

MÜKEMMEL BİR TAM OYUN!

BROKEN SWORD SERİSİNİN
YAPIMCILARINDAN BİR KLASİK:
BENEATH A STEEL SKY

11 EZİCİ DEMO!

HALO / COMMANDOS 3 / ROBIN HOOD:
DEFENDER OF THE CROWN /
FIFA FOOTBALL 2004 / LOTR:
WAR OF THE RING ...

KASIM 2003 • www.level.com.tr • 2003 - 11 • 1/12440 • ISSN 1301-2134 • 5.250.000 TL (KDV DAHİL)

COMMANDOS 3

“MINİK” KOMANDOLARIMIZ, BERLİN'E GİRİYOR

146 SAYFADA TAM
32 OYUNU İNCELEDİKOYUN
NEDEN
BİTTİ?EN ÇOK BEKLENEN OYUNLAR
NEDEN İPTAL EDİLİYOR?AKSIYON OYUNLARI ÖZEL
MAX PAYNE 2, HALO, JEDI ACADEMY
DAHİL 10 YENİ AKSIYON OYUNUNUN
20 SAYFALIK ÖZEL İNCELEMESİ

ILK BAKIŞ - LORD OF THE RINGS: BATTLE FOR MIDDLE-EARTH, FULL SPECTRUM WARRIOR, KNIGHTS
 OF THE TEMPLE, CHAMPIONSHIP MANAGER: SEASON 03/04
 İNCELEME - UFO AFTERMATH, GREYHAWK, HOMeworld 2, COMMAND & CONQUER: GENERALS,
 NHL 2004, LANETİN HİKAYESİ, PRO EVOLUTION SOCCER 3 (PS2), SOUL CALIBUR 2 (PS2)



Alçak Basınç

Sayfalarımızı çevirdikçe göreceksiniz ki, bu ay ödüller havada uçuşuyor. Neredeyse bütün bir yılın Level'larının kapaklarında çıkacak kadar iyi oyun çıktı ve incelendi bu ay. Yıllardır süregelen "Yılbaşı Furyası"nın aslında büyük bir hata olduğunu oyun dağıticıları en sonunda fark ettiler sanırım. Üstelik bu oyun fırtınası Kasım ayı içinde de Broken Sword 3, Call of Duty, Return of the King ve XIII gibi bombalarla devam edecek. Tabii her fırtınadan sonraki sükunet sürecinde olduğu gibi Aralık'ta sular durulacak. Şu an bendeki çıkış tarihleri listesinde Aralık ayı içinde çıkacak sadece bir (sayıyla 1) oyun gözükmüş, o da Lock On. Tabii o zamana degen daha çok var. Birçok şey, hem de hiç beklenmedik şekilde deşifre edilebilir.

Sayfa sayımızın bu müthiş sağına karşılamaya yetmeyeceğini fark edince bu aya mahsus olmak üzere 16 sayfa ekledik Level'a. Hiçbir oyunu kaçırmanızın diye.

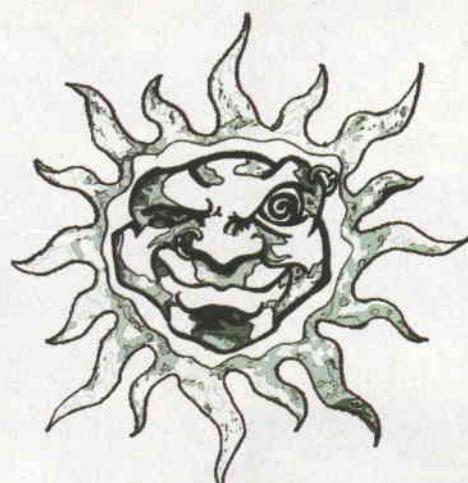
Bir de özel dosya konumuz var bu ay. Çiçeği burnunda editörlerimiz Eva ve Serhat Bekdemir'in kalemlerinden çıkan bir araştırma konusu: Doğumdan önce ölen oyuncular. Şimdiye kadar iptal edilen birçok oyunun haberini geçtiğim, ama nedense iptal oldukları konusunda derinlemesine bir araştırma sunmamıştık sizlere. Eminim Oyun Bitti dosya konusunu okuyunca oyun piyasasında dönen dolaplar hakkında bazı soru işaretleri siliyor olacaksınız.

Bu arada World Cyber Games 2003'ün Seul'deki finalerine gönderdiğim Türk takımının (gruplarından çıkmamasalar da) geçtiğimiz yıla nazaran daha girişken, daha kendine güvenir olduklarını gördük. Yavaş yavaş uluslararası tecrübesizliğimizi de yendığımız zaman ise gerçek anlamda başarı elde edebileceğiz.

Eee, oyuncular var, dergi var, ne eksik? Tabii ki zaman. Zaman yok dostlar hiçbir şeye yetiştirmeye. Buna ne buyrulur?



Sinan Akkol



Kendime diyalog...

- Birileri bize laf atıyor diye okuyucularımız rahatsız olmuş?
- Cevap bekliyorlarmiş.
- Hiç gereği yok.
- Neden?
- Bize attıkları çamurlarla yapamadıkları işleri örtmeye çalışıyorlar. Neden biz de aynı çamuru geri atıp yaptığımız işleri lekeleyelim?
- Doğru...

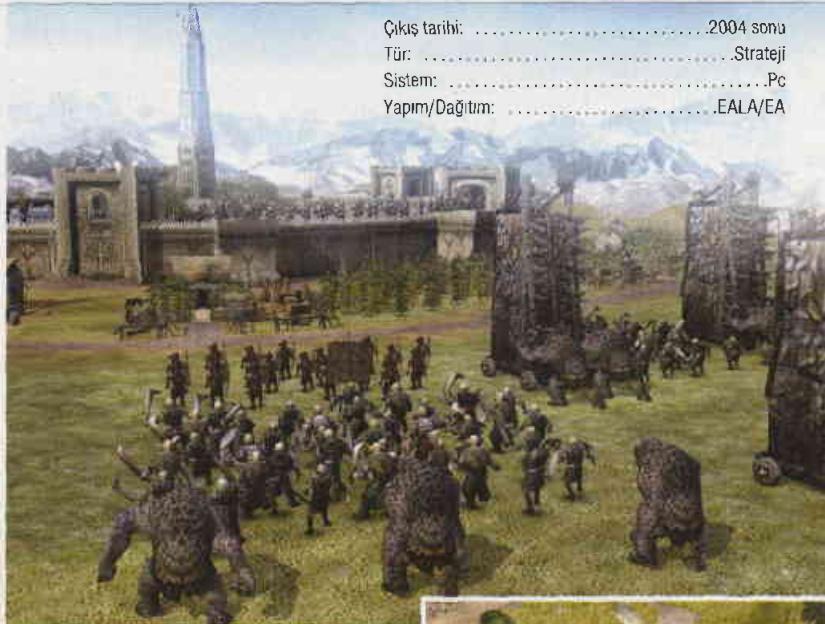
ilk bakış

LORD OF THE RINGS: Bir de cücelere derin kazar derler THE BATTLE FOR MIDDLE EARTH

Asıl açgözlü olanlar cüceler değildir kardeşim! Tamam belki bazen bir Balrog çıkartacak kadar derin kazabiliyiz ama biz bile bu telif haklarını elinde tutanlar kadar açgözlü değiliz. Her ne kadar hiç bir oyuna ön yargılı yaklaşmak istemeysem de, her oyunun arkasında, en kötüsünün bile korkunç bir emek olduğunu bilsem de sömürülmekten nefret ederim! Daha geçenlerde hatırlarsınız Battle Realms'in yapımcısı olan Liquid'in yapmakta olduğu Yüzük Savaşı oyununun ön incelemesini yazmıştım. Bugün okumakta olduğunuz oyun ise Command & Conquer Generals'ın yapımcıları tarafından yapılan bir oyun. Şimdi neden iki ayrı strateji var? Tabii olur, beş tane de olur, mesele o değil ama iki oyunun temel farkı şu. War of The Ring kitapların telifi ile bu oyun ise filmin telifi ile yapılıyor. Hala neye kızdığını anlamadınız mı? Filmin kitabı ile kitapların telifleri ayrı olduğundan bu oyunda filmde olmayan fakat kitapta olan hiçbir şey kullanılamaz demektir! Yani iş ince mevzulara dökülüyor ve sonuçta yapımcılar her ne kadar baba yapımcılar olsa

da belli noktalar
da anlaşmalı
oyun çıkarı-
mış oluyor-

Cıkış tarihi: 2004 sonu
Tür: Strateji
Sistem: PC
Yapım/Dağıtım: EA/EA



lar ve elleri kolları bağlanıyor. Oyununda da filmde gördüklerimizle yetinmek durumunda kalıyoruz, pek de çekici olmuyor bu.

