı. Baran dışında doğru cevabı veren tek kişi Cem Alaslan'dı ama bir hafta geç kalmıştı. Bu arada Yusuf Ustaoglu en özgün cevabı vererek bizden bir "Milkshake" kazandı. Cevaplar şasırtıcı doğruluktaydı ama pek coğunuza resimlerin Photoshop ile değiştirildiğini fark edemedi. Yapmayı arkadaşlar 766MHz'lik AMD K-2'yi nasıl yersiniz?

Her neye işte doğru cevaplar... 1- Intel Pentium3 2- AMD K6 3- AMD Athlon 4- AMD Athlon XP 5- Cyrix 686MX 6- AMD Duron 7-SonyPS2 Emotion Engine 8-Intel Pentium Pro 9- Intel Pentium MMX 10- Intel Pentium 4



Gelelim bu ayın sorusuna. Yanda gördüğünüz ekran kartının marka ve modelini bulup ilk yollayan okuyucumuz bu ekran kartını kazanacak. Böylece doğru cevabı bulduğunuzda hediyenizi de öğrenmiş olacaksınız. Ha unutmadan... "Bu ekran kartı değil anakart kiii!" şeklinde mail atan ilk okuyucumuzla da bogazda kefal yiyor, hesabi kefal ödeyecek elbette.

kaliyor. Şu anda alınabilecek en iyi ekran kartlarından kendisi. Her parmağında ayrı bir marifet ayrıca. Ancak oldukça pahalı, her güç kaynağı ile çalışmıyor vs. Yani fiyat performans oranına da bakınca da-ha ucuz ve iş görebilecek kartlar mevcut piyasada. Hem FX'in nimetlerinden tam manası ile yararlanabilen ne bir yazılım ne de oyun yok ortada hala. Bu erken kartı seni uzun süre idare edecektir merak etme. Almışsin madem incele kardeşim önce aaaaaaaaaa. Hadi kolay gelsin. (Kartın sorunu çıkardığı gürültü ve fiyatının karşılığı olabilecek bir performans vermemesi. Keşke bekleyip bir FX 5900 alaydin. Değiştirme şansın olursa bence düşünme. Ama değiştiremezsen de en az 1.5 sene hemen her oyunu oynarsın -TÖ)

Açayıp

Selam olsun Jesuskañe'e... Benim problemim bilgisayarın donması ile ilgili. Nadi-ren de olsa bilgisayar bazı oyunlarda kilitlenip kalmıyor. Ekran kartım Leadtek GeForce2 MX 200 ama üzerinde fan olmadığı için fazla ısınıyor olabilir mi? (tabii ki fan yokken daha çok ısınır diyebilirsin ama Level'in daha önceki sayılarında birinde GeForce MX 200'lerin fanlı ihtiyacı olmadığını duymuştum.)

Kasam ATX ve içinde hiç fan yok ama fan takılacak yerde bulunmadım. Kasa da mı açayıplik var yoksa açayıplik ben de mı hala çözemedim. Kasanın içinde fan olmaması problem yaratır mı? Sorularım şimdilik bù kadar. Cevaplannın içi şimdiden teşekkürler, kal sagıca...

Alper TUFAN

Selam olsun sana Alper. Problemin bilgisayarın donması ile ilgili ama sen hep ısınmasından bahsetmişsin, neyse. Nadi-ren de olsa kilitleniyorsa illa ısınma problemidir demek güç (ama yine de mümkün tabii). GeForce2 MX 200 fansız da gayet güzel çalışır. Ancak Leadtek marka GeForce kartların tamamın da fan mevcut (bende de hala durmakta 2 MX ekran kartı Leadtek).

Sen uygun bir fan bulup takiver kartın üstüne. Bilgisayarın bulunduğu ortamın sıcaklığı hakkında bir fikir sahibi olmadığım için pek bir şey söyleyemiyorum ama kasa fanları ile çözübilirsin sorunu. Demeden hemen önce baki-

yoruz sen hala karar vermemişsin ben mi açayıp yoksa kasa mı diye. Kasa da mutlaka vardır fan takılacak yerler. Gerçi çıkar getirirsın aha bak yok bu kasada diye, rezil oluruz cümle aleme. Yurdum insanı fan yuvasız kasa da üretmiştir inanırm. Kasayı bir daha incele sen bulamazsan başka bir kasa buluver hatta. Bir iki fanla serinletiver bilgisayarını sevinsin garip. Bunun yanında sen kullandığın sürücülerde bir gözden geçir. Son Nvidia sürücüler eski kartlara pek iyi gelmiyor haberin ola.

Son

Aslında ne kadar mantıklı kendi ısınma problemimizi çözemeden sistemleri soğutmaya çalışmak. Bir de bu sıcakta yok kasayı aç, onu tak bunu çıkar. Kan ter içinde kal. Ya bırak kardeşim şu bilgisayarı iki dakika. Açı soğuk bir şeyler içi çık hava al sabah serininde açık dolan. Ne bu ya ooff.... Sicaktan şikayet ediyoruz donacağız bir iki ay sonra neyse of neyse dedik of of....sicakhh.

Level Soruyor!

Nasilsınız? İyi misiniz? İşler okullar ne alemdedir? Hiç Level forumlarına girdiniz mi? Orada bir donanım bölümü var fark ettiniz mi? Bu soruları oradan sorarak diğer okuyucularla tartışabilirsiniz. Forumda Jesuskañe'yi veya beni de yakalayabilirsiniz bazen. Ama bazen...



FİLM ► TANRIKENT

Neyse ki artık küçük ama başımsız dağıtmalar sayesinde festivallerde izleyicilerin bilet bulamayıp, kaçırdığı filmler gösterime girebiliyor.

Yönetmenliğini Fernando Meirelles'in yaptığı Tanrı Kent de bu filmlerden biri ve ben de Tanrı Kent'i geçtiğimiz İstanbul Film Festiva-

li'nde kaçırılanlardan biriyim. Filme girmeden hakkında birçok şey duymıştım zaten. Gerçekçi, şok edici ve olağanüstü bir kurguya sahip diyordu herkes. Haklılar da... Film, karnaval şehri Rio de Janeiro'nun en ölümcül gettolarından biri olan Tanrı Kent'in doğurduğu yüzlerce suç hikayesinden birini anlatıyor. Tanrı Kent, insanların sefilih içinde yaşadığı, daha doğrusu hayatı kalmaya çabaladığı, düslere veya ideallere yer olmayan, ölümün her an kol gezdiği ve polisin bile müdahale edemediği bir bölge. Çocuklar



ölüyor ve çocuklar öldürüyor Tanrı Kent'te. Getto'nun küçük çeteleri, şehrin uyuştuруcυ kartellerine dönüşüyor ve şiddet giderek tırmanıyor. Olayların ortasında kalan bir fotoğrafçiya da her şeyi anlatmak düşüyor. Tanrı Kent çarpıcı karakterleri ve döngüsel kurgusuyla kaçırılmaması gereken bir film.



DVD ► ASLA

YABANCIALARLA OYNAMA

Arabayla uzun bir yolculuğa çıkan Lewis (Paul Walker - 2 Fast 2 Furious) ve abisi Fuller (Steve Zahn - National Security) telsizle bir adamı kafaya alırlar. Ama dalga geçikleri bu adamın şakası yoktur ve bir cinayet işlenir. Lewis'in sevdigi kız Venna'nın da (Leelee Sobieski - Deep Impact) aralarına katılmasiyla işler çığırından çıkar. Klasik bir teen-slasher filmi olmamak için gereğinden fazla çaba sarfediyor Asla Yabancılarla Oynama (orj. Joy Ride). Ama zeki bir psikopat katil ve çaresi üç genç arasında geçen daha kaç farklı film çekilebilir ki? Ancak DVD'deki silinmiş sahneler, yol belgeseli ve alternatif sonlar gibi ekstralariyla ilgi çeken filmi sadece meraklısına tavsiye ediyoruz.

FİLM



DVD



FİLM ► TERMINATOR 3: MAKİNELERİN YÜKSELİŞİ

O kadar tantanadan sonra en sonunda Terminator 3 vizyona girdi. Yeni ne olabilir diye düşüne-rek filme gitmemeye kararı almışken, sırif lise yıllarının "I'll be back..." soslu günleri hatırlına kendimi Emek sinemasına attım. Filmde gerçekten de yeni bir şey yok. Önceki iki terminatörün karışımı olan T-X adlı yeni bir model, yine yok etmek için geçmişé gönderiliyor; tabii Arnie de arkasından... Hatun T-X gerçekten

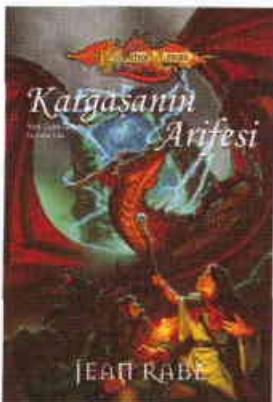
esaslı. Arnie'yi yerden yere çarpıyor ama T-1000 kadar ürkütücü bırakmıyor. Arnie ise ilerleyen yaşına rağmen hâlâ karizmatik ve hâlâ izleyiciyi gaza getirebiliyor (ama dördüncüyü çevirmemeli). Filmin kadrosu Arnie dışında tamamıyla farklı. En başta yönetmen James Cameron'ın koltuğunda U-571'den tanıdığımız Jonathan Mostow oturuyor. Mostov aksiyon sahnelerinde hünerini konuşuyor ama

karakterleri Cameron kadar iyi işlemiyor. Özellikle komik olsun diye yazılmış birtakım replikler gerçekten sırrıyor. Terminator bilimkurgu-aksiyon janrınsı sarsmış ve insan-makine ilişkisine fantastik ama aynı zamanda eleştirel bakabilen bir seri. insana ister istemez Microsoft'un bir Skynet olma ihtimalini düşündürüyor. Son söz: Arnie'nin ölüsü bile yeter!



KİTAP ► KARGAŞANIN ARİFESİ

Daha düne kadar Mızrak Savaşı kahramanlarıyla yatıp kalkarken bugün Beşinci Çağ'ın ilk üclemesi de sonlanıyor.



Krynn'in tarihini değiştiren Kaos Savaşı sonrası başlayan çağı ve kahramanlarını anlatan üçlemenin sonucusu Krynn'in iki süper gücü olan Malys ve Khellendros arasındaki ittifakın güçe olan açlık nedeniyle son bulması ve yeni kahramanların anayurtlarını kurtarma mücadelesi üzerine kurulmuş. Seri alışık olduğumuz ikili yerine Rabe tarafından kaleme alınmış ve onun en başarılı kitaplarından olmuş. Yazar kitaptaki ana hatları naksı örer gibi bağılamış. Gerçi bazen Be-

şinci Çağ'la ilgili biraz ayrıntı isteyebiliyorsunuz ama bu açık gerçekten hayat verilmiş karakterler tarafından kapatılıyor. Özellikle Mızrak Savaşı sonrası EM'den soğuyanlar varsa hikaye akışı ve taze karakterler tarafından yeniden içeri çekileceğini düşünüyorum. Okurken bir an gelecek Feril'i kucaklamak isteyecəksiniz

Not: Seri, ilk kitabı Yeni bir Çağın Doğuşu'yla başlıyor.

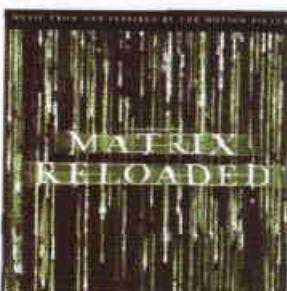


FİLM MÜZİĞİ ► MATRIX RELOADED

İlk filmin soundtrack albümü hard-techno, nu-metal ve rock harmanlamasıyla 90'lı yılların sonunda ki en iyi albümlerden. İkinci albüm ise 2 CD'den oluşuyor. İlk CD Marilyn Manson, Rob Zombie, The Deftones, Rob Dougan and Rage Against the Machine gibi baba isimlerin hazırladığı parçalarından oluşuyor. Ayrıca P.O.D., Linkin Park, Paul Oakenfold, Fluke, and Ün-

loco gibi farklı tarzların ortak sesleri de albümde yer almış. 2. CD'de ise film müzikleri yer alıyor. Yapımcılar Juno Reactor ve Rob Dougan'ın techno sound'u bolca kullandıkları uzun mixler Matrix'in yarattığı sanal ortamı bulunduğunuz çevreye getiriyor. Albüm'deki tüm parçalar neredeyse mükemmel yakın. Aynı zamanda Data CD olan soundtrack albüm Matrix

Reloaded filmi, Animatrix ve Enter The Matrix ile ilgili kamera görüntüleri, fragmanları da içeriyor.



DVD ► ELİM BELİM BAĞLI

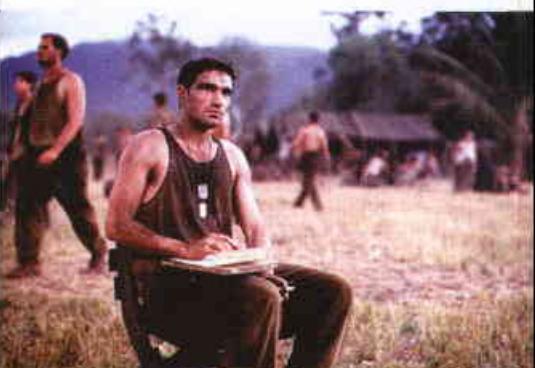
Eski sevgilisinden ayrılmadan üzüntüsünü atlatmaya çalışan Matt (Josh Hartnett - Pearl Harbour), en "verimli" çağındaki bir erkek için en zor kararlardan birini alır: 40 gün için cinselliğle ilgili hi-



bir şey yapmamak. Ama kendi kendine verdiği bu söz, çalıştığı şirketteki arkadaşları tarafından öğrenilince halka açık bir internet bahis sitesi hazırlanır. Üstelik şirketteki herkes Matt'in sözünü hangi gün bozacağına dair iddiaya girmiştir. Erkekler Matt'in içeceğine Viagra atmak, kızlar ise, "doğal güçlerini" kullanmak için birbiriley yarışa girerler. Bir de üstüne Matt hayallerindeki kızla tanışınca ortalık iyice şenlenir.

Elim Belim Baagli (orj. 40 Days And 40

DVD ► THIN RED LINE



Japonya'ya saldırısı düzenleyebilmek için havaalanı inşa etmek isteyen Müttefik'ler isimsiz bir Japon adasını ele geçirmeye karar verir. Stratejik önemi olan bir tepe ve ardından ormanın tutan Japon'lar ise burayı bırakmamak için her şeylerini ortaya koyacaktır.

İnanılmaz bir oyuncu kadrosu, müthiş bir film. Thin Red Line (Trk. İnce Kırmızı Hat) savaşın nasıl bir cehennem olduğunu, askerlerin nasıl da sadece "sayısal üstünlük" aracı olarak kullanıldığını anlatan, insanın doğası ve askerin ruhunun derinliklerini anlatan müthiş bir film. Bir de Üstüne Sean Penn, George Clooney, John Cusack, Woody Harrelson ve Nick Nolte gibi üstün bir kadro oynayınca, seyirlik değil tam arşivlik bir film haline geliyor. Ama ne yazık ki Thin Red Line ithal bir DVD ve Türkçe altyazıdan bile yoksun. Eğer İngilizce bilen ve bu müthiş filmi edinmek istiyorsanız düşünübilirsiniz.

FİLM



DVD



Nights) seyretmesi keyifli bir gençlik komedisi. Özellikle Shannyn Sossamon (A Knight's Tale) hem oyunculuğu hem de güzelliğiyle göz dolduruyor.

Bonus özellikler ise film üzerine birkaç sesli yorum ve fragmandan öteye gidememiş. Elim Belim Baagli öyle "olmazsa olmaz", arşivlik bir DVD değil ama kiralanabilir.

FİLM



DVD



İşgal

gorcan abi | gorcanabi@level.com.tr

Eveet en sonunda Gorcan Abi'nizin üzerinde giyotin veya hut ne bileyim dar aacı gibi bilimum idam tekniklerinden birini deneyecekler. Neden? Çünkü bu sene ressam olamazsa asker oluyor da ondan: P Eylül ayı boyunca günde 2, haf-tada 5, ayda 10 sınava gireceğim ve yoğun stres altındaki minibüs şoferleri gibi gerginim sayın seyirciler! Üzerime gel-meyin. Bu ay iyi denk geldi iki konser al-bümü zaten; okuyun yazıları, sayfaları çevirirken yorulmayın, İşgal meşgal ol-sun...

Amorphis Far From The Sun

Burada yazdığını hemen hemen her grup için "yeni tarzı şu, şöyle değişmiş, böyle yumuşamış" demekten bıktım ama bu gruplar da böyle kardeşim ben n'apıymı :)

Amorphis de son iki albümde yaptığı alternatif etkili müziği devam ettirmiştir. Hatta bu albüm daha da alternatif olmuş. Hatta bazı şarkılar Alice in Chai-n's'e bile benzıyor! Ama albümü dinle-dikçe alışacağınızı garanti verebilirim. İlk dinleyişte kolayca anlaşılıyor. Esa'nın gitar tarzı çok güzel oturmuş. Melodiler çok yumuşak ve akıcı. Albümü

güzel kılan yan da bu zaten. Tarz ne ka-dar değişik olsa da müziği dinter dinlemez Amorphis'e ait olduğunu anlıyorsu-nuz.

Albümün benim kulağıma takılan şar-kıları ise: Smithereens, Planetary Mis-fortune, Ethereal Solitude ve Day Of Your Beliefs.

Son olarak diyeceğim şudur ki: Tu-onela ve Am Universum'a alışıysanız bu albümü de sevebilirsınız.

Dimmu Borgir Death Cult Armageddon

Off Süper. Hastasıym. Yavruz hatta! İş-te Black Metal bu abi yeaaa :p Tamam çok gevşedim ama o kadar Klişe Black Metal grubu arasında bu kadar popüler olmasına rağmen tarzını koruyan Dimmu Borgir yeni albüm çıkarınca heye-carlandırmış biraz :) Grup tarzını koruyor derken oküzlemesine geride kalmıyor tabii ki. Çok efendi değişikliklerle yavaş yavaş, gelişe gelişe geliyor. Son 2 al-bümdür de yakaladıkları oturaklı tarz bu albümde de devam ediyor. Zaten ortam-daki en iyi Extrem Metal müzisyenlerini kadrolarına katan grup, rüya takımı kurdu neredeyse. Borknagar'dan, Simen Hestnæs'in (ICS Vortex), Cradle of Filth'ten Nicholas Barker ve Old Man's Child'dan Galder herhalde anlamınızı sağlar :)

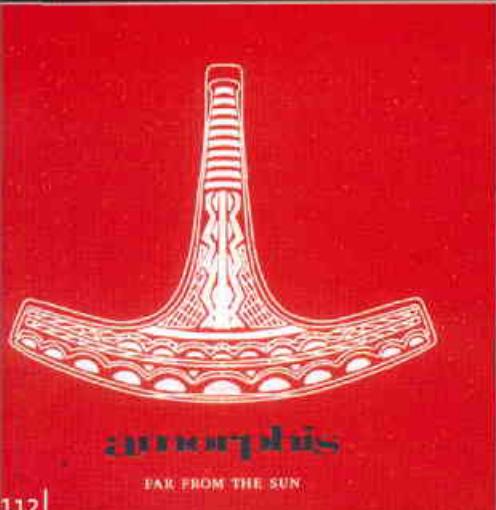
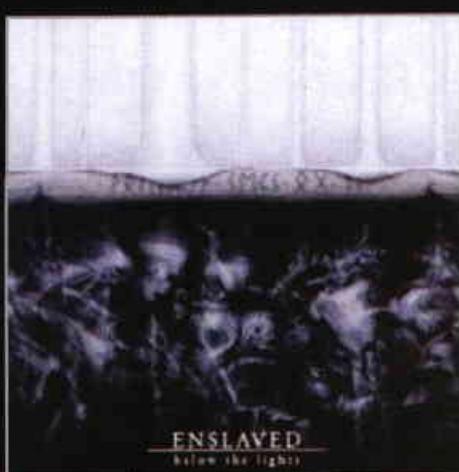
Album gelince ilk başta şunu söyle-meliyim ki, tek eksik Simen'in vokaline yeteri kadar yer verilmemesi. İlk olarak Spiritual Black Dimension'da The Insight & The Catharsis (bu parçayı kesin edin-melisiniz -beğenmezseniz para yok-) parçasındaki vokaliyle tanıştığımız Si-men eminim ki herkesi çok etkilemişti. Bir sonraki albümleri Puritanical Euphoric Misanthropia'da da bir iki şarkıkda ya-rım yamalak söylüyorlar. Piste riyorlar adamlı :) Bu albümde de Progenies Of The Great Apocalypse şarkısında döktürüyor abimiz.



Enslaved Below The Lights

Ya ben yine bir eşeklik edip yarınlama-lak bir tanıtım yapacağım. Şimdi söyle ki: Ben Enslaved'i taa eskilerden díner idim. Frost, Eld ve Blodhemn albümleri ni çok çok severim. Fekat ondan sonra birden durdum ve pek Black Metalper-ver bir kişi olamadım. Şimdi elime son albümleri geçti ve oldukça değişik. Bile-miyorum belki son 2 albümü de bu tarz-dadır ama ben arayı attayıp yazıyorum artıkın :)

Neyse albume gelelim... Eski dinledi-gim Enslaved'e göre şarkılar ağır ve kli-şe Black Metal taramalarından çok sağ-lam riff'ler var. Öyle çok Black Metal et-kisi yok albümde. Daha deneysel ve tam anımlıyla bir Extreme Metal albümü ol-



muş. Ayrıca düz vokaller oldukça yoğun kullanılmış ve albümde genel olarak atmosferik bir hava var.

Kreator Live Kreation

Son zamanlarda konserinden en çok zevk aldığım grub Kreator! Live Kreation, Rock the Nations festivalinde de izlediğimiz grubun çeşitli ülkelerde verdiği konserlerden oluşturulan bir DVD. Ben audio olarak dinledim ama DVD'sini bulursanız kaçırma! diyip albüme bir göz atalım bakalım...

Grubun konser performansı kesinlikle süper. Zaten son konserde Mille Petrozza'nın frontmanlığını de gördük. Seyirciyle mükemmel iletişimini ve performansı vardı. Bu konserde seyirciyi oldukça gaza getiriyor. Zaten son zamanlarda Kreator'da bir sertlik söz konusu. Outcast ve Endorama gibi fanlarını pek memnun etmeyen deneysel albümlerden sonra Violent Revolution albümüyle eski tarzına geri dönmüşt. Konserlerdeki playlist'lere de o iki albümden ayıp olmasın diye birer şarkı koyup kestirip atıyor. Gerçi Outcast'teki Phobia konserlerde seyircinin en çok istediği parçalar dandır...

24 parçadan oluşan bu konser albümü 1:43 dakika ve bomba gibi. Playlistten örnek vermek gereklidir: Extreme Aggression, Lost, Terrorzone, Renewal, People of the Lie, Coma of Souls, Flag of Hate ve olmazsa olmaz Tormentor.

Performans süper dedim, Mille süper dedim, playlist süper dedim. Ee daha ne duruyorsunuz? Kreator seviyor sanız kesinlikle edinin bu konseri. Din-

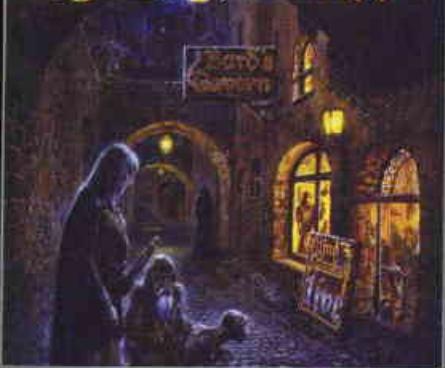
lemeyen varsa da güzel bir başlama albümü olabilir.

Blind Guardian Live

Ülkemizde de mükemmel bir konser veren Blind Guardian, konserleri başarılı geçen bir grup. Seyirciyle diyalogları çok iyi ve seyircileri de öyle böyle değil tam bir fan. Özellikle müzik yanında şarkı sözlerini de benimsiyorlar. Metalci adama bir de FRP dedin mi oh daha ne istesin:

İkinci konser albümleri olan Live, iki CD'den oluşuyor. Aslında 3. bir CD daha dolaşıyor ortalıkta Outtakes

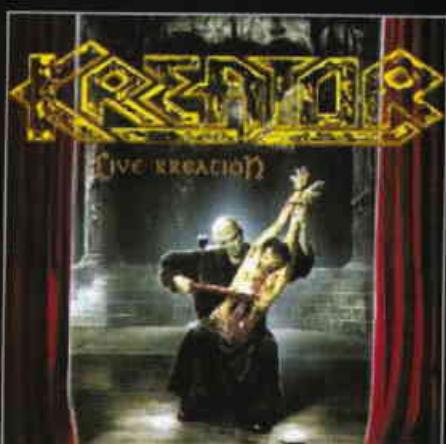
Blind Guardian



adında. Bu da biraz daha kötü kayıtlı ve mix'lenmemiş hali gibi diyebilirim. Neyse bizi ilgilendiren ilk iki CD'ye gelirsek; 22 parçadan oluşan muhteşem bir konser diyorum. Konserdeki bomba parçalara örnek olarak da Nightfall, Soulforged, Bright Eyes, Bard's Song ve Mirror Mirror'ı veriyorum. (Bard Song'daki seyirci performansını kaçırma! Efendi seyirci nasıl olur görün) Blind Guardian fanları kaçırmasın diyorum. Bi de salıladım farkındayım. Öpüyorum ayrıca hop! ☺

Playlist:

1. Ozzy Osbourne - Live at Budokan DVD
2. Megadeth - Rude Awakening DVD
3. Helloween - Dr. Stein
4. Superjoint Ritual - It Takes No Guts
5. Kreator - Renewal
6. Black Sabbath - War Pigs
7. Faith No More - Falling To Pieces
8. Pink Floyd - The Wall DVD
9. Opeth - Windowpane
10. Guns 'N' Roses - Double Talkin Jive



► *Manowar Hell on Earth* adlı konser videosu üçüncüsünü ve dördüncüsünü çikanmıştır. Hell on Earth 4 videoları içerecektir. Ama bana sorarsanız bu eşek herifler fazla popo büyütüller. Pası konser olmaz ki! Yeni şarkıl yapın kardeşim!

► *Rob Halford'un Judas Priest'e geri dönmesi* den sonra aç kalan vokalist *Tim Owens*, *Iced Earth*'e geçmiştir.

► *Amorphis* ve *Dimmu Borgir*'ın (solda bak sola, albümlere) yeni videoları çıkmış. *Amorphis*'in *Evil Inside*, *Dimmu Borgir*'in de *Progenies of The Great Apocalypse*... Abanın nete bakalım :)

► *Deicide*'in yeni albümü *Scars Of The Crucifix* geliyor. Grun-bun başçısı ve vokalisti *Glen Benton* köklerinde döndüklerini söylemiş. Bu arada albüm kapaklı yine sansüre takılmış.

► *Tiamat*'in yeni albümü çıkmış. Prey adındaki albüm bakalım daha da alternatif olacak mı? Ama çamurdan olsun *Tiamat* olsun ya...

► *Metallica*'nın eski basçısı *Jason Newsted*, *Metallica*'nın yeni albümü için "fena değil, ama piyasada bundan çok daha iyi albümler var" demiş. "DVD'yle birlikte satışa sunulması saydı kesintikle mahvolurlardı" diye de eklemiştir (doğru söyle ne denir?).

► *Marduk*, Almanya Party San Open Air Festivalinde eski vokalisti *Joakim Göthberg*'le yeniden birleşmiş. The Black parçasında grubun frontmanı Legion ile düet yapmış. Bu arada Funeral Marches and Warsongs adlı DVD de yoldaşım.

► Birkaç arkadaş Iron Maiden Trukey Official Fan Club oluşturmakta çalışıyorlardı. www.maidentr.com adresine bir bakın, destek olun...

► *Stratovarius Elements Part 2* albümünü tamamlamış. Onümüzdeki günlerde piyasaya çıkacakmış.

► *A Perfect Circle*, *Smashing Pumpkins* eski gitâristi *James Iha*'dan sonra *Marilyn Manson* basçısı *Twiggy Ramirez*'i de grub'a katmış. Birkaç ay içinde de albüm yeni albüm piyasadayırmış. Bu arada yeni albümden *Weak And Powerless* parçası da grubun web sitesinden indirilebiliyormuş.

► *Anathema* yeni albüm için kayıtlara başlamış. Şimdi birkaç şarkıyı canlı olarak kaydeden grup, bu albümde herşeyi en basit haliyle kaydecekmiş.

► *Immortal*, 13 yıl ve 7 albümden sonra kişisel nedenlerden ötürü dağılmış.

► 5. studio albümlerini kaydeden *Six Feet Under* bu albümde şarkı yazma konusunda kendilerini aştıklarını söylemişler. *Bringer of Blood* adlı albüm Eylül sonu piyasaya çıkacakmış...

HAYALET

"fithos lüsec wecos vinosec"

Rivayetler:

► **World of Darkness SON!** Sakin olun, derin nefes alın. Bütün hepsi ve daha fazlası için bakınız: Lost Library/Diyarlar/Time of Judgement ve www.timeofjudgement.com

► http://www.moviebox-ebox.net/trailers/moviebox_trailers/rotk_tr_page.htm

► **Lost Library "Sanal Gerçeklik"** Öykü Yarışması başlıdı. 30 Eylül'e kadar katılım sağlanabilecek yarışma hakkında daha fazla bilgi için bakınız: www.lostlibrary.org. Bu adresde doğru koşarak ilerliyorsunuz. **Return of the King**'in ilk fragmanını kötü bir görüntüyle de olsa izliyorsunuz.

► **İste Wizards 2004 yayın planı:** Şubat: Unearthed Arcana: Alternatif kurallar tatminiz oyunculara değişik öneriler: Mart: Player's Guide to Faerun: FR 3.5 Edition gizgah: Nisan: Expanded Psionics Handbook: Psionic sistemi baştan değişiyor.

► **Artemis'den Yeryüzü Çocukları 2: Atlar Vadisi, İthaki'den Kondon: İhanet** çıktı!