Neyse şimdi gevşeyip geleceğe umutla bakarcasına inceleyelim eldeki materyali, ne de olsa yapanlar Generals gibi başarılı bir stratejiye imza atmış.

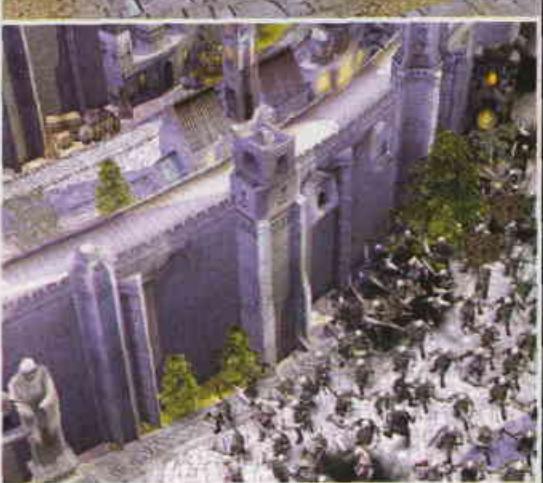
Generals

Oyun C&C Generals'ın oyun motorunu kullanıyor. Tabii o modern bir savaş stratejisidir bu yüzden üzerinde bağıya oynamışlar. Sonuç esas olarak ordulara birlikler çapında ve özel birimleri ve kahramanları da tek tek kontrol edebildiğimiz büyükavaşlar olmuş. Bu sayede çevitli taktikleri nispeten kolayca uygulayabiliyoruz. Savaşlar genelde piyade ağırlıklı geçse de savaş alanına başka türden üniteler



girdiğinde ortam şenleniyor. Mordor'un Troll'leri vurdukları yerde dost birlikler varsa onu da eziyorlar, hele ki ağır yaralanıp delirirlerse herkesi öldürmeye başlıyorlar. "Füller, Rohan'ın süvarileri, elfler, orclar, entler filmde ne görüysek oyunda var. Ve filmde gördüğümüz şekli ile varlar. Entler, Troll-





ler gibi delirmeseler de yanabiliyorlar. Ve her iki güçlü ünite de çevredeki binaları ya da ağaçları silah olarak kullanıyor, fırlatıp atabiliyor. Füller ezip geçerken sırtlarındaki okcular ortalığı cehenneme çeviriyor.

Oyun Mordor tarafında da oynamamızına izin veriyor ve böylece çok oyunculu seçenekleri de açılmış oluyor. Bu tarafın üniteleri bol ve ucuz, düşmanı biktirana kadar sürüler halinde üzerlerine salıyorsunuz. Hâlyle ortaya çıkan görüntü hoş oluyor. Kuşatma kulelerini

yanaştırabilirseniz sel gibi taşıp etrafi kaplamaya, düşmandan alan kazanmaya başlıyor adamlarınız. Fakat Gondor'a dikkat etmek gerekiyor. Her tarafın kendine has özel bir yeteneği olduğu gibi Gondor da tam bitmek üzereyken müttefiklerini çağrıyor. Yani tam o anda bir Rohan süvari birliği gelip sizi silip süpurebilir. Güç dengelarını değiştirebilen diğer bir unsur ise çok nadiren kullanılabilen fakat çok güçlü büyüler. Gandalf'in bir ışık patlaması ile bir ordunun yarısını yok etmesi gibi.

Çok oyuncu modunda bir senaryo gibi küçük çarpışmalar yapıyor son savaşa kadar kazandıkça avantaj elde ediyorsunuz. Yani klasik direk ölümüne savastan ziyade çekişmeli ve güzel bir oyun imkanı veriyor.

Daha bitmesine bir yıl olan oyunun ana senaryosunda 30'dan fazla görev olacak. Bittiğinde ortaya çıkacak oyun EA'nın dağıttığı diğer film oyunu gibi çok güzel animasyon ve grafiklere sa-

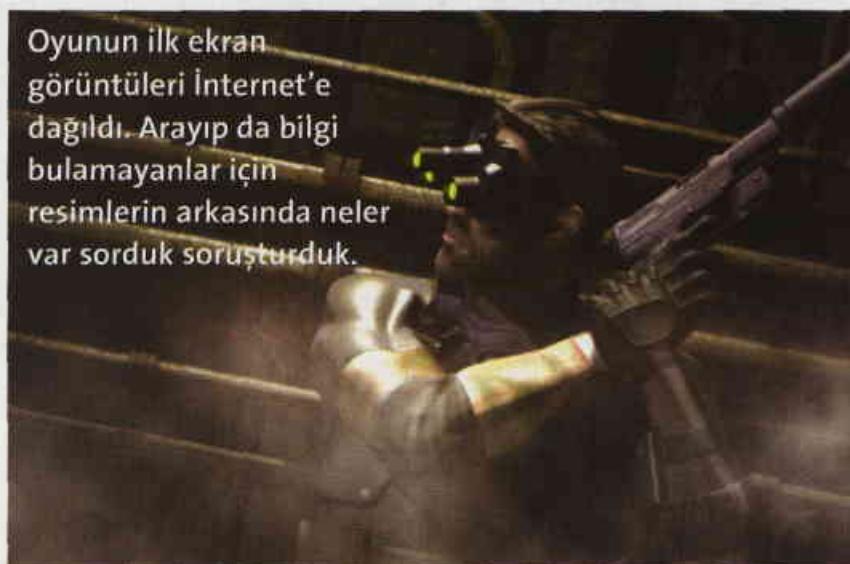
hip ama sonuçta amacı filmleri iyice sömürmek olan bir oyun olacağa benzeyyor. Fakat belli mi olur? Gök yarılır üç damla foton düşer, Kaf dağındaki ejderha kuru temizlemeci açar ve bu oyun da bir Hit olur.. ☺



Hiç de sandığınız gibi değil. Splinter Cell 2 oyun tarihine geçebilir

SPLINTER CELL PANDORA TOMORROW

Oyunun ilk ekran
görüntüleri Internet'e
dağıldı. Arayıp da bilgi
bulamayanlar için
resimlerin arkasında neler
var sorduk soruşturduk.



Splinter Cell 2, Pandora Tomorrow'un ilk ekran görüntüleri geçtiğimiz ay Internet'te dolaşıyordu, gözümüzden kaçmadı tabii. Oyunla ilgili bilgi bulmak her ne kadar zor olsa da sizleri habersiz bırakmamaya ant içen LEVEL ekibi olarak taaa G. Kore'den yetişirdik bu yazıyi. Sinan eminim ki elindeki sayfaları isırıydur geç kalan yazılar için ama belliğinize delegecek. Ben yavaş yazdım siz de tadını çıkararak okuyun.

Her oyunun devamında olduğu gibi Splinter Cell 2'de yenilenmiş grafikler, marifetli küçük araçlar, yeni hareketler ve heyecan verici tek kişilik senaryo ile geliyor. Ama bundan daha önemlisi gizlilik gerektiren aksiyon oyunları tarihinde asla denenmemiş, oyun camiasına bomba gibi düşecek bir yenilik için hazır olun. Splinter Cell - Pandora Tomorrow, gerçekten eksiksiz olan bu oyunu çok oyunculu (multiplayer) ortamda oynamanızı sağlayacak. Evet, bizde önce şarşırık, sonra gülümşedik ve yapımcı Do mitile Doat'in bal damlayan açıklamalarından fikir sahibi olmaya çalıştık.

"Splinter Cell oynayan herkes bilir ki oyunda sadece Sam Fisher var. Tek başına sessiz sedasız işini hallediyor. Multiplayer oyunda ise Sam Fisher olmayacağı. Onun yerine belirli bir senaryonun

bulunduğu bölümlerde NSA (Amerikan ulusal güvenlik) için operasyonlar gerçekleştiren küçük "gölge ağı" takımları yer alacak Bunlar NSA'nın "bir adam yetmez" dediği sızma operasyonlarında kullanılan ajanlar."