► **Warcraft RPG çıktı!** D&D 3ed sistemine göre hazırlananın oyununa准备好的 kitap, Warcraft dünyasına bir giriş niteliği taşıyor. 240 sayfa... Para cıkarı gidiyor...

► **1977'nin ve Dario Argento'nun kült filmi Suspiria tekrar çekiliyor!**

► **Nell Gaiman** in kendi yazıp yöneteceği Death: The High Cost of Living Warner Bros'dan yeşil ışık almış. Çekimlere başlanması an meşesi...

► **İthaki yayın planı:** R.A.Salvatore - Demonwars Series, Thomas Covenant - 2-3-4-5-6, -Asimov's Foundation, M.Weis & T.Hickman - Rose of the Prophet, Ed Greenwood - Band of Four, Pullman - His Dark Materials, Ayrıca Doğu Yücel'in Hayalet Kitabı da bundan böyle İthaki'den çıkacak. Yine İthaki'nin en büyük bombası olan Zaman Çarkı'nın ilk kitabı olan Eye of the World'ın Eylül, The Great Hunt'ın Ekim ve Üçüncü kitabı The Dragon Reborn'un da Kasım'da raflarda olacağını müjdelemeye geldim.

Tatile gittim doneceğim...

Gönül Postası

Nereden olduğu belirsiz Solid Frost:

Selam, Ben Level'in 5.5 yıldır okuru olarak söylemek istiyorum ki Hayalet köşesini hiç okumuyordum, çünkü FRP olayı beni pek sarmıyordu, fakat bir gün jukebox köşesini gördüm ve farkettim ki orada hep benim o an dinlediğim parçaların adı yazıyor. Ali abi (benden büyüğündür garanti ehuehu) sen ne zamandır dergide yazıyorsun? Herkese çooooook selam. Hoşçakalın!

PS: Bu mesaj sadece ve sadece içimden geldiği için yazılmıştır :)

N: Bu şarkıları sadece sen dinlemediyorsun sevgili Solid Frost, bütün dünyada yüzbinlerce kişi bu parçaların bir kısmıyla azyor coşuyor, bazlarıyla ise yeni yeni tanışıyor. Hepimiz bu rap bombalarını dinliyoruz :)

Ben de tam on aydır Level'da yazıyorum. Sağlacakla kal hommie :)

Nereden olduğu belirsiz Mehmet Can YAVUZ:

Selamlar Ali Abi, Ben FRP'ye başlamak istiyorum. Ama nasıl nereden başlayacağımı bilmiyorum.

Bizim çevrede oynayan hiç kimse de yok. Yani çok şanssızım. Birkaç kere MIRC te arkadaşlarla oynadım ama hiç masa üstü oynamadım. Çok fazla şey de bilmiyorum. Şimdi Forgotten Realms okuyorum öğrenmek için bir tek o. Sorularımı yanıtłarsan çok sevinirim.

1- *Türkçe, kardeşimle veya okuldan arkadaşlarla oynayabileceğim başlangıç seti gibi bir şey satılıyor mu?*

2- *Kaç tane FRP oyunu var şu an piyasada, isimleriyle söyleyebilir misin?*

3- *Hiç bu level gibi piyasada frp dergisi yok mu? ya da sen çıkarırmısın(tek başına değil tabi)*

4- *Benim FRP'yi öğrenebileceğim kitapları bana söyler misin?*

5- *Bilgisayarda oynayabileceğim izometrik bakılı güzel FRP oyunlarını söyler misin?*

Biraz çok oldu ama yanıtłarsan sevinirim. Geçen gün dergiden Burak abiye de e-mail attım cevap göndermedi. İnşallah sen gönderirsin. İyi çalışmalar.

N: Hoşgeldin Mehmet cevaplar aşağıda.

1- Evet, Zindanlar ve Ejderhalar ile Oyuncunun El Kitabı'ni edinirsen oyunlarını oynamaya hemen başlayabilirsin.



2- Yapma bunu bana, yapma Mehmet :) O kadar çok var ki... Masaüstü desen onlarca. Sen en iyi Saklikent ya da Gerekli Şeyler git biraz dolaş, orada birkaç tane modül mutlaka bulursun.

3- Maalesef yok. Biz LL olarak çıkartmayı düşündük ancak hem kendimizin hem de ge yasanın daha olgunlaşmasını beklemeye karar verdik. Ama endişelenmeyin, gelecekte bir gün mutlaka.

4- Dediğim gibi, Türkçe ZvE ile OE'ni alabisin. Bunlar başlangıç materyalleri, yakında Dungeon Master's Guide ve Monstrous Manual de Türkçe çıkacak. Onlar da birçok bilinciliyor.

5- Bir düşünelim. Fallout 1-2, DarkSun 1-2, Baldur's Gate 1-2, Neverwinter Nights, Icewind Dale 1-2, Arcanum, Planescape: Torment ve Lionheart ilk akıma gelenler. Kendine çok dikkat et...

İstanbul'dan Ahmet SOYATA:

Selamlar Ali abi,

1- *Ben Türkçe Zindanlar ve Ejderhalar pak aldım. Kitabın maceralarını bitirik. Kendim maceralar yazdım. Net'ten macera bulabiliyim? Ayrıca duydum ki minyatürleriyle oynanan oyunlar varmış.*

Warhammer mesela... Bunlar neler? İstanbul'da nerede bulabiliyim?

N: Selam Ahmet,

Net'ten Türkçe macera bulman zor. Ama LL'nin Tozlu Sayfalar bölümündeki hikaye re göz atıverin. Bu hikayeleri oyunlarınıza konu olarak adapte edebilirsiniz. Minyatür oyunları da tabir edilen Koleksiyon oyunla

ni Saklıkent ve Gerekli Şeyler satıyor.

Görüşmek üzere.

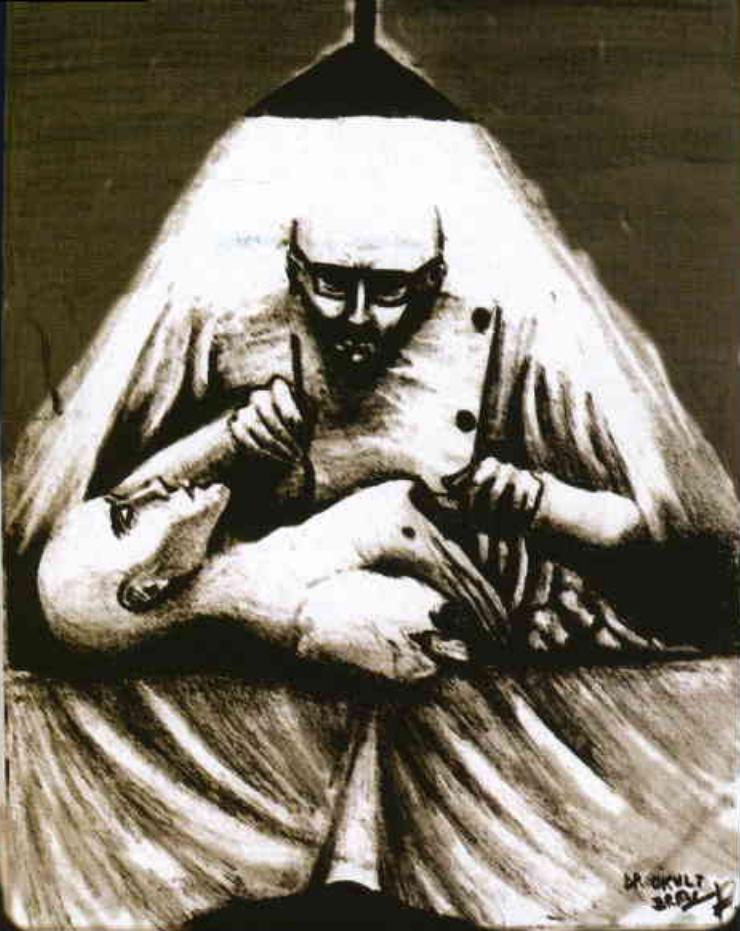
Nereden olduğu belirsiz Cuthalion:

Gümüşay'dan Selamlar. Öncelikle Gümüşay'ın büyük kütüphanesindeki çalışmalarımı bırakıp bu mesajı yazmama vesile olan, önceki sayılarınızdan birinde mesajları yayınlanan arkadaşlara teşekkürlerimi sunuyorum ve şahsınızdan bu güzide köşenizde daha fazla bilginin yayılmasını rica ediyorum (Belki daha küçük yazı karakterleri kullanarak).

1- Dikkatimi çeken bir nokta var ve acaba siz nasıl düşünüyorsunuz merak ediyorum. Ne zaman FRP ile ilgili bir konu açısa (aynı konu Elf'ler için de geçerli) tek muhabbet Unutulmuş

Diyarların şöyle böyle olduğu. Yani mutlaka Diyarları kötüleyen bir cümle sarf edilir. Tabi bazen 'benim gibi' kendisini tutamayıp patlayanlar ve cevap verenler de olabiliyor. Sen Diyarlar hakkında ne biliyorsun, neyi okudun, nasıl okudun? (Lütfen arkadaşlar okuduğunuz kaynakları iyice anlamaya çalışın. Çok zaman bilgi yüzeysel olmuyor) Ben Krynn'daki sözde iyi kötü dengesi ve dengenin hep kötülere çalışması, devamlı süre gelen çatışmayı sevmiyorum. Bir başkası da oradaki kötülerin üstünlüğünden hoşlanabilir. Can İBANOĞLU dostumuzun Onur arkadaşımızın yaptığı basit bir hatayı eleştirmesi (şimdii İngilizce ukalaklılığı diyeceğim olmayacak), tercihine karışması ve bunları eleştirirken Onur'un söylediğİ olumlu şeyle de değirmeliydi. Ejderha Mızrağı'nın özelliği siyah ve beyaz cüppenin büyücü kulelerini savunması gibi durumlarda birlikte ileyebilmesi eğimlidir. Bence soruna biraz da bu taraftan bakmalıyız. Yani birlikte uyum içinde yaşamayı öğrenmiyoruz, bunun zevki de biraz burada. Myth Drannor'un yükselişinin sebebi de bu değil miydi?

2- Ya bu Diyarları suçlamayı alışkanlık edinenler? Ben şöyle düşünüyorum: İnsanların çoğu Türkçe'ye çevrilen ilk kitapların bu dünyada vuku bulmasından dolayı ilk karşılaşıkları dünya bu oldu ve artık bir çeşit sadakat mi yoksa insanların kendilerini buraya iyice bağlamaları mı neden oluyor, bilemiyorum. Farklı bir



miz gerektiğini düşüneniyorum. Bir de şu var ki dilimizi ve benliğimizi korumak için dikkatli olmaliyiz. Tabi bunları umursuyorsak...

Benzer yolarda yürüyen dostlarım hepinizi Gümüşay'a beklemek

Kralçe'ye uzun ömürler.

Cuthalion

N: Sevgili Cuth mektubunu kısaltmak zorunda kaldım zira olduğu şekilde buraya koyduğum yeriniz yetmeyecekti.

1- Herkes bir diyanetinden daha fazla sever, onu ayrı bir yerde tutar. Gözlerini kapadığında ilk orası aklına gelir. Peki neden insane sevdigi

diyar(lar)ı övmek yerine sevmediklerini eleştirir? Kimse kimseye zorla bir mekâni sevdiremez. Öyleyse bırakalım bir yeri aşağılamayı, başka bir yeri yükselteilim.

2- Bakınız birinci cevap.

3- Yarı-cüce olabiliyor. Adı da Mu. İnsan ve cüce birlikteliğinden doğuyor ancak sadece Dark Sun'da varlar. Kisırımların çok güçüler. (Zaten isimleri Mu-le'dan geliyor) Gladyatör ve savaşçı karakterlere uygunlar. Dayanıklılıklar ve vücut yapıları çok kuvvetli. Oynatmak için iyi bir ırktır.

Görüyorsun benim gibi Türkçe hastası biri bile arada sırada "role player" gibi kelimeleri kullanabiliyor. Yine de istisnalar kaideyi bozmamalı, Türkçe'mize sahip çıkmamız şart. O bizim anadilimiz.

Sağlıcakla kal,

Ben bu yazımı yazarken Ağustos'un altısı olmuştu bile. Henüz kızılarla gittilerim Caddebostan sahilinden gayrı deniz görmüş, ona dokunmuş değilim. Umuyorum ki siz bunu okurken İspanya veya Fransa'da güneşleniyor olacağım. Pişen bir beyinden kimseye hayır gelmez, eğer yanlarında berrak bir deniz uzanıyorsa...

Mojo, yolu göster kızım... Ben bavullarımı toplamaya gidiyorum.

(N.) | www.lostlibrary.org

Jukebox:

- Mary J. Blige feat Method Man - Love @ First Sight
- Pharell feat Jay Z - Frontin'
- Karakan - Almancı Yabancı
- Redman & Method Man - How High
- Method Man & Redman - Fire Ina Hole

1984



Berkay Güngör | gberker@level.com.tr

Belki farketmişinizdir, bu ay dergide dört sayfalık küçük bir bölüm var, uçuş simülasyonları üzerine. Gelen bazı e-postalarda sık sık sorulan sorulara da dayanarak, aklıma çeşitli konularla böyle bir yazı dizisi tadında olaya girmek geldi. Zaten Sinan da bir "Nasıl Oluyor?" sayfaları üzerinde çalışıyordu. Ben de kısıtlı bilgimle simülasyonlara ilgi duyan, ancak yabancı dili yeterli olmayan ya da terimlere yabancı olan okurlara ipuçları verebilecek bir diziye girişeyim istedim. Sinan onaylayınca diziye bu şekilde başladım. İlk bölüm size biraz sıkıcı gelebilir, hatta çoğunuz okumadan geçebilir de, ancak özellikle eski uçaklara ilgi duyan genç arkadaşların meraklılığını çekenini umuyorum. Eğer kismet olursa önmüzdeki aylarda da işin detayına inip simülasyonlarda nasıl uçur, nasıl savaşılır vs gibi detaylara gireceğiz. Ancak şüphesiz aranızda bu işe benden daha fazla meraklılar vardır. Eğer onlar bir hata yakalar ya da bir

Aklıma Esenler

Bölük pörçük yaşayan bir adamdan bölüm pörçük notlar...

eksik görürlse bana e-posta ile ulaşırız yol gösterebilirler. Ayrıca bu sayfalar devamlı olursa sırı simülasyonlara da kısıtlı kalmayacak, farklı oyun türlerine de degenilmesi muhtemel. Yani her türlü fikir ve katınızı duymaya açığım. Adresi biliyorsunuz, inbox@level.com.tr olur, gberker@level.com.tr olur, hiç far-

luca ağılıyoruz. Sizden ricam artık "Sistemim şu, falan oyun bende çalışır mı?" ya da "Ekran kartı alacam, ne alayım?" veya "Benim makine niye çalışmıyor yaw?" şeklindeki soruları sormaktan vazgeçmenizdir. Allah'ın adını verdim diyorum ya!