Doat'ın söylemeye çalıştığı şey Sam Fisher'in özelliklerine sahip oyuncuların deathmatch'lerde birbirlerine karşı savasacakları bir ortam olmayacağı. Tamamen takım bazında ortak hareket etmeleri gereken oyulardan bahsediyor. İçine hile karışana kadar, gerçek takım oyunun ne olduğunu anlayacağımız yeni tarz bir eğlenceye iştah kabartıyor. Buna rağmen biraz daha merak uyandırduğumda Doat; oygun multiplayer kısmı hala üzerinde çalışılan bölüm olduğundan ve ekibin sürekli yeni fikirleri değerlendirek oyuncular için en iyisini bulmaya çalıştığını bahsediyor.

"Splinter Cell'i yüksek kaliteli bir multiplayer oyuna çevirmek bizim için gerçekten de büyük uğraş gerektiren bir iş. Oynanabilirlik özellikleri ve hikayenin çok iyi dengelenmesi ve orijinalinin temel özelliklerini aynı anda taşımazıodefleniyor. Oynanabilirlik açısından ışıklı alanlar ve gölgeler yine belirgin önem taşıyacak ve oyuncular en güvendikleri atlama ziplama hareketleriyle ilerleyecekler. İstedikleri anda kullanabilecekleri birçok ileri teknoloji içeren marifetli oyuncakları da olacak. Açıkça söylemek gerekirse oyunun mekaniklerini değiştirmeyi henüz tamamlamadık."

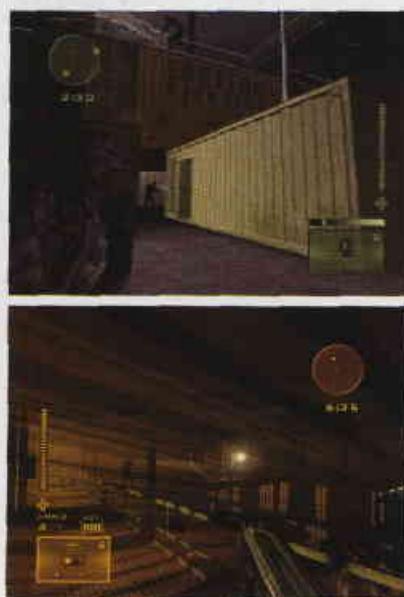
Bu açıklamalardan yola çıkarak Pan-

Çıkış tarihi:2004 Bahar
Tür:Aksiyon
Sistem:PC, PS2, X-Box
Yapım/Dağıtım:Ubisoft
Web:<http://www.ubi.com/>

dora Tomorrow'un başarılı olması için ciddi bir potansiyeli var. Frag kaygısı olmadan her hareketimize dikkat edeceğimiz bir takım oyunu olması şimdiden hayecanlandırıyor. Oyunun tam sürümünü bilgisayarlarımıza görmek için beş ay daha beklememiz gerekiyor.

Yapımcı firma Ubisoft'tan da ilginç açıklamalar geldi. "Pandoras Tomorrow sizi bir çok yeni mekâna götürürecek. İlk oyunun aksine açık arazide ve gündüz vakti oynayacağınız bir çok harita bulunuyor. Özellikle gündüz oynanan oyunlar çok zorlayıcı olacak çünkü tipki gerçeginde olduğu gibi sivil halkın günlük işlerini yapıyor olacak ve Sam görevlerini onlara fark ettirmeden yapmak zorunda olacak."

Tüm zamanların en iyi "third person shooter, stealth action" oyunu Splinter Cell'in devamını aynı ekibin hazırladığını da göz önüne alarak hiç tereddüt etmeden gelecek senenin en çok ses getiren oyularından olacağını şimdiden söyleyebiliriz. Oyun editörleri için hayat bir oyunun teknolojisine ve oynanabilirliğine alışmadan daha iyisini daha yenisini öğrenip onu beklemekle geçiyor. Bekleyelim bakalım şurada pek bir şey kalmadı. .



Çölde kan kaybettikçe gerçekliği kaybetmek

KNIGHTS OF THE TEMPLE

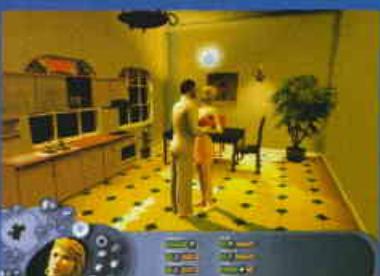


Uzun bir aradan sonra nihayet Haçlı seferlerindeki babanızdan bir mektup alıyorsunuz. Siz ve kardeğiniz, iki basit çiftçi, yola çıkmışsınız. Çelikle ve kana, terle ve rüzgarın savurduğu kum ile terbiye oluyor, bir erkek ve bir asker olma yolunda babanızın izini takip ediyorsunuz. Fakat evini savunan bir adamın öfkəsini gittiğiniz topraklarda hissedeciksınız.

KotT, yani tapınak şövalyeleri öyle pek bağıra çağırı gelen bir oyun değil.

SINGLES

Yeni bir firma olan RotoBee'nin ilk oyunu oldukça ilginç: The Sims'la benzerlikler taşıyan Singles'ta, bir kadın diğer erkek iki karakterin arasındaki ilişkiye kontrol edeceksiniz. İlişkinin romantik, eğlenceli, arkadaşça veya seks için olup olmayacağına karar verebileceksiniz. Tabii gerçek yaşamda olduğunu gibi ilişki arkadaşlığından başlayıp sevgili olmaya kadar gidecek. Tamamıyla 3D tasarılanan oyunun çıkış tarihi bilinmiyor.



BRIAN FARGO... YENİDEN...

Interplay'in kurucusu olan ve Fallout, Dragon Wars gibi oyunda imzası bulunan Brian Fargo oyun piyasasına geri geliyor. inXile Entertainment adında yeni bir firma kurulan Fargo'nun ilk oyunu eski bir RPG'nin yeni hali: The Bard's Tale. Yeni Bard's Tale hakkında çok fazla bilgimiz yok, ama Fargo gibi bir RPG ustasının bizi hayal kırıklığına uğratmayacağı kesin.

İlk gösterimi E3 fuarında yapıldığında izleyicileri oldukça şaşırttı ve çok da beğenildi. Oyun üçüncü kişi görüşünden eğlenceli kılıç dövüşü üzerine kurulu bir aksiyon macera. Oyunda ilerdeki ve karakter olarak pişikçe yeni dövüş hamleleri, kılıç numaraları da öğreniyoruz.

Yumuşak ve gerçekçi hareketler için Matrix'te de emeği bulunan studio ile çalışmışlar. Tek tek dövüşler ve savaş alanında birden çok kişiyle olan dövüşler üzerinde özenle çalışılmış. Yani her ne kadar bir hareket oyunu olsa da oyun öyle saçma bir şekilde hızlı olmayacak. Ağır zincir zırhlar içinde parendeler atmayıcağız.

Avrupa'dan Mısır'a ve daha da öte sine uzanan tarihi mekanlar mükemmel hazırlanmış. Starbreeze stüdyoları bu oyuna oldukça özen göstermiş ve oyun motorunu da oyun alanının atmosferini yaşatacak kalitede yapmış. Tabii atmosferden bahsetmek için henüz müziklerini ve seslerini dinlemediğimden erken ama görüntüler sağlam. Fakat tam da işte gerçekçi bir oyun iste diyecekken ortamların ve renklerin biraz garip olduğunu fark etmiyor mu?

Kan kaybettikçe aklını kaybetmek

Cöllerde ve harap kalelerde, düzüklerde ve tepelerde akla gelebilecek yol üzerindeki her türlü coğrafyada savaşken sayısız kere ölümün kıyısına geliyoruz. Ve yaralandıkça gerçeklik bizim için değişiyor. Dünya yerini cehennemvarı bir boyuta bırakıyor ve gayet normal olan oyun yerini karanlık bir fantezi dünyası alıyor. Bu fantezi dünyası öyle perili küçeli şirin bir diyar değil, karanlık dedik ya, etlerinizi koparıp yemek isteyen cehennem iblisleri ile do-

Çıkış tarihi: 2004 İlk çeyrek
Tür: Aksiyon-Macera
Sistem: PC
Yapım/Dağıtım: Starbreeze/TKD

lup taşan bir yer burası. Gece ve gündüz atmosferi de görüntülerden fark edeceğiniz üzere belirgin ve hoş. Aslında bu diğer dünyaya komada ve ağır yaralıken giriyor, sağ kurtulmayı başarır ise, gerçek dünyadaki yolculuğumuza kaldığımız yerden devam ederken işimize yarayacak önemli öngörüler elde edebiliyoruz.

Oyunun büyük kısmı savaşta geçerinden bundan biraz daha bahsetmek yerinde olur. Oyun boyunca yüz yüze çarpışacağımızdan yapımcılar düşmanların yapay zekasına önem vermiş ve bizi kontroller ile değil dövüş teknigi ile zorlamak istemişler. Bazı düşmanları grup halinde saldırıldığında dökülmek yerine geri çekiliş vur kaç yapmalı, öğrendiğimiz özel hareketleri konuşтурmalıyız. Ayrıca dövüşlerde ortamlardan da faydalanan mak, bazı yerlerde macera oyunları mantığından yarlanmak gerekiyor.

Eh, geldim, gördüm, okudum, kokladım ve burnum güzel bir oyun kokusu alıyor. Çıkmasına fazla da bir şey kalmamış şunun şurasında. Zevkli ve beklemeye değer bir oyun olacağa benzer. ☺



"Gerçek" savaş...

FULL SPECTRUM WARRIOR

En eski bilgisayar oyunlarında bile "savaş" vardı. Commando'da, Cabal'da... Artık bunun oyunlardan silinmesi oldukça zor. Zaten son zamanlardaki savaş temalı oyunların sayısında da hatırlı sayılır bir artış var. Full Spectrum Warrior da bu artışın bir parçası.

Yine Amerikalılar var...

Oyunu "diğerleri"nden ayıran ilk şey gerçekçilik. Biliyorum, bu çok klişe geliyor, ama yapımcı Pandemic Studios'un tek amacı gerçekçi bir oyun yapmak. Pe ki bunun nedenini merak ediyor musunuz?

Full Spectrum Warriors, Amerikan Ordusu'nun kullandığı gerçek bir simülasyon oyun versiyonu. Yani Amerikan askerleri bu simülasyon programıyla sanal olarak tatbikat yapıyorlar. Bunu oyuna çevirmek de Pandemic Studios'a kalmış (aynı zamanda Army Men: RTS'nin de yapımcısı).

Third-person kamerasıyla oynanan bir taktik-savaş oyunu olan Full Spectrum Warriors'un oynanışı Desert Storm

ve Hidden&Dangerous gibi oyunlarla benzerlikler taşıyor. Oyunda, Alpha ve Bravo gruplarının liderlerini ve askerlerini kontrol edeceksizez. Benzeri oyunlarda olduğu gibi takımınızda sağlık uzmanı ve keskin nişancı gibi farklı farklı askerler bulunacak. Bunların yanında kimyasal silahlar ve kullanılabilir araçlar da oyunda mevcut.

Yapay zekâ oyunun en can alıcı noktası. Taktik ağırlıklı olarak oynanacak olan oyunda adamlarınız gerçeğe en yakın şekilde hareket edecek; haritanın tamamına, sokaklara ve benzeri yerlere çok hızlı bir şekilde uyum sağlayabilecekler. Yapmanız gereken tek şey adamlarınızın gideceği yeri belirtmek. Mesela adamlarınızdan bir duvara gidip orayı super olarak kullanmalarını istediğinizde, duvara en mantıklı şekilde, yani hedef olmayacak şekilde yayılacaklar. Bunun yanında adamlarınız ölen düşmanların ve arkadaşlarınıñ üzerindeki silahları, cephaneleri alacaklar. Adamlarınızın her şeyi başarıyla uygulaması, sizin her şeyi izleyeceğiniz veya pasif kalacağınız an-

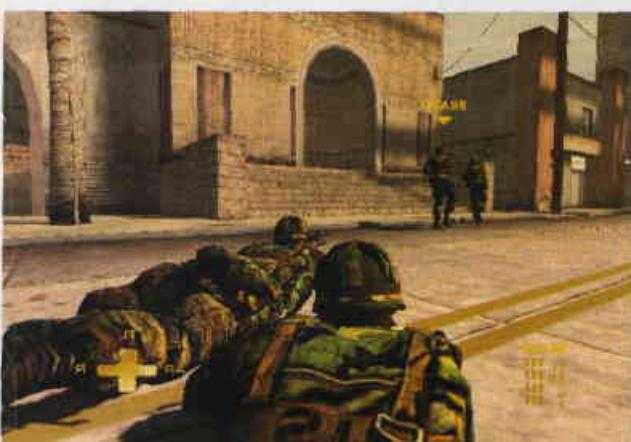
Çıkış Tarihi: 14 Ocak 2004
Tür: Taktik-aksiyon
Yapım: Pandemic Studios
Distributor: THQ
Web: www.pandemicstudios.com

lamına gelmiyor. Vereceğiniz taktiklerle oyunu siz yönlendireceksiniz. Aynı bir strateji oyunu oynuyor gibi...

Aynı zaman diliminde Xbox'a da çıkarılacak olan Full Spectrum Warrior'un grafiksel olarak çok sağlam olacağı kaçınılmaz. Detaylı karakter modellemeleri ve animasyonları, gerçek çevre, iyi bir savaş atmosferi... Karakterlerin surat ifadeleri de duruma göre değişecektir. Mesela bir komutan, gözlerinin önünde ölen silah arkadaşı için üzülecek. Bu da grafiklere yansıyacak.

Yükleniyor...

Uzun zamandır yapım aşamasında olan Full Spectrum Warrior'un gerçekçi bir oyun olacağının pek kuşkumuz yok. Eğer bir erteleme olmazsa, 14 Ocak 2004'te "soğuk savaş" başlıyor. ☺



HALF-LIFE 2'DE GECİKME!

Ekim ayında çıkacağı duyurulan Half-Life 2, Nisan 2004'e erteledi. Valve'nin gerekçisi ise oyunun kaynak kodlarının çalışmaları. Geçtiğimiz ay oyuncu medyasını çok fazla mesgul eden bu olayın gerçek olup olmadığı ise tartışılmıyor. Internet'te Valve'in, oyunu zamanda okaramayaçılıcılık için böyle bir yola başvurduğu yolunda söylemler var. Ama Half-Life 2'nin yapımcısı Valve. Beklemeden başka yapacak bir şey yok.

Bu arada, oyunun Radeon 9800 XT kartıyla birlikte paket olarak piyasaya çıkacağı da resmi olarak açıklandı. Koran versiyonunu alırlar ise çizgili kajida basılmış bir Radeon 9800 XT fotokopisi verecekmiş (1).

LARRY DÖNÜYOR!

Macera türündeki sevmeyenlerin bile hayır diyeceği kult karakter Larry Laffer geri dönüyor. Serinin sekizinci oyununun adı: Leisure Suit Larry: Magna cum Laude. Önceki oyuncuların yapımcısı Lowe yeni oyuncu yapımında çalışmasıne rağmen oyuncunun hakları elinde tutan Sierra istesede elinden geleni yapacağını belirtiyor. Bir sedan'da geistirilen oyuncu büyük olasılıkla 2004 sonunda piyasaya çıkacak. Oyunun GTA'la ılgıç bir benzerliği olacağının fıldızları arasında olsa da yapımcılar keten davranıyorlar. Yeni bir bilgi olduğunda biz de size fısıldayacağız.



CHAMPIONSHIP MANAGER: SEASON 03/04

Mükemmel, daha mükemmel, en mükemmel olacak

Eklenen birçok özellikle ve içерdiği bir çok sürprizle karşımıza çıkmaya hazırlanan Championship Manager 03/04 (CM 03/04), büyük umitlerle çıkan ancak arka arkaya yayınlanan geliştirme paketleriyle bile düzelmeyen hatalarıyla birçok kişide hayal kırıklığı yaratan CM4'ün etkisini silecek gibi gözüüyor. CM 03/04 deki şüphesiz en büyük sürpriz ne yazık ki efsanenin son oyunu olacağı. Geçtiğimiz günlerde yapılan açıklamaya göre Sigames ve Eidos Interactive yollarını ayırma kararı aldılar. Ancak bu karar ile

birlikte tüm CM'cılere büyük bir söz verdiler: "En iyi ve en mükemmel CM'yi yapacağız."