Biri forum mu dedi? Bakın ben forumlardan pek hoşlanmam. Nedeni anti-demokrat bir adam olmam değil. Tamam, Darth Vader'ı çok seviyorum, ama bunun konuya alakası yok, var mı? Yok tabii! Olay şu, ben karşılıklı konuşacağım kişileri dikkatle seçen ve konuşurken gözlerine bakmayı tercih eden bir adamım. Cep telefonu fatura min aylık 10-15 milyonu pek aşmadığını söylesem belki ne demek istediğimi daha iyi anlaysınız. Ayrıca söyleyeceklerimi zaten burada, bu sayfalarda söylüyorum. Hem de senelerdir, arka arkaya. Söyler misiniz bana, okumak için para verdiği dergideki sözlere kulak asmayan kişilere aynı şeyleri tekrar forumlarda anlatmamın kime ne faydası var? Bazı insanlar anlamak istemiyorsa ben ne yapayım? Ben diyeceğimi burada diyorum zaten. Ama bu demek değildir ki forumları okumuyorum. Okuyorum tabii, sadece çoğunlukla yaptığım gibi susup dinlemeyi tercih ediyorum.

Bazı günler öyle bunaltıcı oluyor ki, kaçip gitmekle kalıp devam etmek arasında ciddien kararsız kalıyorum. Aslında 7 sene aynı şirkette çalışacak, aynı işi yapacak bir adam değilim ben. En yakınımdaki, beni en iyi tanıyan insanlar bile şaşırmıyor buna. Belki halen bir şeyler yazmanın verdiği lezzet beni burada tutan. Biri bana benim yaptığım işin, kuyuya taş atan delininkinden farkını söyleyebilir mi lütfen? Ben bulamıyorum da. Neyse, sayfanın geri kalanını ikinci büyük savaşın uçak resimleriyle dolduracağım. İnsanların bu şeylerle uçtuğunu ve hatta savastığını düşünmek bile tüyler ürpertici, típkí Serhat'ın da altın çizdiği gibi. Ama yine de kendilerine has bir çekicilikleri, bir romantizmleri var sanki. Ne dersiniz? ☺

**Biri bana benim
yaptığım işin, kuyuya
taş atan delininkinden
farkını söyleyebilir mi
lütfen? Ben
bulamıyorum da...**

ketmez.

Inbox demişken, bildiğiniz gibi buraya gelen mektuplara da ben bakıyorum. Ühü, zawallı gözlerim! Öhm, demem o ki, inbox@level.com.tr adresine atılan mektupların hepsine tek tek cevap vermeme imkan yok. Zaten bu bölümde geilen mesajlar ağırlıklı olarak Inbox sayfalarında kullanılıyor. Cevap almadiysanız, ya da Inbox'a çıkmadıysanız bu demek değildir ki mektubunuz okunmadı, hepsini okuyorum. Okumakla da kalmıyor, çoğunlukla ofistekilere de okuyorum. Bunlardaki fikir ve önerileri aramızda tartışıyor, esprilere güllüyor, bazen de yazıları karşısında oturup top-





Fotoğraf: Akyıldız | Tırtılı / Level.com.tr

Gol...

Belki de her şey sadece bir "rastlantı"dır



Vosviddin, kafasını ufak ellerinin arasına almış, karanlık arazide top oynayan çocukların izliyordu.

Çocuklar toplarının patlak olmasına aldırmış etmeden saatlerdir, ağır ağır birbirle-riyle oynuyorlardı. Vosviddin de onlarla oynamak istiyordu, ancak çocukların tanımadığı için bunu söylemeye utanıyordu. Gözlerini yumdu, dizlerini kendisine doğru çekti ve yalnızlığıyla baş başa kaldı... Bırkaç dakika sonra sırtına dokunan elle ırkıldı, kalbi hızlıca atmaya başladı. Kafasını yavaşça yukarıya doğru kaldırırdı ve kırmızı yanaklı, kısa boylu bir kızla karşılaştı. Kız, hiçbir şey demeden aniden onun yanına oturdu. Vosviddin utandı... Dizlerini biraz daha kendisine yaklaştırdı. Neden çocukların oynamadığını sordu gülümseyerek, sarı saçlı, şirin kız. Cevap alamadı... Vosviddin yalnızlığı seçti, kendisini daha mutlu hissettiren. Kızla konuşmadı, belki de konuşmadı. Ama şirin kız vazgeçmedi, ismini bilmemişti Vosviddin'le ve onun yalnızlığını kalmak istediler. Kızla Vosviddin hiç konuşmadan, ses çıkmadan konuştu, saatlerce. Vosviddin kızdan hoşlanmıştı, ama bunu belli etmiyordu, edemiyordu.

Vosviddin utangaç utangaç kızı baktı ve yerinden kalktı, hiçbir şey demeden. Çocukların yanına gitti. Çocuklardan zayıf, çelimsiz ve kısa saçlı olanının yanına gidip durdu. Ellerini yumruk yapıp sıktı ve onlarla oynayıp oynayamayacağını sordu. Çelimsiz çocuk çatık kaşlarıyla Vosviddin'e ve onun kocaman kafasına baktı... "Tamam" dedi, tiz bir sesle. Vosviddin sevindi, yumuk gözleriyle kırmızı yanaklı şirin kızı baktı ve heyecanla çocuklarla oynamaya başladı. Çocuklar sanki Vosviddin yokmuş gibi oynuyorlardı. Onu pek sevmemişlerdi...

Vosviddin patlak plastik topun peşinde koşuyordu. En sonunda topu aldı. Karşısında şişman ve neredeyse kalenin tamamını kaplayan bir çocuk vardı. Topa

hızlıca vurdu... Top taşın üstünden dışarı gitti. Dondu, kaldı. Çelimsiz çocuk ve diğer çocukların kızdı. Korkmuştu Vosviddin, ama vazgeçmedi. Koşarak topu aldı ve oyuna devam etti. Çocuklar yine Vosviddin'i unuttu... Ama top yine Vosviddin'e geldi, yerdeki taştan sekerek. Yeniden şişman çocukla karşı karşıyaydı. Bu kez topa daha sert vurdu... Iska geçip yere kapaklandı. Çocuklar gülmeye başladı, kahkahalarla. Vosviddin yerinden kalktı. Annesinin dikkigi, en sevdigi kazağı yirttilmişti. Toprağa bir göz yaşı düştü, ağır ağır. Eğildi ve göz yaşını aldı. Çocuklara gülmeye devam ediyordu. Çelimsiz ve

çatık kaşlı çocuk Vosviddin'in yanına geldi. Onu iterek gitmesini söyledi. Vosviddin karanlık arazide bir daha karanlığa gömüldü. Oradan ayrıldı ve arazinin ters tarafına, "hicbir" yere doğru koşmaya başladı.

Vosviddin yine yalnızlığıyla yalnız kalmıştı. Onunla konuşmayı denedi, ama cevap alamadı. Yoluna devam etti, nereye gittiğini bilmeden. İlerledi, ilerledi ve ilerledi... Bırkaç dakikanın ardından, yolun sonunda bir karaltı gördü. Oraya doğru koşmaya başladı... Bir do-



**Kırmızı yanaklı kız
hicbir şey demeden
aniden Vosviddin'in
yanına oturdu.
Vosviddin utandı...
Dizlerini biraz daha
kendisine yaklaştırdı.**

lapla karşılaştı. Şaşındı... Tedirgin bir şekilde elini dolabın kapısına doğru uzattı ve kapıyı açtı... Onlarca oyuncak etrafa saçıldı. Vosviddin oyuncakların içinden bir plastik topu tutmaya çalışıdı, ama elinden kaçındı. Umutsuzca topun gidişini izledi... Top Vosviddin'den uzaklaşındı, aşağıya doğru yuvarlandı, yuvarlandı, yuvarlandı. Araziye kadar geldi ve...

Taş direğe çarparak kaleden içeri girdi. Kırmızı yanaklı, şirin kız gülümsemişti... ☺



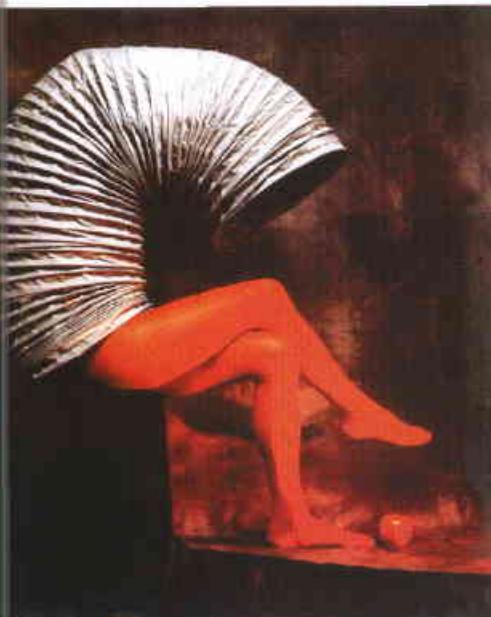
Tuğbek Ölek | tugbek@level.com.tr

Yokum

Search is complete. There are no results to display.

Muhtemelen başka bir yerdeyim. Nerede olduğumu bilmenize imkan yok. Gerekde yok zaten bilmenize. Belki bana özel olmasını istediyimden, belki saklamak istediyimden. Gereksiz görmenizden korkarım muhtemelen veya bir başkasına saçma geleceğini düşünürüm. Zamanında nerede olduğumu anlatmışdım birilerine ve gülmüşlerdir. Ama gülünecek olan nedir ki?

Burada olmadığımi söylemiştim. Beni görüyor olmanız bunu değiştirmez.



Burada olmadığı çok açık. Dediklerinizi duyuyor gibi miyim acaba? Varlığınıza görmezden geliyorum açıkça. Hayal kuruyorum kendimce diyelim. Bana ait bir dünyada ne istersem o oluyor veya neden korkuyorsam. Bu sizi ilgilendirmez. Sormayın boşuna.

Eksik

Çaldırıdığınız telefonu açıyorum. Demek ki sizinle konuşmak niyetim. Hep aynı soru -Uyuyor muydun?- Sana ne! Belki uyuyordum belki de uyumuyordum. Telefonu açtım mı, konuşmaya hazır mıyım? Daha ne? Hemen ardından -Ne yapıyorsun?- Saçma sapan soruları ge-

çip konuya gelebilir miyiz? Uyuyor veya bir şeyler yapıyorsam eğer bu konusmayı kısa kesmekte fayda var, bir an önce ne istiyorsan konuşalım, telefonda muhabbet etmeyi sevmiyorum genelde. Sırf muhabbet etmek istiyorsanız bir ara uğrayın bir çay içebiliriz keyfimiz yerindeyse.

-Neyin var?- As döper, belki zorlasam kent çıkar bundan. İçimden bir ses elinizde 3'lü var diyor. Korkuyorum ve çekiniyorum. Korkmaktan utanacak değilim. Canımı sıkan başımda bitivermeniz. Canım sıkık ve sessiz sakın burada somurtmak istiyorum sadece. Yaklaşırken benden aldığınız bozuk bakış; konuşmak ve ilgilenilmek istemediği ifade edemedi mi? Aaa... ne yazık. O zaman baştan anlatıym "yalnız bırakılmakistiyorum@hadinaş.org". Yeterince açık mı?

Eminim anlatacak çok ilginç bir şeyiniz var. Her gelişinizde olur zaten. İlgi lenmem hakkımı nasıl kullanabilirim? Mesela başımı çevirsem, gereksiz biriline telefon açsam acılmış gibi.

Noksan

Kapı mı çalışıyor? Sabahın körü daha. Hayal kuruyorum kendimce diyelim. Bana ait bir dünyada ne istersem o oluyor veya neden korkuyorsam. Bu sizi ilgilendirmez. Sormayın boşuna.

-Taksiieel!- Almicam kardeşim, bu saatten sonra taksiçilik yapamam. -Taksi lazım mı abi?- Evet yarınlı kilo sar lütfen. -Abi taksi?- Evet şu koca sarı nesne, direksiyonu ve tekerleği olan ama bana ne. Evin hemen yan sokakta o taksiyi görebiliyorum ve binmeyeceğim sormana ne gerek var?

Tabi alışveriş ayrı bir işkence. -Yar-

dımcı olabilir miyim?- Hiç sanmam ben bakıyorum işte, siz de işinize bakın. -Neye bakmışsınız?- Kendime göre söyle seksi kırmızı bir jartiyer arıyorum akşam sahneye çıkyorum da. Siz de gelmek ister misiniz program sonunda iki metrelük mor bir boğa çıkyor sahneye çok komik. -O modelin midyumu kalmadı ama isterseniz söyle bir model var.- Ne mutlu o modele ama bana ne. Ben bu modeli istiyorum söyle bir model istemem. Neyse bundan da vazgeçtim zaten, şimdi bunu al kredi kartına borç yazdır ödemeyi unut, sonra da telefonda esiri ol bankanın. -İyi günler beye fendi Fişmanbank'dan arıyorum kredi kartınızı son ödeme tarihi...- Kısa kesimal para mı istiyorsunuz? -Ödeme için sizden bir gün...- Yok param sonra

- Neyin var?

- As Döper, belki zorlasam kent çıkar bundan.

arayın. -Ama minimum ödeme tutarını öderseniz...- Başım göğe erecek gerisini istemeyecek değilsiniz ya. İyi günler...

Kayıp

Berker uzak galaksilere kaçmaktadır bahsediyordun, var mı yakında bi mekk? -Herif tam gaz iniyor yokuştan, kaçacağım derken dengeyi kaybettim. Yan tarafını çizdik aletin bir de egzosu yamuldu.- Sinan şu senin bir trekking turuvardı katıldığın dağ bayır? -Gel bak bir şey göstericem. Ne göstericeksin? Bak virüs byte'a kafa atıyor. Bu arada yeni bir subroutine aldım, bana bulaşan virüsleri daha hızlı temizleyebiliyorum artık-. Ne hoş. -Eee gelip bakmican mı?- Yok almayıyorum. Fırat... -Kaçar mı o gol be!! Ne var Tuğbekçim?- Yok bir şey, boşver.

Ben gideyim zaten, evden beklerler. ☺

Ben Askerdeyim!

Bir gitti! Kaldı beş...

Siz bu yazıyı okurken ben askerdeki ilk ayımı doldurmayı başlamış olacağım. Bu sebeple yazıyı yazdığını 23 Temmuz Çarşamba, 14:45 itibarıyle 3 senedir çalıştığım dergimdeki son klavye vuruşlarını yapmaktayım. Çok garip bir duyguya büründüm. Hemen söyleyeyim, henüz Tuzla Piyade okulundaki sınava girmeden için yedek subay ya da er olup olmayacağı, ya da nereye gideceğim belli değil. Belki bunu size arkadaşlarınız dergi aracılığıyla ileterler (6 ay, er - Fırat).

Her ay korkunç ve eğlenceli bir temppoya durmadan yazı yazdığını için sanki son yazımı yazmıyorum gibi geliyor. Oysa ben gelecek ay bu zamanlar hiç tanımadığım bir sürü yeşilli adamın arasında olacağım. Yazımı yazdıktan sonra Cumartesi günü tatilie çıkacağım. Bu durumda yaşayacağım süreci herkese şöyle tarif ediyorum. Bunları tek tek birer film karesi olarak düşünün. "Deniz, güneş, kum, bikinili kızlar ve sonraaa yeşilli erkekler!"

Sanırım askerde benden biraz şüphelenenecekler. Çünkü göreceğim tüm təchizatı zaten sanal olarak tanıyorum ve stratejik olarak nasıl kullanılması gerektiğini, en azından teorik olarak, biliyorum. Fakat "Şimdiden kadar bir çadır kazığı çıktı mı?" diye sorsanız, tabii ki "hayır" derim. Ben popomu yayıp her şeyi sanal olarak yapmış bir adamım. Sanal olarak ne tanklar kullanıp ne uçaklar uçurdum. Hatta uçak gemisi bile kullandım. Ama tabii ki tüm bunları yaparken ne mermiler gerçekti, ne de ölüler. Oysa askerde bunların hepsi gerçek. Bu yüzden gerzehçe bir heyecan duyduğumu söyleyemeyeceğim. Çünkü hayatı tek canınız var ve save etme şansınız yok.

Hayatımda kurdugum bir düzen var ve her şeyi bırakıp gitmek, tüm düzenimi yeniden kurmak kolay bir şey değil. Bu bence büyük bir sınav. İnsanın kendisini ve sınırlarını daha iyi tanımış için bir sınav... Gidip hiç tanımadığın insanların ve sana emir veren üstlerinin arasında geçi receğin bir test. Biraz törpüleneceğin bir yer. Öğrenme hastası bir adam olarak

sanırım başka bir bakış açısı geliştirmem mümkün olamazdı.

Dergidekilere birer satır

Bu durumda bana şimdiden kadar mail atmış tüm arkadaşlardan mail'lerini cevaplayamadığım için özür dilerim!

Online oyun oynarken siz destekleyemediğim ve guild'i yanlış bıraktığım için özür dilerim arkadaşlar!

Yemeklerini yiymedigim ve gül yüzünü göremedigim için özür dilerim annem, canım babacım, ama koğuştaki arkadaşlarımın rahat uyması için nöbet tutmam gereklidir.

Sık sık arayamadığım için özür dilemem sevgilim, ama valla burada başka kadın yok!



Guild'i yalnız bıraklığım için özür dilerim arkadaşlar.

Sanan'ım ben gelinceye kadar tüm dergileri benim için arşivlemen ve tüm iyi oyunları biriktirmeni rica ediyorum çünkü gelince hepsine girişeceğim.

Tüğbek'im gelince bana iyi bir makine ayarlayalım ne olur. Yoksa o oyunların hiçbirini oynayamam.

Berker'im senin şu motorsiklete bir hayırlı olsun hediyesi almadım. Kusura bakma, gelince alacağım. Tabii bunu döndüğümde daha yüksek maaş alacağım umidiyle yazıyorum.

Firt olum, ben yokum artık. Koca kafama uygun kep bulamayıp askere almazlar diyorduk ama postali kesip kep



Burak Akmenek | burak@level.com.tr

yapacaklar galiba! Artık kimi çizeceksin merak ediyorum (Tabii ki de seni Burak be - Fırat).

Gökhan, Onur kardeşlerim askere gitmeden önce yüzlerinizi gördüğüm için çok mutlu oldum. Dergiye daha sık gelin olum, sizleri hepimiz özlüyoruz vallahı.

Eser belki askere Ankara'ya düşerim. Beni besleyecekse ona göre!

Ali, sen ve Batu benim için örnek insanlarınız. İleride oğlum olursa sizler gibi akıllı ve adam gibi çocukların olmasını istiyorum.

Ali "ningun", olum dergide ben gidince yakışıklı açığı olacak. Gerçek Serhat bu açığı doldurur ama malum senin cüsse de daha büyük. Bu görevi sana bırakıyorum ona göre!

Göker bence sen gelecek vaad eden bir yazarın. Çok bilgiliisin. Seni dergiye kazandırdığım için çok mutluyum. Yürü be seni kim tutar!

Haleluya Jesus, sana ne diyeyim. Zaten ermişsin ereceğin kadar.

Tuna, yüzünü bir kez gördüm, görüş o görüs. Arada gelseydin muhabbetini de görseydik. Askerden sonra inşallah...

Proje insanı Serhat. Benim gibi düz bir adam olduğun için çok mutluyum. Keşke herkes senin gibi olsa...

Grafik Didem'im. O yanaklarını sıkıştıramayacağım için üzgünüm. Sıkıştırımlarını biriktiriyorum. Gelince yanaklarını morartıcam!

Hayatımda gördüğüm en iyi patron sensin Gökhün. Bir insan bu kadar sabırlı, mantıklı ve sakin olabilir. Kapısı her daim açık bir yönetici olduğun için çok teşekkürler. Sen farkında değilsin ama senden çok şey öğrendim.

Dergimizi her ay alan 20.000 Level okuyucusu... Emeğime en büyük değeri sizler verdiniz. Yazınızı okuduğunuz için çok teşekkür ederim. Sizler sayesinde zengin değil ama keyifli bir iş hayatım oldu. Sizlerden sevgi aldım ve tüm yazılarımları sizleri sevdigim için yazdım. Bu kadar. Bitti...

inbox&outbox

Merhaba okur tayıfasi!

Sıcaklarla aranız nasıl bakalım? Girdiniz mi denize? Ya da havuzu? Ya da herhangi bir su birikintisine? Ühü, ben israrla giremedim, giremiyorum. Bunalıyorum, deliriyorum. Kaçın, mektuplarınızı cevaplıyorum!

ENEMY AT THE GATES!

Selam Level halkı.

Sizi aralıklarla 2.5 yıldır takip ediyorum. Valla piyasadaki diğer dergileri silip süpürdünüz. Helal olsun!! Neyse başarılarınızın devamını diliyor sorularına ve yorumlara geçiyorum:

1-GTA 3 Vice City'de Death Row görevinde Lance'i bir türlü kurtaramıyorum kısa yolu var mı acaba?

2-Age Of Mythology'de açılış demosundan sonra "MSXML not installed correctly" mesajını veriyor ben bunu neden bulabilirim (CD de yok)?

3-Bu ara niye adam gibi oyun çıkmıyor?

4-Bana söyle bağımlılık yaratacak bir strateji oyunu önerir misin?

5-Burak abinin kafası resimlerde o kadar da büyük değil.

6-Sizi eleştirenlere gicik oluyorum?

Avrupa'nın en genç ülkesinde, 70 milyon nüfustan sadece 20,000 kişi oyuncu dergisi alıp okuyorsa, o ülkede okumak-yazmak yalandır

7-Berker abi hangi takımın?

Sorularım bu kadar cevap verirseniz sevindirik olurum.

BERK ULUPINAR

Sana da selam Berk,

Yavrum evladım, niye devamlı takip etmiyorsun bizi? Çekeyim mi kulaklarını şimdii? Ayrıca biz kimseyi silmedik piyasadan, bu memlekette öyle acımasız rekabet yok. Bir dergi batarsa bunun tek sorumlusu okumayı sevmeyen yurdum insanıdır. Avrupa'nın en genç ülkesinde, 70 milyon nüfustan sadece 20,000 kişi oyuncu dergisi alıp okuyorsa, en baba gazete birkaç yüzbin satıyorsa, o ülkede okumak-yazmak yalandır. O kadar! Neyse, gelelim sorularına:

1- Orada zamanlama önemli. Derhal hızla

bir araba bulup mekana akacaksın. Arabayı kapıdan içeri salıp deposuna bir kurşun! Ardından makineliyi çekip sıkıştırın! Elemanı kurtardıktan sonra yanda duran tomofile atla, tam gaz yürütü. O esnada birkaç araba gelecek, ama hızla yanlarından geçersen onları çabucak ekersin. Doğru hastaneyeye!

2- Windows 98 mi kullanıyorsun?

MSXML aslında küçük bir program module, Windows XP içinde mevcut. Xp alamam diyorsan gir www.microsoft.com'a, oradan bu dosyayı bul, indir, kur.

3- Bu ara bu gezegenden adam çıkmıyor, sen daha oyundasın be güzelim!

4- Rise of Nations der, susarım.

5- Photoshop ilen ufaltıyoruz ki kızlar korkup kaçmasın, Purak üzülmüşün. Ni-hoha!

6- Ben eleştirenlere değil de, bilir bilmez sırf çamur atmak için ağızını açan, hiç hayırlı laf etmeyenlere gicik oluyorum.

7- HRC.

Oldun mu sevindirik bakayım? İyi, şimdii derhal sağlıcıkla kalıyorsun!

LONG LIVE ROCK N ROLL!

Selam Berker Abi,

Onca işin arasında bir de maileri okumak kasıyordur tabii ama lütfen benimkini cevaplar misin? Bu ilk mailim ama olsun her şeyin bir ilki vardır değil mi? Ha unutmadan Gorcan Abi'ye de selamlar. İşgal manyaaak bir köşe, sonsuza kadar devam etsin. Aslında keşke 3-4 sayfa olsa. Gorcan Abi senden bir şey rica edeceğim. Ara sıra ünlü grupların Kökenlerine insen de bizi de bilgilendirsin. Mesela Slayer'in nasıl kurulduğundan veya Black Sabbath'in nasıl ayrıldığını dan bahsetsen, iyi olmaz mı?

Neyse sorularıma geçeyim artık;

1- Düzenli olmasa da Penguen okumaya bayılıyorum. Penguen'i alınca ilk nereyi okuyorsun?

2- Ayda 4-5 dergi alıyorum. Arkadaşım sürekli niye bu kadar alıyorsun, para yazık değil mi falan diyorlar, sence hata bende mi onlarda mı?

3- Çok eski bir soru olacak ama şey Brood Wars'un sonunda Kerrigan dünyanın hakimi olmuştu. Sence Starcraft 2'de (eğer çıkarsa) nasıl bir konu işlenebilir?

4- Peki Starcraft: Ghost Brood Wars ile

Starcraft 2 arasında bir köprü görevi mi göreceks?

5- Warcraft III teki Guardianlar neyin nesi? Medivh de kim?

Neyse sorularım bu kadar lütfen cevaplama çünkü uzun zamandır aklım takılıyor bu sorulara.

Dirim Kottas

Merhaba Dirim,

Aslında bu havada sana "Ne ölüme gel, ne de Dirim'e!" gibi soğuk bir espri yapsam nasıl iyi gider şimdil! Neyse, İşgal sürecek, ona şüphen olmasın, ama o tarihçe olayına komple dergi yetmez. Merak ediyorsan interneti falan kurcalı biraz, bulursun bolca bilgi. Oyun olayına gelince, suyunu çıkarmadığın sürece neden zararlı olsun? Dersine de çalış, arada biraz oyun da oyna, müzik de dinle. İnsan beyni uzun zaman tek konuya endekslenecek biçimde tasarlanmıştır, arada bir dikkatli dağıtmak gereklidir. Aha da cevapların!

1- Ben hemen tüm mizah dergilerini okuyorum, ama hiçbirini için öldü, kaldı, battı falan gibi yorumlarda bulunmuyorum. Zaten şurada iki-üç tane düzgün mizah dergisi var, onlar da batsın mı illa yani? Ne olacak batsalar, sonra şu asık yüzümü kim güdürecek benim? Dokunmayın hiçbirine, bu memlekette mizahçıların ne bedeller ödediğini hiçbiriniz gerçekten bilmiyorsunuz. Bırakın hem yüzümüzü güldürsünler, hem de üç beş ekmeklerini çikarsınlar.

2- Bak, seçtiğin yol için ne kimseden onay bekle, ne de özür dile! Okumak hoşuna mı gitiyor? Güzel, oku o zaman! Ne benim, ne de çevrendeki denyogüllerin onayına ihtiyacın yok!

3- Kerrigan Dünya'ya hakim filan olmadı, sadece Overlord'u devirip tüm Zerg boyalarını hükmü altına aldı. Bu arada kendi için büyük tehlike arz eden Terran ve Protoss armadalarını da dağıttı, ama bu ırkları tamamen ezemedi. Dünya zaten galaksinin öbür ucunda, henüz olaylarla doğrudan alakalı değil, sadece göntherdikleri filo tamamen yok oldu. Ama henüz haberleri yok. Kerrigan Brood Wars'un sonu itibariyle bulunduğu sektörde en büyük güçe sahip olan diktatör. Ama eğer Brood Wars'da anlatılan olaylar tamamen doğruysa Kerrigan bile sat-

ranç tahtasında küçük bir piyondan başka bir şey değil. Ve Starcraft 2 pek çok sürprize gebe demektir.

4- Zaten Ghost aslında Brood Wars'dan sonra olan olayları işliyor. Yani sorduğun sorunun cevabı kaçınılmaz olarak evet.

5- Hiç Warcraft 2 oynamadın mı? İşte orada Medivh diye bir büyüğü amca vardı. O amca Demon etkisinde kalıp civatalarını siyirdi ve çok eski bir hazineyi bulmak için herkese ihanet etti. O hazinenin kendisine büyük güç getireceğini sanıyordu. Tüm bulduğu ise eski bir mezara hapsedilmiş korkunç iblisler ve onların kana susamış dişleri oldu. Pişmanlık içinde olduğunu söylemek yanlış olmaz.

Takma kafana böyle şeyleri, sor bize cevaplayalım böyle. Hadi bakiim, kendine iyİ davranı.

PIRATES OF BLUE SCREEN OF DEATH

Herkese selam;

Level dergisini büyük bir ilgiyle okuyorum. Çok başarılı olduğunuzu söyleyebilirim. Fazla konuşmadan hemen sorulara geçeyim:

1- Benim sistemim P3 500 MHz, 192 MB RAM, 64 MB TNT2, 7,83 GB HDD ben ekran kartını değiştirmek istiyorum. Sizce GeForce'lar mı iyi yoksa Radeon'lar mı daha iyi?

2- Ben Pirates of the Caribbean'i aldım. Oyun gayet iyi yükledi. Daha sonra New Game dedikten sonra oyun takıldı. Sizce bu benim sisteminde dolayı mı yoksa oyundan mı kaynaklıyor.

3- Sizce en iyi ses kartı hangisi?

4- Son sorum yine oyun hakkında olacak. Freelancer oyununu bilgisayarım yine gayet iyi yükliyor. Fakat masaüstünden iki kere tıkladığım zaman hata veriyor. Bu da oyundan mı yoksa bilgisayar dan mı?

Sorularımı cevaplarsanız çok sevinirim. Şimdiden teşekkür ediyorum.

UMUT SERÇE

Sana da selam Umut,

Çok başarılı deñiliz sanırım, olsaydık zengin de olurduk. Hani derler ya zenginlik başarıyla gelir diye. Yoksa bizi mi kekledi senelerce onu diyenler? Bilmeyorum, bilemiyorum. Sorularına cevap veriyorum, kafamı daha fazla karıştırma:

1- Valla o sisteme ne taksan yalan olur. Zaten yeni nesil ekran kartlarının o anakarta uyup uymayacağı da şüpheli ya. Senin bariz bir şekilde yeni bilgisayar toplama zamanın gelmiş. O eski makineye hangi kartı taksan parancı ziyan etmiş

olursun.

2- Sanırım o eski sistemde halen Windows 98 çalıştırıyor. Doğru mu? Windows 98 her şeyden önce DirectX 9.0 uyumlu değil. Ayrıca yeni programları çalıştmakta da hayli sorunlu. Windows ME kullanıysan zaten Allah sabır versin, bilinen en berbat Windows versiyonu da odur. Tüm bunların üstüne bir de o oyunun minimum sistem ihtiyacının senin sahip olduğundan daha yüksek olduğunu da eklersek...