Her yeni versiyonda olduğu gibi, oyunun benzersiz veritabanı güncellenmiş, oyuncularla olan ilişkiler ve medya modülü geliştirilmiş. Daha önceki serilerde olmasına rağmen CM 4'de olmayan, naklen kura çekimlerini izleme, menajer ve oyunculara takma isim verme özellikleri eklenmiştir. En önemli özelliklerden bir tanesi de, CM4'te olacağının açıklamasına rağmen oyunda yer almayan, önceden kaydedilmiş maçları tekrar izleme olanağı ve bu yenilikle beraber ayın ve yılın gölü seçilmesi, düşüncesi bile çok güzel değişim... CM 03/04 için mükemmel yakın resmi bir editör hazırlanmış, kullanması çok kolay olan bu editör sayesinde ilerde güzel yamalar yapılacağından kuşkumuz yok.

CM 4 ile birlikte oyuna eklenmiş olan özellikler, daha da gelişmiş olarak karşımıza çıkıyor. Önceki oyunda adeta baştan yaratılmış olan antrenman bölümünden çok yoldan geliştirilmiş. Oyuncularımıza uyguladığımız Antrenman programlarının etkileri CM 03/04 ile birlikte ayrıntılı bir şekilde oyuncu bilgi ekranında gösterilecek. Merakla beklenen yenilik ise, CM 4'ün en büyük özelliği olan 2D maç izleme ekranının daha da geliştirilmiş olması.

Yeter ki isteyin

Sigames, bir çok oyuncunun istediği yazıcıdan çıktı alma seçeneğini de oyuna eklediğini açıkladı, böylece istediğiniz her bölümden çıktı alabileceksiniz. Örneğin, önemli bir maçtan önce, rakip takımın taktikini çıktı alarak, üzerinde uzun süre düşünüp açıkları bulabilirsiniz.

Sonuç olarak, Championship Manager efsanesine gözü yaşlı bir veda değil bu. Olabilecek en iyi menajerlik oyunuyla veda. Ondan sonra da Eidos ve SiGames kendi menajerlik oyunlarını yapmaya devam edecekler zaten ve CM, farklı isim altında yaşamaya devam edecek.♦

Sistem:PC
Tür:Menejerlik
Çıkış Tarihi:21 Kasım 2003
Yapım/Dağıtım:Sigames/Eidos Interactive
Web:www.sigames.com
www.cmturkey.com
Yazan:Bahadir Yılmaz



CIA DE OYUN YAPIYOR!

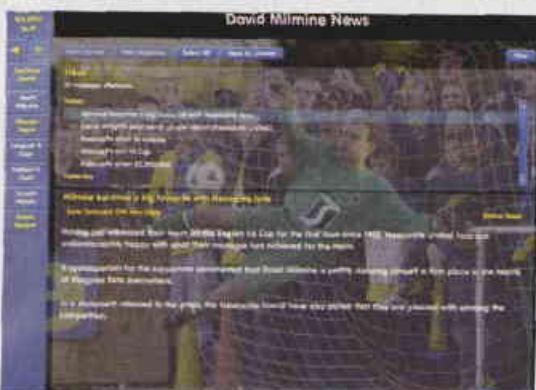
America's Army'ının basısından sonra CIA de kendi oyununu yapmaya karar verdi. The Counter Terrorist Center (CTC) oyun için çalışmalarla başlıyor. CIA sözcüsü Mark Mansfield "Bilgisayar oyunları bilgi vermenin çok iyi bir yol" diyor. Oyun hakkında şimdilik bilgi verilmiyor.

THE THING'İN YAPIMCISI KAPILARINI KAPATTI

Bir veda haber: The Thing ve Evolve gibi başarılı oyunların yapımcısı Computer Artworks kapandı. Firmanın menajeri "dağıtıclar para vermeye" direk kapasının nedenini açıkladı. TIGA (The Independent Games Developers Association) da bu konuda bir yorum yapmış: "Oyun geliştiricileri kendilerini yaratıkları sorulara da bakmalar".

FLAGSHIP STUDIOS KAPILARINI AÇTI

Eski den Blizzard'da çalışan Bill Roper yeni bir oyun yapım firması kurdu: Flagship Studios. Firmanın kadrosunda: Starcraft, Warcraft ve Diablo gibi oyunları yapımı kadrosunda da yer alan: David Gleon, Peter Hu, Philip Shenk ve Tyler Thompson gibi isimler de bulunuyor. Yeni bir oyun yapımına da başlayan firmanın şimdilik bu konuda bir bliği vermiyor.



KISA KISA Oyun diyarlarında hızlı bir gezinti...

► **FREEDOM FORCE 2** Süper Kahramanları konu alan RPG Freedom Force'un devamı geliyor. Sadece duyurusu yapılan oyun hakkında şimdilik bilgi yok.

► **THE FALL: LAST DAYS OF GAIA** İngiliz karakterlere sahip yeni bir RPG oyunu geliyor. 2062 yılında geçen oyunda, kendinizi insanoğlu-

nun sebep olduğu bir yıkının tam ortasında bulacaksınız. The Fall'da her karakter için 6 özellik ve 14 farklı yetenek bulunacak.

► **GANGLAND** The Godfather filminden esinlenerek yapımına başlanan bir strateji oyunu olan Gangland'de; Mario, Angelo, Romano ve Sonny adındaki İtalyan kardeşleri kontrol edeceksiniz. Kendi mafyanızı kuracağınız oyunda 500'den fazla NPC bulunacakmış. Çıkış tarihiye belli değil.



► **BEANOTOWN RACING** Aynı yarış oyularını cynamaktan sıkıldıysanız iyi bir haberimiz var: Simian firması çizgi-roman temali bir yarış oyunu geliştiriyor. Altı farklı yolun bulunacağı Beanotown Racing'te; Dennis the Menace, Minnie the Minx, Bananaman ve Rodger the Dodger gibi çizgi-roman karakterlerini seçebileceksiniz.



yükleniyor...

Condition Zero 18 Kasım 2003'te piyasada...

Beyond Good & Evil	Aksiyon	11-Kasım-2003
Black&White 2	Simülasyon	Belli Değil
Call of Duty	FPS	7-Kasım-2003
Championship Manager 03/04	Menajerlik	28-Kasım-2003
Counter-Strike: Condition Zero	FPS	18-Kasım-2003
Delta Force: BHD - Team Sabre	Taktik-FPS	23-Mart-2004
Deus Ex: Invisible War	FPS	28-Ocak-2004
Dungeon Siege II	RPG	Belli Değil
Dungeon Siege: Legends of Aranna	RPG	25-Kasım-2003
Doom III	FPS	15-Mart-2004
Earth 2160	Strateji	23-Mart-2004 Yenilik
Enclave II	Aksiyon	Belli Değil
Far Cry	FPS	28-Kasım-2003 Yenilik
Full Spectrum Warrior	Aksiyon	14-Ocak-2004
Half-Life 2	FPS	27-Nisan-2004
Hitman 3: Contracts	Aksiyon	27-Nisan-2004
Medal of Honor: Pacific Assault	Aksiyon	25-Şubat-2004
Metallica	Aksiyon	Belli Değil
Need for Speed: Underground	Yarış	25-Kasım-2003
N.O.L.F. Contract J.A.C.K.	Aksiyon	11-Kasım-2003
Painkiller	FPS	23-Mart-2004 Yenilik
Pillage	Strateji	Belli Değil Yenilik
Prince of Persia: The Sands of Time	Aksiyon	18-Kasım-2003
Pro Evolution Soccer 3	Spor	28-Kasım-2003
Sam & Max Freelance Police	Adventure	23-Mart-2004
Syberia 2	Adventure	23-Mart-2004
S.T.A.L.K.E.R.: Oblivion Lost	Aksiyon	25-Mayıs-2004 Yenilik
The Sims 2	Simülasyon	Belli Değil
Thief III	Taktik-aksiyon	Belli Değil
Total Annihilation 2	Strateji	26-Kasım-2004
Turok Evolution	FPS	24-Ekim-2003 Yenilik
Unreal Tournament 2004	FPS	21-Kasım-2003

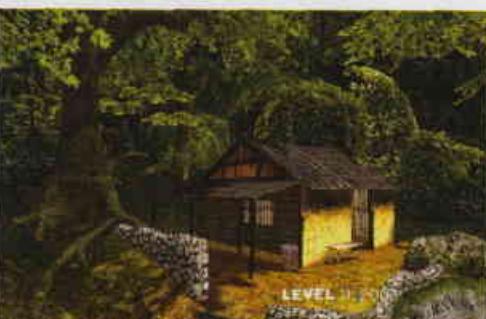
► **IN MEMORIAM** Lexis Numérique, hem online hem de tek kişilik oynanan ilginç bir adventure oyunu geliştirdi. Avatürk'ün Türkiye'de dağıtıma sunacağı In Memoriam, 45 dakikadan fazla video ve 100'den fazla búlmaca içeriyor. Oyun sırasında Internet'e de bağlanıyor ve oyunun bir parçası olan "fake" web sitelerinde dolaşıyorsunuz.

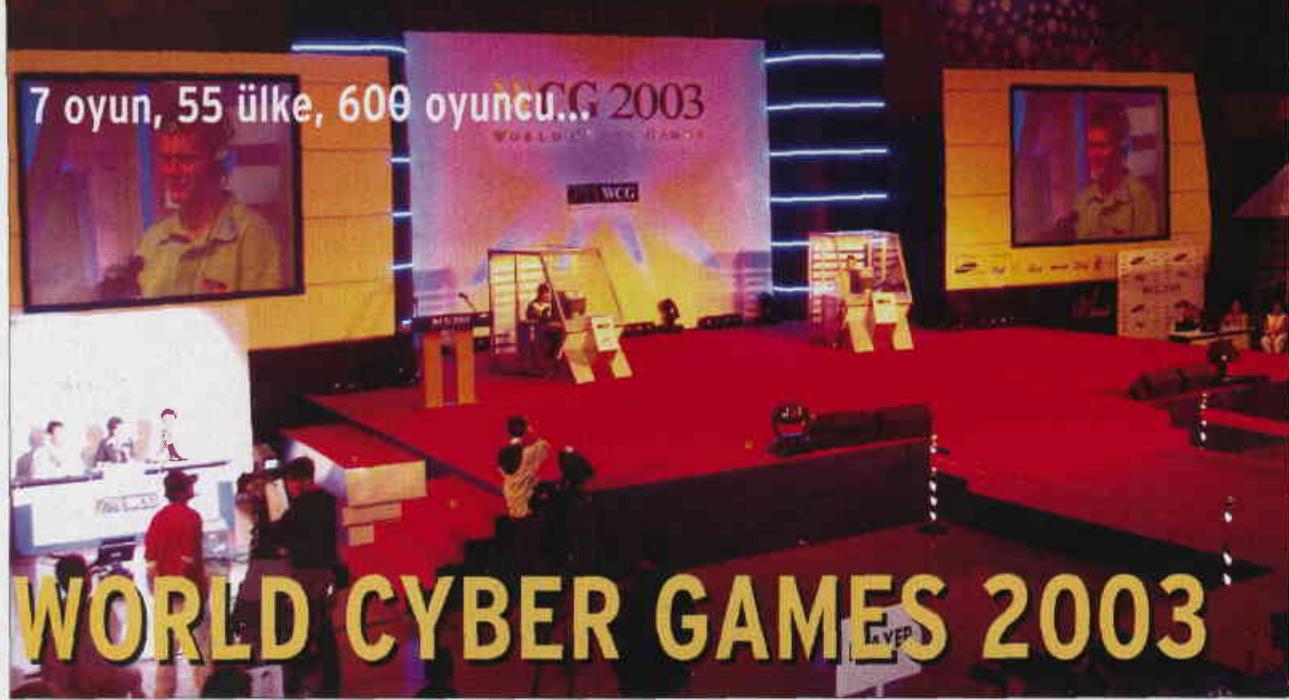
► **TERMINATOR 3** Terminator 3: War of the Machines'in oyunu yakında piyasaya çıkıyor. FPS olarak tasarılanan oyunda tahmin edeceğiniz gibi aksiyona ağırlık veriliyor. Ama hemen hemen her film oyunu gibi Terminator 3'ten de pek umudumuz yok.



► **SILENT HILL 4** Konami Silent Hill 4 için çalışmalarla başlamış. PS2 versiyonundan sonra PC'ye de çevrilecek olan oyunun yapımına sessiz sedasız devam ediliyor.

► **VIETCONG: FIST ALPHA** Vietcong için bir eklenti geliyor. Fist Alpha adındaki eklenide yedi yeni tek kişilik görev bulunacak. Ayrıca oyuna farklı uzmanlıklara sahip üç yeni karakter de ekleniyor.





■ ■ ■ We are the champions, we are the champions, no time for loser, cause we are the champions, of the world... Sahnedeki 17 Alman genci hep bir ağızdan bu şarkıyı söylüyor. Bir hafta boyunca devam eden zorlu maçlar ve kazanılan başarıların ardından WCG'nin büyük kupasını ilk defa Kore dışında bir ülke kaldırıyor. Salonun izleyici kısmında ise onların coşkusuna alkışlarla katılan 54 ülkenin 600 oyucusu var. İşte bu WCG'de heyecanın doruğa çıktığı an. Sahnedekiler için başarının zevki, izleyiciler içinse gelecek yıl orada olabileceğini tutkusu.

Kim ne derse desin WCG'nin dünya-daki büyük turnuvalar içinde çok özel bir yeri var. Takım olmanın bilinci, mücadelenin heyecanı ve zevki, dostluk, kardeşlik ve eğlence. Samsung'un WCG'yi ilk

tasarladığı günlerde de aklında dünyanın en iyi profesyonel oyuncularını yarıştmak değil bilgisayar oyunları adına olimpiyat ruhunu yakalamak olduğuna şüphem yok.

Bu sene üçüncüsü düzenlenen WCG, ilk senesinde olduğu gibi Seul'deydi. Aslına bakarsanız bu Güney Kore'de düzenlenen son WCG. Gelecek sene ev sahibi şehir San Fransisco olacak. Geçen sene WCG organizatörü ICM artık WCG'i dünyayı açmaya karar verdiklerini söylediğinde, bunun ne kadar işe yarayacağıni kimse bilmiyordu. Ama sonuçta dünyanın en büyük şehirleri tek tek WCG'i düzenleyebilmek için başvurdu ve son değerlendirmede Sydney ve Milano'yu geride bırakan San Fransisco bu hakkı kazandı. Turnuvanın Kore dışına çıkması WCG'in genelindeki heyecanı da oldukça değiştirecek gibi.

Kore Yolunda

WCG 2003, 12 Ekim'de başlasa da bizim hikayemiz 10 Ekim'de Atatürk Havalimanında başladı. Ben havalimanına, Seul'a aktarma yapmadan uçacağımızı bilmemin sevinciyle girdiğimde, oyuncular çoktan gelmişti bile. Ayrıca onların aklında, uçuş, aktarma, ne yemek çiğip hangi filmin gösterileceği gibi standart yolcu düşünceleri değil bambaşka bir heyecan vardı. Aslında bu takımın ilk bir araya gelişiydi. Çünkü Türkiye Elemeleri finalinin karmaşasında çok tanışıp muhabbet edecek vakitleri olmamıştı. Ama ilginç bir şekilde çoktan birbirlerine isinmiş görünüyordu. Hatta ben geldiğimde çoktan muhabbeti koyulaştırmışlardı. Bizi uğurlamaya gelen ailelerle vedalaşıp, iyi şans dileklerini aldıktan sonra uçağımıza doğru ilerledik. Ankara'dan gelen oyun-

cularla da buluştuğumuzda tam 15 kişilik bir kadro olmuştu.

Biletlerimiz grup haline alındığı için pencere kenarında ve ikili sıra halinde güzel bir yerimiz vardı. Uçağa dağılmadığımız için sıkıcı bir yolculuk değildi. Ama uzun mesafe uçuşlara pek alışık olmayan takım yolculüğünün sonlarına doğru topluca uykuya geçti. Kore'ye inip uzun bir otobüs yolculuğunun sonunda Seul'e vardık. Ancak yolculuk yüzünden takım biraz sersemlemiş görünüyordu. Neyse ki Seul'e maçlardan iki gün önce gittiğimiz için dinlenip, kendilerine gelecek vaatleri vardi.