3- Valla artık anakartların üzerinde standard olarak bulunan AC-97 ses işlemcileri sayesinde PCI ses kartlarına pek ihtiyaç kalmadı denebilir. 6 kanal ses desteği, Dolby Surround, ne ararsan var bunlarda, ve bir oyuncunun ihtiyaçlarını fazlaıyla karşılıyorlar.

4- Hmmm, bu sorunun cevabı için sanırım madde 2'yi tekrar okumanı öneririm. Aynı şeyleri tekrar yazmaktan kurtarırsın benim gibi bir tembeli.

SLEEPING DRAGON

Unreal için yeni bir multiplayer oyun çıkarmayı düşünüyorlar. Zaten Tournament var ve çok güzel ama yeni bir multiplayer oyun bunun özelliklerini yakalayabilecek mi acaba? Herhangi bir fikriniz var mı? Bayan bir oyuncu olarak en çok da CS oynamayı seven biri olarak bu oyunun gereksiz olduğunu düşünüyorum. Bir şey daha söyleyeceğim Broken Sword ne zaman çıkacak veya çıkmış olabilir mi? Bunun hakkında herhangi bir bilgim olmadığından bana yardımcı olursanız sevinirim.

NAZLI ÇEHRELİ

Merhaba Nazli,

Sakin sen Unreal 2 ile Unreal Tournament serilerini karıştırıyor olmayasın? Çünkü gerçekte Unreal Tournament tipi EA'nın FIFA serileri gibi her yıl yeni bir "spor oyunları" serisi haline geldi. Her ne kadar UT 2003 için çoğu insan Quake 3'e çok benzettiği ve eski tadını kaybettiği eleştirisini getirdiyse de, yine de hayli takipçisi var. Çünkü her şeyden önce grafikleri piyasadakiler arasında en gelişmiş olanı. Serinin yeni oyunlarında ise daha fazla yenilik getirmesi planlanıyor, mesela 2004 kullanılabilir araçlar ve yeni karşılaşma türleri de içerecek. CS'ye gelince, tamam iyi oyun ama, insanlar neden bir oyuna saplanıp kalyorlar anlamak zor. Battlefield 1942 ve eklentilerini oynadın mı hiç mesela? Ortamda bir sürü delicesine güzel oyun var, çeşitlilikten kaçınmayın yahu! Bu

arada Broken Sword 3: The Sleeping Dragon bir aksilik olmazsa Kasım gibi çakak. Eğer adventure seviyorsan o zaman dek Runaway'e bir bakabilirsın.

ÜZME BİZ!

Selamlar Öncelikle siz çok sevdigimi söylemek istiyorum. Derginizi de Mart 2002'den beri takip ediyorum. Ben sorularıma geçeyim:

1- Gerçekten ofisini ziyaret etme gibi bir şansınız var mı? Bana dalga geçmişsunuz gibi geliyor da...

2- Siz hiç tatil yapmıyorsunuz?

3- Dergide Rise of Nations için en az 16 mb ekran kartı diyor ama benim 16 mb Nvdia Vanta ekran kartımda (tamam kötü kabul ediyorum) çalışmıyor. Nasıl oluyor?

4- Ben sizi çok seviyorum ya siz beni?

Size başarılar diliyorum.

UĞUR ÜZER

**Aslında bu havada
sana "Ne ölüme gel, ne
de Dirim'e!" gibi soğuk
bir espri yapsam nasıl
iyi gider simdi!**

Merhaba Uğur,

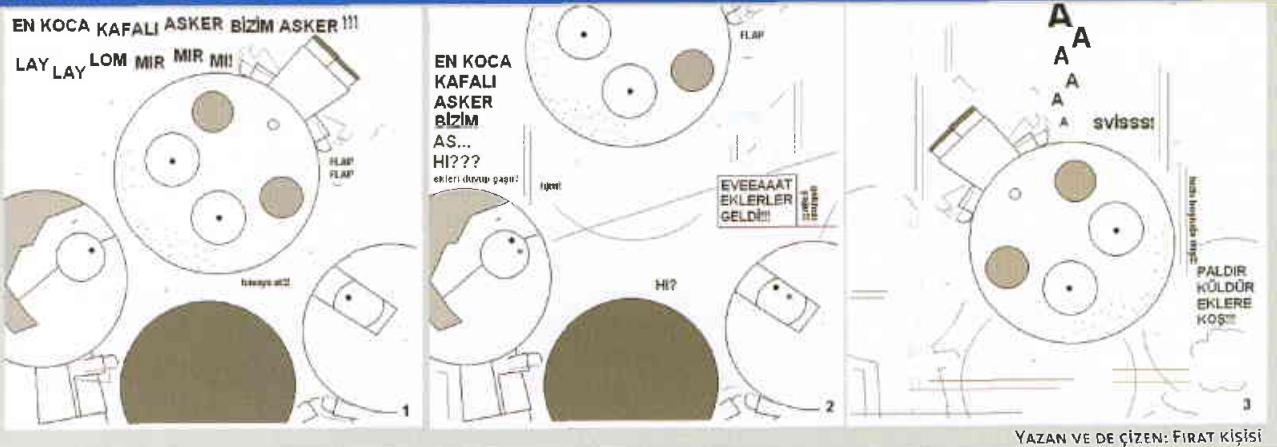
Yaptığımız iş hoşuna gitmeli ki bizi okumaya devam ediyorsun. Eh, bu da bize en büyük ödül. Geçelim cevaplarına:

1- Tabii ki ofisimize gelebilirsin, niye dalga geçelim ki? Gelen okurların baş kel mi? Ve fakat öyle pek büyük beklenenlerle gelme istersen. Yani burada birkaç masa, birkaç bilgisayar ve birkaç acayıp insanoğlu var, başka da bir numara yok. Dans eden kızlar, şampanya şeşmeleri, altın kapılı taslarla yemek sunan hizmetkarlar filan yok burada. Ühü. Yok, yooook...

2- Bir punduna getirebilsem gidip birkaç gün sahile vuracağım ama... Dur bakalım.

3- O sadece ekran kartından değil işletim sisteminden de kaynaklanıyor olabilir. Oyun DirectX 9.0 gerektiriyor, haliyle ekran kartın kadar işletim sistemin de uyumsuzluk gösteriyor olabilir. Olmadı biraz daha yeni sürücüler filan dene, buradan ancak bu kadar yardım edebiliyorum.

4- Biz de seni seviyoruz. Niye? Çünkü biz insanları seviyoruz. İnsan olmadan neyin bir anlamı var ki? Çıkar içinden in-



YAZAN VE DE ÇİZEN: FIRAT KİŞİSİ

sanları, şehirlerin ve hatta ülkelerin ne anlamı kalır ki? Di mi ama?

TUNES OF MAGEHOUND

Selamlar; Bir süredir kafamda olan ve danişabileceğim birilerini aradığım bir konuda size bu e-posta'yı atıyorum. Şu an için ülkemizde en belirgin ve sağlam

**Yoksa bizi mi kekledi
senelerce onu
diyenler? Bilmiyorum,
bilemiyorum.**

Konumda olan, bilgisayar sektörünü (oyun) bize tanıtan dergi olarak size ulaşmaya çalışmamı konu biraz garip olsa bile mazur göreceğinizi ümit ediyorum.

Ben oyun delisi bir müzisyenim. Uzun zamandır (64'ler falan) bilgisayar oyuları ile haşır neşir olan biri olarak en büyük isteklerimden bir tanesi oyular için (ya da fantezi kurgu kitapları, vs için) çizimler yapmak, ve oyulara müzik beslemek. İlk idealim bir nevi gerçekleştirmek ve bu konuda mutluyum ancak ikinci hususa da eğilmek istiyorum.

Dediğim gibi, müzisyenlik yapıyorum ve profesyonelim. Reklam "jingle"ları, cep telefonu melodileri, albüm yapan kişi ve kimselere produktörlük ve tone-masterlik gibi bir çok şey yaptım. 16 senelik enstrüman, grup, konser, albüm vs gibi tecrübelerim var, ve profesyonel bir kayıt stüdyosu sahibiyim. Elimde imkan, bende de yetenek var (bunu övünmek için söylemedim, ilgim bu alandaydı hep). Mesela kimya'da tam bir felaketimdir :). Yalnız sorun şu, ben oyun firmalarına müziğimi ve "CV" mi nasıl ulaştırabilirim?

Bana öneribileceğiniz, izlemem gereken bir yol gösterebilirseniz size minnettar kalırım.

Yayın hayatınızda başarılar dilerim;
Saygılar

MAGEHOUND

Merhaba Magehound,

Çok güzel bir konuda mail atmışsin, o yüzden yayinallyamadan geçemedim. Emrin oralarda bir yererde yeteneğine güvenen, ama nereden başlayacağını bilmeyen daha birçok eleman vardır. Koca memleket, zaten olmazsa ayıp artık! Neyse, şimdi senin yapacağın iş bilgisayarını açmak, internete girmek ve hemen www.gamasutra.com adresine yolanmak. Heh, ilk bakışta bu adres bir adult sitesi gibi görünebilir, ama hiç alakası yok. Bu site oyun endüstrisine adım atmak isteyen herkesin gitmesi gereken yer, her gün yenilenen iş ilanları, bağlantı adresleri, haberler ve daha ne isterse burada mevcut. Yani aslında niyeti ciddi olanların devamlı takip etmesi gereken bir site burası. Tabii iyi derece İngilizce bilgisi gerektiğini söylememeye bilmem gerek var mı?

FOR THE LOVE OF FATHER

Sevgili Berker Abi, Önce nasılsın diyerek başlamak istiyorum, umarım sağlığın sıhhatin yerindedir. O kadar çok şey yazmak istiyorum ki gecenin bu vaktinde yazabildiğim kadarıyla da yazacağım. 2000 yılında bayide tanışım Level ile. 2001 Haziran'ında düzenli almaya başladım ve aşık oldum bu dergiye ta ki Kasım 2002'de kısa bir ara verene kadar. Nedeniye Üniversite sınavydı. Şimdiye tercihlerimi yapıp Level'ıma biraz rötalla da olsa geri dönüş yaptım Ağustos ayında. Bir çırıplı bitiriverdim tipki eski günlerdeki gibi. Tombiş yanaklı, sevgili Berker abi aynen duruyordu fotoğrafında. Dergide en çok seni seviyorum nedeninin de pek bilmiyorum belki de seni babama benzettiğim içindir.

Bir sene boyunca bilgisayardan ayrı kalmadım tabii ki, ders çalışmaktan bunalınca gene oyun oynadım kısa süreliğine de olsa ama Level okuyamadım test kitapları yüzünden.

Babamın lafini açmışken sana biraz

bahsetmek isterim Berker Abi. Babam ilk zamanlar bilgisayar başında çok vakit geçirmeme içerlerdi, ne anlıyorsun şu bilgisayardan derdi, annemse elin oğlu bilgisayarla neler yapıyor bizimki akşamı kadar oyun oynuyor derdi. Bir gün babam odama geldi ve ben gene firça yiyeceğini düşünürken bana dediği laf şuydu "Bana göre oyun yok mu?" Şaşırılmışım ilk aklıma gelen oyun Fifa 2001 olmuştu o zamanlar, Oyunu açıp S pas verir, D de şut atar, A ise topa kayar ve orta yapar dediğimi hatırlıyorum. 2 maç yenildikten sonra babamın üçüncü maça attığı ilk golün sevincini hiç unutamam Berker abi, dünya kupasında bu kadar sevdigini hatırlıyorum. Daha sonra NFS Porsche Unleashed'a geçip yolun tozunu almıştık babamla birlikte. İnanır misin Berker abi o gün bugündür çok nadiren de olsa babam gelir oyun oynar, beni izler. Bu sene beni hiç kısıtlamadı babam, önumdeki benim hayatımı karışmadı ve pek ders çalışmama rağmen sınavı kazandım. Sınav geçti ben gene bilgisayarımın başındaydım ve babamla konuştuğum konu şu; baba ekran kartım eskidi yenisiğini almak istiyorum? O da bana hayır demedim bilişim fuarında yeni ekran kartım elimde olacak.

Bunları anlatışımдан babamı ne kadar sevdigimi anlımısındır Berker Abi. Ben kasayı açıp içinde birşeyler yapıyorken bana gelip bilgisayarı pek bilmemesine rağmen şu ilderde sađdakî parçayı çıkar su kaynatmış diye takılıyor.

ÖSS sınavından sonra beni bunalдım için tatil gönderdiler şimdi tatilim bitti, ama ben tatildeyken babamın kalbine bir şeyler olmuş annemle babamsa bunu benle kardeşimden saklıyorlar etkilenmememiz için. Ben ise kulak misafiri oldum sadece kalbinde bir problem olduğunu anlayabildim. Ne kadar meraklanlığımla tahmin edebilirsin Berker Abi. Bunları neden sana anlattığımıza bilmiyorum Berker Abi, belki seni kendime çok yakın gördüğüm içindir. Bu uzun

mektubumla iyice başını ağırttım galiba, onca işinin arasında. Kendine çok iyi bak Berker Abi, seni çok seviyorum. Bütün Level ailesine, özellikle Sinan ve Tuğbek Abi'ye çok selamlar.

Hoşçakal.

ALPER TUFAN

Sevgili Alper,

Mektubunu hiç de sıkılmadan okudum, hatta buraya da koymaya karar verdim, ola ki başka babalar ve oğullar da okurlar. Çünkü senin babanla arasındaki ilişkininvardığı boyut, aslında benim her zaman olması gerekiğini düşündüğüm noktada, iki arkadaşın, iki can yoldaşının ilişkisidir bu. Benim kitabında anne ve babalar evlatlarına her zaman can yoldaşlığı etmelidir, gardiyanoluk değil. Belki senin baban da bu gerçeğin farkına varmıştır, kimbilir? Ama bazen geç olması hiç olmamasından da iyidir, öyle değil mi?

Ve tabii beni senin pedere benzeten de ilginç, çünkü sen ilk değilsin. Nedense insanlarda "baba" ya da "abi" duygusu uyandırıyorum sanırım. Heh, cidden o kadar şirin, babacan bir herif miyim ben yahu? Belki de gerçekten de armut ağacından uzağa düşmüyordur, ve ben gün geçtikçe babama daha çok benziyorumdur, kimbilir? Ama ne önemi var ki? Benim sana temennim pederinin en kısa zamanda sıhhatine kavuşması ve uzun yıllar boyunca ailenin bir arada, mutlu yaşamasıdır. Ve tabii diğer baba ve oğulların da doğru yolu bulması, kısacık hayatı birbirlerine zehir etmekten vazgeçmeleridir.

YILIN ARMUDU!

Merhabalar, Şu sıcak yaz günlerinde sizi meşgul edeceğim için üzgünüm ama benim aklıma bir şey takıldı. Sizin derginiz

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 İncisi 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, hepsini burada yayımlamamız veya şahsen cevap yazmamız mümkün değil. İnfiale lüzm yok! Gelmeyein üstümüze, gelmeyein dedim!