Turnuva Heyecanı

Bu seneki WCG'in ilginç yanlarından biri 1988 Olimpiyatlarının yapıldığı köyde gerçekleşmesiydi. Oyuncular sporcuların odalarında kaldı, 15 sene önce her tür spor karşılaşmasıyla canlanan salonlar oyunların coşkusuna sahne oldu. Olimpiyat köyü muhteşem güzellikte bir parkın içinde yer aldığı ve ortahtonca bir dolu panda kılıklı tavşan kostürü için oyuncular bir hafta için doğaya da bütünsüzmiş oldu. Turnuva alanlarıyla ilgili tek sıkıntı bu sene antrenman odalarının yetersizliği idi. 600 oyuncu için çok az sayıda bilgisayar vardı ve antrenman yapmak için saatlerce sıra beklemek gerekiyordu.

Bu senenin oyuncular için en sevindirici yanlarından biri ise yemek sorunu-nun yaşanmamasıydı. Geçen sene Kore yemeğini beğenmeyen oyuncular aç kalmıştı. Bu sene yemek sponsoru olan Pizza Hut öğlenleri bu oyuncu ordusunu doyurmak için kamyonla pizza getirirken, akşamları otelde her zevke hitap eden geniş bir açık büfe bekliyordu. O açık büfe orada bekleye dursun bir çok

▼ Serdar'ın gözü ufukta... Kore'de neler yapacağını düşünüyor olmalı.





▲ WCG 2003'de fuar alanı da oldukça renkliydi. Girişinde Thrall'ın karşısındaki Blizzard standı en çok ilgiyi toplayanı.

oyuncu yakındaki Burger King'i tercih etti. Çok şey kaçırdılar ama en azından aç kalmadılar.

Oyunlar Başlasın

Turnuvanın resmi açılışı pazar akşamı yapıldı. Yağmura rağmen açık alanda yapılan açılış töreni geçen seneye göre bir parça sönüktü. Muhtemelen tören için planlanan bazı gösteriler yağmur yüzün-



▲ Nations vs Nations maçları öncesi Hazim ve Eren.

den iptal edilmişti. Bayrakların geçişi sırasında bayrağımızı taşıyan Hazim, gecenin en yakışıklı erkeği olarak dikkat çekti (inanmayanlar WCG sitesindeki resimlerden Hazim'ı arasıñ ;)). Gecenin en müthiş ani tören sonrasında patlayan havai fişeklerdi. Gösteri bittiğinde izleyenlerin çoğunun boynu yukarı baktan tutulmuştu.

Bu sene oldukça sıkışık bir programı olan WCG'de ilk iki gün grup maçlarına ayrılmıştı. Geçen sene öğleden önce ve sonra olmak üzere iki ayrı grupta yapılan maçlar, bu sefer Pazartesi ve Salı olarak yapılmıştı. Bu yüzden tüm oyuncuların grup maçları bir güne sıkıştırılmıştı. Çok fazla turnuva deneyimi olmayan oyuncular için (bizimkiler gibi) önemli bir handikaptı bu. Pazartesi gü-

WCG 2003 Game Conference



İlk günü konuşmacılar (soldan sağa): Ray Muzyka, Tim Train, Mark Terrano, Bruce Shelly, Robert Huebner



Tülbek, Peter Molyneux ve Avatürk'den Hasan "Haswan" Çolakoðlu

WCG'nin sadece bir oyun turnuvası olduğunu düşünüyor sanız çok yanılıyorsunuz. Kore oyun geliştiricilerinin standlarıyla renklenen fuar alanı ve iki gün süren oyun konferansları ile tam bir festivaldi WCG 2003.

Konferanslar ilk gününde devasa online oyunlar ve Internet üzerinde oyuncu topluluğu yaratma konusunu tartışıdı; İlk gün konuşmacılar Bruce Shelly (Age of Empires serisi), Tim Train (Rise of Nations), Ray Muzyka (Baldur's Gate serisi), Robert Huebner (Descent, Starcraft: Ghost, Vampire), ErikBethke (Starfleet Command), Mark Terrano (Age of Empires serisi) ve Mark Rein (Unreal ve UT serileri) gibi ağır toplardı. Gün boyunca oyun geliştirmeye gönül vermiş Kore'li gençler oyun dünyasının bu en büyük isimlerini dinleyip sorularını yönelttiler. İkinci gün ise konuşmacı olarak Ian Livingston (Tomb Raider Serisi) ve Peter Molyneux (Black & White, Populous, Dungeon Keeper) vardı. Bu iki büyük geliştirici yeni projelerini ve kendi oyun vizyonlarını paylaştılar. E3 ve GDC de bile bu kadar büyük isim bir arada bulmak pek kolay olmuyor. Bu açıdan WCG 2003 Game Conference bizim içinde önemli bir deneyim oldu.

nü, Starcraft, Fifa 2003, Warcraft III ve Counter-Strike'da grup maçlarını oynamak zorundaydık ve gruptan çıkan oyuncumuz olmadı. Uzaktan gol taktiği çözülen Fatih maalesef hiç maç kazanmadı. Counter-Strike'da Birelsek Arap Emirlikleri ile berabere kalan takımımız sonraki maçlarının tümünü kaybetti. Bu sene ilk defa katıldığımız Starcraft ve Warcraft III ise en başarılı olduğumuz oyunlardı. Warcraft III'de Şafak grubundaki Çin ve Rus rakipleriyle grup liderliğini paylaştı. Ancak kurallar gereği oynanan play-off maçlarında rakiplerine yenilince grupdan Çin ve Rus oyuncular çıkarken üzülen biz olduk. Hazım ise işi en zor olan oyuncumuzu. Starcraft oyuncularının sayısı çok olduğu için grupları 8 kişilikti ve sadece 2 oyuncu grupdan çıkıyordu. Gruptaki Alman rakibi Fisheye ve Kore'li rakibi karşısında Skehgus karşısında çok şansı yoktu. Zaten turnuva sonunda Fisheye ikinci, Skehgus ise dördüncü oldu. Hazım 2 maçını kazanarak grup başincılığı ile yetinmek zorunda kaldı.

İkinci gün Age of Mythology ve Unreal Tournament 2003'de mücadele etti. AoM'de Eren maç ve UT 2003'de Serdar, oldukça zor grulplara düşüşlerdi ve maç kazanamadan elendiler. UT 2003'deki diğer temsilcimiz Emre ise iki galibiyet almasına rağmen grup dördüncü oldu ve elendi.

Nation vs Nation

Grubundan çıkan oyuncumuz olmayınca gözlerimizi perşembe günü yapıla-

cak olan Nation vs Nation mücadelese dikkat. Halo ve CS dışındaki oyunlarda her ülkeden iki kişilik takımların katıldığı bu mücadelede üç oyunda katıldık. Warcraft'da Şafak ve Serdar'dan oluşan takımımız kesin kazanacakları ilk maçlarında Şafak'ın basit bir hatası sonucu elendiler. UT 2003'deki takımımız Emre ve Mert'den oluşuyordu. İlk iki rakibi maça çıkmayınca bir anda kendini çeyrek finale bulan ekibimiz güçlü ABD takımı karşısında tarihi bir skor alarak yenildi. Bu tarihi skorun büyük bölümü aslında UT'den hiç anlayamayan CS oyuncumuz Mert'e aitti. Ama amaç eğlennemekti zaten ve maç sonrası keyifleri yerindeydi. Starcraft ise yine en başarılı olduğumuz oyun oldu. İlk iki maçını karşısında kazanarak çeyrek finale çıkan takımımız, ikinciliği kazanan ABD takımına yenilerek bir üst tura çıkamadı. Ancak Nation vs Nation Starcraft mücadelesi tüm WCG 2003 içindeki en büyük başarımız oldu.

▼ Oyuncuların otelinde düzenlenen mini bir Dead or Alive turnuvasında Türkiye vs Czech. Yüz ifadelerine bakın ve kim kazanıyor karar verin.





▼ Grup maçlarının yapıldığı turnuva mekanının genel görünüşü.

Finaller

Artık maçı kalmayan oyuncularımız günlerini elenen diğer oyuncularla antreman maçları yaparak değerlendirdirken bir yandan da final heyecanı sürüyordu. Bu sene bekleneni veremeyen geçen senenin birinci takımı Kore sadece Starcraft'da finale kahrken, Almanya hemen her dalda dereceye girerek herkesi şaşırtıyordu. Özellikle FIFA'da finale Almanya'dan Danielle ve Dennis Schellhase kardeşlerin (üstelik ikizler) finale kalması tam bir şoktu. İkizlerden hangisinin kazanacağını kimse merak etmiyordu. Çünkü hem altın hem de gümüş madalya Almanlarındı ve aynı eve gidiyordu.