2001 yılında toplam 21.500.000'a mal oldu bana, bu sadece bana ama, sonra 2002 yılında 46.500.000'a mal oldu yine sadece bana 2003 yılında ise Ağustos ayına kadar 38.800.000'a mal oldu ve yine sadece bana bu sayıyı toplam okur sayısıyla çarparsak, hadi düz hesap 500.000 dersek, sizin toplam paranız şu kadar ediyor: 55 trilyon. Şimdi ayıptır sorması bu para nereye gidiyor? Allah aşkına bana bir anlatır misiniz lütfen, amacım, sizin işiniz ne kadar kazandırıyor?

ELESSAR

Merhaba güzelim,

En çok satan dergilerin 50.000 rakamının üzerine çıkamadığı, günlük gazetelerin 300.000 civarında süründüğü, insanların "okuma" kavramına tamamen yabancı olduğu güzel yurdumuzda sen nasıl oldu da Level için 500.000 (yazıyla beş yüz bin!) satış rakamına ulaştın, hele bir deyiver bakanım bana, a akıdanem, a zeka küpüm? 55 trilyon rakamına ise hiç girmiyorum zaten, sen herhalde bizi IMF ile filan karıştırdın. Neyse, Allah'tan sana acil şifalar diliyorum. Daha ne diyeyim ki ben sana?

DARTH VADER RULES!

Selam Berker abi, Ya da bu sıcaktı kolay gelsin diyeyim. Benim ne tam olarak sorum var ne de tam olarak bir şey diyeceğim istersen şimdiden sil bu maili:) Eheh dur yapma tamam. Birkaç soru sorayım bari:

1- Westwood niye EA e sattı kendini (Biraz ters oldu:)

2- Ben ruhsuz Craft serisi kopyası Generals'i değil de eski C&C mi istiyorum ne yapabilirim?

3- Ben SW:G, Half Life 2 ve DOOM3'ü şimdiden oynamak istiyorum çünkü öbürgün dershanem başlayacak ve de ben yine derslere tıklılacağım, bir de bu sene ÖSS var napçam bilmiyorum.

4-Niye oyunlardan eskisi kadar haz alamıyorum yoksa içimdeki çocuk gidiyor mu? Sadece multi oyunlardan zevk alıyorum artık.

5-Bu Türkiye'de bir Allah'ın kulu yok mu DUNE'un Starwars'tan daha iyi olduğunu söyleyecek? (Gerçi ikisi de bambaşka şeyler)

6-Şurada daha 16-17 yaşında olmama rağmen eski çocukluğumu istemeye başladım.

7-Ne zaman evdekiler kablo nete razi olacak ta ben online oyuna adam gibi gelebileceğim?

8-Bu sanane.com açılsın artık.

9-Bunaldım seni de bunaltım yeter.

Bu soru ve isteklerime bir şey yapamayaçığını biliyorum, bundan dolayı sadece iyi yayınlar dileyebiliyorum :

FURKAN "LORDFEAR" TUNALI

Merhaba Furkan,

Yok ya, neyse ki taşındığımız bu yeni binada klima falan var. Eski yerde olsaydık herhalde şu an her birimiz bir sürühanının içinde sıvılaşmış biçimde duruyor olurduk. Neyse, gelelim sorularına;

1- Sence niye sattı? Para için tabii ki. Yasız gençlere oturduğunuz yerden pek çok şey romantik bir macera gibi görünyor olabilir, ama insanın karnı açıkında ve eli cebinde para bulamayınca işin rengi bambaşka oluyor. Herkes yaşamak zorunda ve sonuçta hayatı kalmak her zaman en öncelikli meseledir insan orga-

**Düz hesap 500.000
okuyucunuz var
dersek, sizin toplam
paranız 55 trilyon
ediyor.**

nizması için. Abartma yani.

2- Eski C&C'leri kur oyna. Giden dönce babam dönerdi, derler. Yalan mı yani?

3- Yahu niye sıkıntıya sokuyorsun ki kendini? Sonunda oyun dediğin günde 24 saat, haftada 7 gün yiyen bir şey olmak zorunda değil ki! Hafta sonrasında oturur birkaç saat oynarsın, hem kafayı dağıtırınsın, hem de değişik bir lezzet olur. Niye kendinizi paso PC'ye zincirlediğinizi de anlamıyorum ki zaten. Arada farklı bir şeyler yapsanız okuldan da sıkılmacaksınız, oyundan da, kitaptan da, sinemadan da.

4- Eh bakınız madde 3 yani!

5- Ne alaka be güzelim? Kendin de demişin ya ikisi farklı şeyler diye! Hem bana sorarsan DUNE evreninde pek Darth Vader ile boy ölçüsecek karizmada karakter de yok.

6- Eski çocukluk? Altına bez bağlandı, ağızına da zorla emzik tıkıldığı zamanlardan mı bahsediyorsun? Kalsın be hocam, ben almayıyorum!

7- Şu bildik telefon faturasını kablo net masrafıyla kıyaslama numarasını dededin mi? Bazen işe yarıyor.

8- Olur açılsın. Ne diyeyim ki?

9- Biz neler gördük be gülüm, öyle kolyal kolay bunalır mıyız bir okur mektubuya? Ehe...

Ehhh, işte bir inbox daha bitti!!! Ben bir ara gidip yüzeyim, dinleneyim. Herkes gitti bir ben kaldım kaçmayı. Yaz bitti looooo!!!

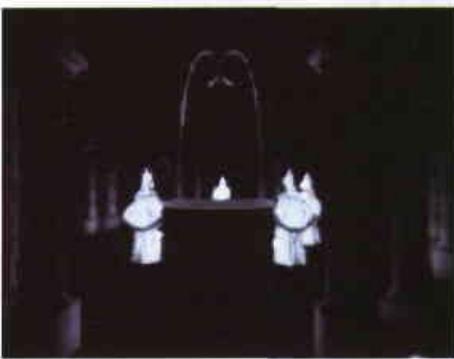
LEVEL CD

ayın demoları



Battlefield 1942 / Digital Illusions

Kontrolsüz bir şekilde yaygınlaşan ve dünyada neredeyse Counter Strike kadar çok oynanan çok oyunculu 2. Dünya Savaşı aksiyon oyununun yeni eklenen paketi. Laboratuarlar ve fırlamış deneysel araçlar ve silahlarla Battlefield zevkini ikiye katlıyor.



XIII / Ubisoft

Çizgi filimsi grafikleri ve uzun zamandır yenilik bekleyen FPS türüne o yeniliği getirecek XIII. Hafızasını kaybetmiş ve ABD başkanını öldürmekle suçlanan bir adamı yönettiğiniz oyun. Eylül ayı içinde piyasada.



Lionheart / Black Isle

Role Playing oyun türünün ustaları olan Black Isle'dan yeni bir şaheser. Haçı Seferleri sırasında kullanılan büyülü eşyalar nedeniyle ortaya çıkan bir güç, Ortaçağın hiç bitmemesi ni ve tüm canlıların ruhani/şeytani büyülerden etkilenmesini sağlamıştır. Dünyamızda, ama alternatif bir zamanda geçen müthiş bir oyun.

LEVEL
EYLÜL/2003



VOGEL BURDA
COMMUNICATIONS

LEVEL Battlefield 1942: Secret Weapons of World War 2

EYLÜL 2003



LEVEL 09/2003

AYIN DEMOSU: Battlefield 1942



LEVEL Battlefield 1942: Secret Weapons of World War 2 EYLÜL 2003



Bu CD Kapığı sırtılı işaretli yerlerdeki kesimal, kalınlıklarından dolayı CD'ler boyasızca bir plastik CD kabınum an ve arka yüzlerine yerleştirilmeli ve LİFTI ekli olarak taşıya edilirler. İstiridilerin içi hasarlı olabilir.



Deep Sea Tycoon

Su altında yaşayan bir şehir kurmaya çalışıyorsunuz. Diger Tycoon oyunlarından pek de farklı değil, ama öğrenmesi ve oynaması kolay bir strateji.



Light & Shadow

Koyu ve açık renkli taşları çevirerek aynı tonda beş veya daha fazla taşı yan yana getirirseniz, aşağıdaki çubuk dolacak ve daha zor bulmacalara ulaşacaksınız.



WildSnake Pinball Soccer / WildSnake Software

Internet üzerinden bir rakiple karşılaşmanıza ve hatta turnuvalara katılmanıza da izin verecek biçimde tasarlanmış olan bu tilt oyunu tamamen yeni bir motor üzerine kurulu. Tilt sevlerin ilgisini çekeceğini düşünüyoruz.

oyunlar

Demolar kısmından, Level CD'sindeki oyuncularını kurabilir, kaldırabilir veya başlatabilirsiniz. Soldaki listeden bir demo veya film seçtiğinizde, ortadaki resmin üzerine tıklayıp oyunun resimlerinin büyük hallerine bakabilirsiniz. Resmin hemen altında oyunun ne zaman piyasaya çıkacağıne ve onun da altında deneyim makul bir hızda çalışması için bilgisayarının sahip olması gereken minimum konfigürasyonu görebilirsiniz. Ayrıca, demoların düzgün çalışması için CD'ün DRIVER bölümünden Direct X programının en son sürümünün ve bilgisayarınızın ekran kartı, ses kartı gibi parçalarının en son sürücülerinin kurulmuş olduğundan emin olun.

Demolar bölümünde zaman zaman yeni çıkış veya çıkacak olan oyunların tamamı videoların da bulunmaktadır. Bu videoları çalıştmak için hangi video programının gerektiği alttaki açıklamada belirtilecektir. Bu programı Shareware bölümünden kurdan, videoyu görmeniz mümkün değildir.

Hotshots bölümünde, yeni duyurulmuş ve çıkışına uzun zaman olan oyunların ilk resimlerini görebilirsiniz. Soldaki oyuncularının birisinden seçtiğiniz sonra ortadaki resmin üzerine tıklayarak resimlerini büyük hallerini görebilirsiniz. Mouse'ın ekranın sağına veya soluna tıklayarak bir sonraki ve bir önceki resimlere baktabilirsiniz.

Updates bölümünde ise bazı oyunların hatalarını gideren yama dosyalarını bulabilirsiniz. Dikkat etmeniz gereken bir nokta, Türkiye'ye gelen oyunların çoğu Cracklı olduğunu, bu yama dosyaları Cracklı oyunlarda çalışmazdıktır. Eğer sizde oyunun Cracklı versiyonu varsa yama dosyasını kurmaya çalışmayın.

videolar

1- CD'mizdeki videoların birçoğu ayer kaplaması için DivX sıkıştırma programı ile sıkıştırıldıktan sonra, videoları seyredebilmeniz için bilgisayarınızda DivX encoder'in kurulu olması gerekiyor. DivX encoder'i CD'mizdeki Shareware bölümünden kurabilirsiniz.

2- Bazı videolar ise QuickTime formatındadır. Bu videoları izlemek için ise QuickTime Player'in bilgisayarınızda kurulu olması gerekmektedir. Bu programı www.apple.com adresinden indirebilirsiniz.

3- Bazı videolar ise, çok özel codec'ler gerektirmektedir. Bu videoları seyredebilmek için önce Internet'e bağlanmalı, daha sonra videoyu çalıştmalısınız. Böylece gerekilen codec otomatik olarak bilgisayarınıza indirilir Media Player'a entegre edilecektir.

Demos \ Freegames \	
Battlefield 1942	..\Battlefield1942
Deep Sea Tycoon	..\Deep Sea Tycoon\tycoon-demo.exe
Light&Shadow	..\Light&Shadow\lightshadow-demo.exe
Lionheart	..\Lionheart\Setup\LionheartDemo.exe
WS Pinball	..\WS Pinball\WSPinball_SoccerStars.exe
XIII	..\XIII\setup.exe

Extra\ Trailers\	
Moorhuhn X	..\Moorhuhn X\Setup_Moorhuhn-X.S_V11.exe
Space Quest 0	..\Space Quest 0\Space Quest - Replicated.exe

OYUN DEMOLARI

Battlefield 1942: Secret Weapons of World War 2

XIII

Lionheart: Legacy of the Crusader
Deep Sea Tycoon
Light & Shadow
WildSnake Pinball Soccer

MODLAR

Half Life: Natural Selection 2.0
GTA Vice City: All Opened Up
Multi Vice City
Riftwar for UT2003
Excessive UT2003

EXTRALAR

Moorhuhn X
Space Quest 0

VIDEOLAR

Metal Gear Solid: Twin Snakes
Dungeon Siege 2
Star Wars: Rebel Commando

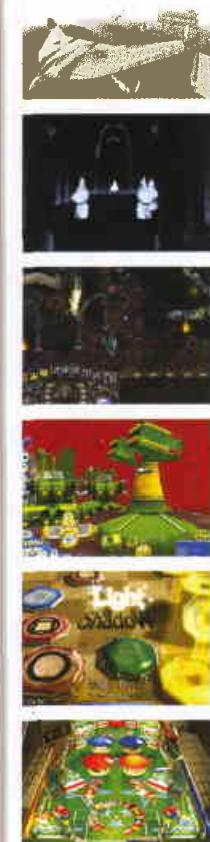
PROGRAMLAR

Gaim v0.66
GetRight v5.0.2
ThumbHTML v2.7.5

SÜRÜCÜLER

DivX 3.11
DivX 5.05
Windows Media Player 9 Codecs

NOT: LEVEL CD ile ilgili her türlü sorununuza levelcd@level.com.tr adresine gönderebilirsiniz.





müebbet muhabbet

Kör- Cenk Bey Şaş- Erdem Bey
cenknenerdem@level.com.tr

TAM ÇÖZÜM: PIRATES OF THE CARIBBEAN

- Bir oyunun tam çözümünü vermek beni her zaman sevindirmiştir Erdem bey.
- Bende de sanki böyle ne biliyim...
- İçine zeytin düşmüş çay içme hissi?
- Yok yok öyle değil
- Nasıl islandığını bilmediğin simiti yeme?
- Çık
- Sanki gece üzerinde böcek yürümuş gibi kaşınan göz?
- Hayır
- Kapiya sıkışmış tırnak acımasız?
- Daha çok böyle...
- Bildim, sirkeli turşu yeme ekşimesi
- Daha çok bol kanlı bir sıvrisineği başarıyla yakalama hissi diyelim. Ne oluyor şimdiden bu oyunda?
- Bilmem oynamadım ki
- Real time çözüm yani bizimkisi hr?
- New Game e basalık.

- Size soruyorum Cenk bey
- Susun ve ekrana bakın
- Hmm evat bir new game.
- Aa bir kaptan kamarası
- Sakallı biri geldi
- Gördüm. Kırkı saat konuşalım mı yoksa...
- Gönderelim gitsin.
- Gemi limanda mı aceba?
- Öyledir, oyunun başlangıcı ya
- Dolaplara filan bakalım mı hani bışiler vardır filan
- Varsa da dursunlar nassa kamara bizim
- Karaya nasıl çıkülio ki acep
- Yukarıdan güvertedendir herhal
- Çok sıkıcı bi oyun bu
- Tuş opsiyonlarına bakalım . belki bir kısayol vardır
- İstemiyorum kısayol filan sadece bu gemiden çıkmak istiyorum
- Sakallıyla konuşalım?
- Hepiniz çıkışın biraz yalnız kalmak istiyorum

- Bakın entira basınca sol alta bışiler çıktı.
- Aha! karadayız
- Anakaradayız
- Ada kara burası
- Şu satıcıyı öldürelim mi?
- Bana uyar. Siz ne dersiniz?
- Allah derim.
- Tırtılım Erdem bey
- Verin şu mausu Cenk bey bu işi ben hallederim.
- Olmaz artık şehrə girdik ayıp olur, ama başka zaman söz. Tamam mı Erdem?
- Sağol Cenk dayı.
- Naapçaz şimdı burda biz?
- İş filan arayalım.
- İki oyunda yapacağımıza gerçek hayatı yapsak da para kazansak desem ve mesaj bırakısam topluma?
- Olmaa
- Oluu?
- Olmaaa!
- İyisimi çıkalım şehirden ve gerçek yuvamız olan denizlere gidelim gemi savaşı ya-

palım.
- Farketbaz ben bu oyuna hakettiği puan olan 23'ü verdim bile.
- Bakın geminin içindediyiz ama mürettebat yok. Normalde bu güverteenstein adam kaynaması lazım.
- Sizin geminizde kimse çalışmaz Cenk bey
- Geminizde mi?
- Evet. Küçük bir dil sürücümü sayesinde gemi ve deniz kelimeleri ayrılmamacاسına birleşti.
- His
- Mutluyum.



MM Hit! Pirates of the Caribbean. MM notu: 23

KORKUSUZ DENİZCİLER İÇİN GEMİ REHBERİ

Suyun içinde bile gidebilen araçlara gemi denir. Gemiler arabaların aksine kaza geçirdikleri zaman hurda olmaz değerli birer batık haline gelirler. Bu tür batıklardan her yıl pek çok hazine çıkmaktadır. Türkiye yıllık hazine giderinin yarısını bu batıklardan sağlamaktadır.

Gemiler hızlarına göre sürat motoru ve sandal olarak iki ana başlıkta toplanırlar. Bazı usta denizciler sürat motorlarını san-

dallara takmakta ve bu sayede içine binilebilen ve çok süratli giden taşıtlar elde etmektedirler.

Bu tür dahi denizciler sayesinde tankerlerle vapurlar birleşmiş ve transatlantikler oluşmuştur.

Gemileri yöneten kişilere Deniz hatları işletmeleri denir. Bunlar gemilerin nereye, nasıl gideceğini düşünür ve genelde denizden gitmeleri gerektigine karar verirler.

Gemilerin motorları ara-

balar gibi önde ya da arkada değil aşağıdadır. Bu sayede özellikle vapurlarda ön tarafı ya da arka tarafı kapma yarışları yaşanmaktadır. Bu sıradan pek çok kişi ezilerek ölmektedir. Lahmacunların aksine vapurların kenarları çok sevdigimiz mevhumlardır yalnız biraz rüzgar alırlar.

Balıkçıları taşıyan teknelerle balıkçı tekneleri denmesine rağmen dalgıçları taşıyanlara ya da mühendisleri taşıyanlara o meslek grubuna yönelik özel bir isim

verilmemesi; Avrupa Güruhuna girmeye çalışan globali Türkiye'mizin bir kara lekesi olarak karşımızda durmaktadır. Yazık.

Günümüzde gemiler küçüklü ve büyülü olmak üzere iki grupta incelenmektedirler.



TÜMLEÇ

- Aahh
- Özür dilerim Erdem bey
- Sık sık mı?
- Günde 10'u geçmez
- Kesin saçmamamayı, ben bu yazıyı beğenmedim
- Ama güzel de olmuştu hani
- Öyle mi demiştim?
- Yok ben dedim fikir beyanatı bazında
- Bence silip baştan yazalım.
- Olur nasıl başlayalım?
- Benim yerime siz aah deyin Cenk bey.
- Tamam. Aaah!
- Şimdi birşeye benzemeye başladı.
- Konu olarak nasıl bir şey olsun aceba?
- Böyle kalabilir yeterli.
- Tabi canım. Hem de kısa, okuması kolay olur.

BULAMAMAÇ

- Cenk Bey tutun şu veledi!
- Ne oldu Erdem Bey nedenden kovalıyzorsunuz zavallı çocuğunu?
- Çünkü kaçıyor Cenk bey?
- Niye?
- Bilmem, yakalayabilirsem soracağım! O yüzden biraz daha hızlı koşmamız gerekiyor.
- Peki sizden kaçtığını neden biliyorsunuz?
- E, çünkü ben kovalıyorum. Üstelik artık sanırım sizden de kaçıyor. Siz biliyor musunuz neden kovaladığınızı?
- Hayır ama yakalarsam soracağım Erdem Bey!
- Peki sizden kaçtığına nasıl kanaat getirdiniz?
- E, çünkü kovalayan benim.
- Bakın gördünüz mü dediklerime geldiniz.
- Aa! Ne kadar da haklısınız meğer Erdem bey!
- Çok teşekkür ederim sa şolun.
- Rica ederim canım. Biraz daha hızlı koşmamız nasıl olur sizce Erdem Bey?
- Biraz daha yorucu olur diye tahmin ediyorum.
- Bir miktar haklı olabilirsiniz.

niz ama bu süratle onu hayatı yakalayamayız, zi ra velet sürekli arayı açıyor.

- Yakalarız Cenk Bey merak etmeyin, elbet yorulacaktır.

- Peki biz yorulmaz mıyız sizce Erdem bey?

- Sanmam! Biz koskoca adamlarız. Onun canı ne ki Cenk Bey, 6 yaşında ufak bir çocuk.

- Haklısınız. Onu mutlaka yakalarız.

- Yakalarız değil mi?

- Tabi ki Erdem Bey biz den kaçar mı?

- Kaçar!

TABELAMAÇ

- Cenk Bey müjde!
- Hani nerede Erdem Bey?
- Bakın işte aha burada!
- Aaaaal! O da ne öyle Erdem Bey?
- Yeni kamyonetimin tabelası.
- Ne yazıyor Erdem Bey?
- Kör müsunüz Cenk Bey?
- Niye böyle bir şey yazdırınız ki?
- Saçmamayıñ Cenk Bey!
- "Hard Disk Kurtaran" yazıyor.
- Peki o halde niye öyle birşey yazdırınız kü?

- Çünkü artık yeni isim bu.
- Hangisi?
- Kamyonetle dolaşıp gelen ihanlara göre olay yerine ulaşarak zor durumdaki hard diskleri kurtarmaç.
- Hmm! Bir tür oyun ismi gibi tınıyi.
- Hayır değil Cenk bey son derece ciddi ve rakibi olmayan bir iş.
- Niye Erdem Bey bir sürü firma bozuk hard diskleri tamir ediyor, üstelik bir kamyonete

- de ihtiyaç duymaksızın.
- Benim bozuk hard disklerle bir işim olmaz Cenk Bey.
- Sizin farkınız burada galiba mı? Çok büyük bir zekanız olmalı.
- Fı! Benim işim bir şekilde zor duruma düşmüş hard diskleri kurtarmak.
- Mesela bir çınar ağacına taktı kalmış sevimli bir hard disk yavrusunu annesine kavuşturmak gibi değil mi?
- Aynen öyle Cenk Bey! Ya da

okyanusun ortasında fırtınaya yakalanmış küçük bir tekne mahsur kalmış hard diskleri felan kurtarmayı düşünüyorum.

- Gelin sizi alnınızdan öpeyim Erdem bey.

- Olmaz Cenk bey, o içrenç salyalarınız çenenizde kalsın istemez.

- Kışkanç!

- Hazımsız!

BAASÖR DOĞANLAR

Bas gitarlar sanılanın aksine dört adet tel ihtiyaç ederler. Bunlara tel demeye dilimiz varmadığından bu cihazlara da gitar demek içimizden gelmez. Bu nedenle kısaca bas ya da beys fala diye saçmalarız. Hatta Güney Amerika'nın bazı balta girmiş ülkelerinde hops, heys gibi garip gurabe isimler verildiğini hemen uydurabiliriz. Bunları çalabilen güçlü, kuvvetli iri kiyim delikanlılara ise basör adı verilir. Bazen

basör kelimesindeki a harfini uzatarak baasör diye de okuyabiliriz. O bizim bileceğimiz bir iştir, kimse karışmaz.

Bas gitarlar fazla ses çıkarmayı sevmeyen, müziğe usulca katkıda bulunmaya çalışan kendi halinde aletlerdir. Öyle elektro gitarlara özenmek, onlar gibi giçirdamak yahut davul gibi pata küté ses çıkarmak bas gitarların işi değildir. Onlar güm, gumm, güm biçiminde inlemeyi tercih ederler.

İyi bas gitarist diye bir şey yoktur. Bu aletleri çalmak o kadar basittir ki herkes iyidir zaten. Bir bas gitarı ilk eline alan bir anne bile o saniyede sahneye çıkabilir ve gruba eşlik edebilir. Öyle atla deve değildir yanı. Hiçbir bas gitarist karşıma geçip kendini övmesin. Yemezler.

Bu aletler, dış görünüşleri itibarıyle



*Basör
parmağı
sevdigimiz
bir tatlı
çeşididir.*

aynen elektrikli gitarlara benzerler. Bu da özentiden başka bir şey değildir. Aslında çok farklı şekillerde de olabilirlerdi fakat, kendilerini çalmak isteyen başçılın kışkançlığı sonucu bu şekli almışlardır.

Bir insanın neden basör olmak istediği yıllarda yapılan çalışmalar ve psikolojik testlere rağmen anlaşılması güçtür. İnsan basör doğar sözü çok saçma bir sözdür, zaten şu anda akıma gelmiştir.

Sonuç olarak başları sevmeyiz, sevni de sevmeyiz. Çalanı sevebiliriz ama tanımamız lazımdır.

*Aaa! Hakaten de dört teli varmış.
Vay be attım tuttu!*



"Bak bu oğlumuzun ilk adımı", "Ahh gözlere bak típki annesi", "Kızım fazla geç kalma, merakta bırakma bizi", "Behiye hanımın gününe geliyor musun komşu?", "Teyzenin küllerini kedinin kutusuna serpme çocuğum",

Geliyor. Lanet olsun. The Sims 2 geliyor...

THE SIMS 2



TRON 2.0

Simsiki sıkı sar beni,
lüttize edip byte'lara
sor beni...
ilk gerçek
bilgisayar destekli
film Tron'un devamı
bir oyun oldu.
Ama ne oyun...



TONY HAWK PRO SKATER 4

"Inline Skating bebeler göredir" -

Tony Hawk, 2001

"Bu oyun insanı çıldırtır!" -

S. Akkol, 2002

"Fırat olm, bir türlü beceremedin şunu!"

- J. Kane, 2002

"Dördüncüsü geldi, sen hala orada

misin?" - T.Ölek, 2003



DENEY SONUÇLARI

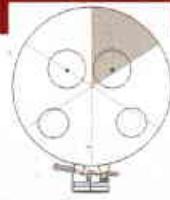
Puansız incelemelerimizi nasıl buldunuz? Bir oyun hakkında önyargısız bilgi sahibi mi olmak daha iyi, yoksa kesin bir not verilmesi mi? Lütfen fikirlerinizi level@level.com.tr adresine yazın. Bu arada, işte bu ay incelediğimiz tüm oyunların Level Notları.

Age of Wonders: Shadow Magic	77 / 100	Runaway: A Road Adventure	81 / 100
Aquanox 2 Revelation	70 / 100	S.O.C.O.M: US Navy Seals	76 / 100
Big Game Hunter 6	37 / 100	Space Channel 5 Part 2	73 / 100
Disciples 2: Guardians of Light	76 / 100	SpyHunter	57 / 100
E.U. Crown of the North	60 / 100	State of Emergency	65 / 100
Fire Chief	71 / 100	Test Drive	47 / 100
Lionheart	82 / 100	The Great Escape	55 / 100
Midnight Nowhere	76 / 100	The Italian Job	62 / 100
Mistmare	42 / 100	The Sims	84 / 100
Muscle Car 3	30 / 100	Virtua Fighter 4 Evolution	75 / 100
Perfect Ace	55 / 100	Winning Eleven 7	88 / 100
Railroad Tycoon: Wacky Worlds	40 / 100	World of Outlaws Sprint Cars	50 / 100
		World War 2: Frontline Command	69 / 100

Burak'ın askerden dönmesine

5 ay kaldı!

Not: Gelecek sayının içeriği ancak ve ancak Burak izine gelirse değişebilir



TÜRKİYE'NİN BİR NUMARALI OYUN DERGİSİ

LEVEL

Yayın Koordinatörü Gökhün Sungurtekin,
sgokhun@chip.com.tr

Sorumlu Yazı İşleri Müdürü Sinan Akkol,
sakkol@level.com.tr

Yayın Yönetmeni Tuğbek Ölek,
tugbek@level.com.tr

Yazı İşleri Fırat Akyıldız,
fırat@level.com.tr

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

Serhat Bekdemir
serhat@level.com.tr

LEVEL Web Sitesi Selçuk İslamoğlu,
sislamoğlu@level.com.tr

Serbest Yazarlar Ali Aksöz
aliaksöz@level.com.tr

Ali Güngör
gali@level.com.tr

Batu Hergünel,
batuher@level.com.tr

Cenk&Erdem,
cenknenerdem@level.com.tr

Eser Güven,
eser@level.com.tr

Emin Barış
megaemin@level.com.tr

Göker Nurbeyler,
gnurbeyler@level.com.tr

Gökhan Habiboglu,
gokhab@level.com.tr

Kaan Atkin,
jesuskane@level.com.tr

Korcan Meydan
gorcanabi@level.com.tr

Onur Bayram,
onur@level.com.tr

Tuna Sentuna
tsentuna@level.com.tr

Grafik Tasarım Didem İncesagır,
didem@level.com.tr

Genel Müdür Hermann W. Paul

Genel Müdür Yardımcısı Beste Özerdem

Finans Müdürü Aylin Aldemir

Halkla İlişkiler Müdürü Özlem Cenker

Pazarlama Sorumlusu Ayten Çar

Abone Satış Müdürü Asu Bozyayla

Abone Servisi Ayten Akgüre, Ebru Cinek

Dağıtım Müdürü Cem Cenker

Dağıtım Asistanı Mehmet Çil

Üretim Koordinatörü Turgay Tekatan

VOGEL Yayıncılık Gökhün Sungurtekin

Ltd. Şti. Adına Sahibi

VOGEL Yayıncılık Ltd. Şti. REKLAM GRUBU

Sabş Müdürü Gürkan Bayraktar,
gulcanbayraktar@vogel.com.tr

Pazarlama Müdürü Güler Okumuş,
oguler@vogel.com.tr

Reklam Müdürü Yeliz Koyun,
yeliz@vogel.com.tr

Reklam Trafikeri Aynur Kına,
aynur@vogel.com.tr

Matbaa Adresi ASIR Matbaacılık Ltd. Şti.
Demirkapı Sokak. No:4
Oto Sanayi
4 Levent - İstanbul
Tel: (212) 283 84 38

Matbaa Sahibi Hasan Sarı

Dağıtım BİRYAY A.Ş.

VOGEL Yayıncılık Ltd. Şti.

İdari Adresi: Mevlüt Pehlivan Cad.
Vefa Bayırı Sok Gayrettepe İş
Merkezi B Blok 34349
Gayrettepe/Istanbul

Telefon: (212) 217 93 71,

Faks: (212) 217 95 32

Abone Faks: (212) 217 94 23

Abone web:
<http://abone.vogel.com.tr>

Yaz İşleri Faks: (212) 238 73 26