UT 2003'de finali İtalyan Nicola "Forrest" Geretti ve Hollanda'dan Lauke oyndadı, gülen taraf İtalya oldu. UT 2003'ün en iddialı ismi Avustralya'dan Snop üçüncü olurken dördüncülük'te Hollandalıdan Roach'in oldu. Starcraft'da heyecanlı bir maç sonucu Yongbum "Ogogo" Lee, Kore'ye tek altın madalyasını kazandırırken alman Fredrik "FisheYe" Keitel ikinci oluyordu. Geçtiğimiz sene büyük bir para karşılığı Kanada'dan ayrılmış Kore'ye yerleşerek olay yaratan Kanadalı Guillaume "Grrrr" Patry, anavatana bir bronz madalya hediye etti.



▲ 20.000\$lık En İyi Basın Mensubu ödülünü bu sene editörümüz Tuğbek Ölek, Justin Hall ile paylaştı. (Fotoğraf editör arkadaşların polis tarafından Team 3D'nin çekimi çalmak suçuyla tutuklanmasından az önce çekildi.)

Milli Takımı Tanıyalım

İşte Kore'de bizi temsil eden Milli Takımımızın Havaalanına inişteki coşkusu.



Ayaktakiler: Serdar "Squee" Demir (UT2003), Şafak "Gravedigger" Sağılam (Warcraft III), Ozan "Regulem" Arıcı (CS), Cengiz "Insanity" Çelik (CS), Tayfun "Slay" Baydar (CS), Oğuz "Handful" Tuğrul (CS), Hazım "Piceyyuz" Yalçın (Starcraft), Serhat Bekdemir (Takım kaptanı), Eren "Oymarq" Memişoğlu (AoM), Tuğbek Ölek (Level), Emre "Blazer" Birinci (UT2003), Fatih "Neo" Ensari (Fifa 2003)

Oturulanlar: Çağatay Çoçoğlu (Samsung), Mert "m3nt" Kabadayı (CS)



▲ Açıłış töreninde Hazım bayrağımızı taşırkent.



▲ Turnuvada birinci olan Alman takımı birincilik kupası ile.

Age of Mythology'de zafer yine bir Alman Andrew "pgfire" Regendantz'ın olurken ikinci ve üçüncülükleri Tayvan kazandı. Warcraft'da büyük bir sürpriz yapan Bulgaristan'dan Zdravko "Insomnia" Georgiev, finalde Çinli rakibini yeniyordu. Üçüncülik ise Romanya'nındı.

Turnuvanın en heyecanlı final maçı Counter-Strike'da İsveç'den sk.swe ile ABD'den 3D arasında oynandı. Daha önce CPL turnuvalarında defalarca karşılaşan iki takımın maçını beklediği üzere sk.swe kazandı. Böylece İsveç ekibi dünyanın bir numaralı CS takımı olduğunu bir kere daha kanıtlamış oldu.

Elveda Seul, merhaba San Francisco

Final maçlarının ardından kapanış töreni ile dereceye girenler madalyaları ile buluştu. 3 altın ve 2 gümüş madalyalarak WCG 2003'ün birincisi olan ve büyük kupayı evine götürmen Almanlar

büyük bir coşku içindeydi. Açıkçası turuvayı bu kez Kore dışında bir takımın özellikle de bir Avrupa takımının kazanması herkesi mutlu etti. Hollanda'nın da 4 madalya olarak dördüncü olması önemli bir başarıydı. Ev sahibi Kore bu sene sadece 3 madalya alabildi ve üçüncülüğe razi oldu.

Kapanış töreninin ardından ise veda partisine geçildi. Açık büfeyi silip süpüren 600 oyuncu pisti ve DJ'i görmezden gelerek sap gibi dökilirken sahneye fırlayan Rusya takım kaptanı Mila ve bir Level editörü partisi başlattı. Bu senede en çok dans eden editör ödülünü vermedim kimselere yani. Oyuncular uzun süre dans ettikten sonra, yorgun, mutlu otellerine döndüler. Sabah hemen hepsi ülkelerine dönecekti, muhteşem geçen bir haftanın sonunda, yeni dostluklar ve heyecanlar ile... Hepsinin akında aynı şey vardı, seneye San Francisco'da görüşebilmek. ☺

OYUN

Güney Kore'de canlı canlı oyunları seyretmemiz daha yeni bitmişti ki, bu heyecanda asla yer edinmemiş, hiçbir monitörde bizlerin gözleriyle buluşamış oyunları hatırlatalım dedik. WCG'nin canlı oyunlarından sonra düşük yapan oyun geliştiricilerinin ölü doğan oyularının mezarlığında dolaştık biraz.

Hiçbir zaman bilgisayarlarımıza kadar gelemeyen ya da gözlerini dağıtım deposunda açamayan oyunları, başka türlü nasıl adlandıracılsın ki? Ölü doğan bebekler dedik ama canı yanan sadece onlar değil, anne yerine koyduğumuz geliştiriciler, yani yapım ekibini de listeye dahil edelim. En son sözü söyleyen baba ise genelde sakin kalır hep. Tahmin edeceğiniz gibi finansal durumu göz önüne alan dağıtım firmalarıdır babalar ve eğer yeni doğacak bebeğin bir geleceği olmayacağı düşüncülerse, sadistçe bir hamleyle kesiverirler göbek bağını annesinden. Bu incelemede ümit veren ama 9 aylık süreçi tamamlayamamış oyunlara neler olduğunu bir göz atacağız.

İptal edilen oyunlar her türden oyunu etkilemiştir. Strateji oyularından devasa onlinelara, 3D aksiyon oyularına kadar bir çok oyun geliştirici firmaların data disklerinde ebedi uykusu ile tanışmıştır. En az canımızı yakan sürekli yeniseye alıştığımız 3D oyular olmuştur ama size en son kaybımızı bir hatırlatalım. Return To Castle Wolfenstein: Enemy Territory... Ahh dedirtiyor değil mi?

Elbette en çok hatırlanan oyular daha çıkmadan tanımı yapılan oyular oluyor. Ne zaman oyunun akibeti ile ilgili gerçek bilgiye ulaşmak isteseniz PR departmanları konuşmayı reddeder. Ölüm çocuklar hakkında konuşmaktan kaçınırlar ama onların kardeşleri ile ilgili her türlü bilgiyi yetiştirmek için birbirleriyle yarışırlar. İşte bu da biz oyuncuların biraz da kafasını karıştırıyor. Bazı geliştiriciler ise açık yürekli like başlarına neler geldiğini anlatıyorlar, çalışıkları firmanın ismi için ya da oyunları mahvedildiğinde hissétiklerini anlatmak için. Siz de merak ediyor olabilirsiniz neden sadece web sitelerinden iptal edildiği haberlerini duyduğumuz oyunlar için bu kadar sayfa ayırdığımızı. Valla cevabı çok açık, sadece iptal kararlarını duyurmaktan sıkılmıştık ve gerçekte neler olduğunu öğrenme isteğimizin önüne geçemedik.

Iptal edilen oyunların da kendi misyonları var aslında, oyun pazarında şok etkisi yaratıyorlar bir bakıma. Geliştiriciler yeni teknolojilerle çalışmayı öğreniyorlar, tasarımcılar daha özgün çalışmalar için uğraşırken senaristler de yeni dünyalar yaratmak için çabalıyorlar. Her işte bir hayır vardır, ne diyelim...

Hazırlayanlar: Eva Dvorackova, Serhat Bekdemir



Bitti!



(Blizzard)

WARCRAFT ADVENTURES: LORD OF THE CLANS

Blizzard Entertainment imzası olan oyunların şimdiye kadar fire verdiği görülmüştür. Yaptığı işin en iyisini yapmaya çalışanlardan oluşan ekibi ve bu mantalitesiyle, grafik tasarımları, senaryo, kurgu ve diğer tüm öğeleri ile eksiksiz oyunlar yaptılar. Starcraft ve Warcraft serilerinde görüleceği gibi varolmayan tarihin yeniden yazıldığı bu tarz

üzerine kurgu yapmanın imkansızlıklarını fark etmiş, 1997 yılında Warcraft Adventures: Lord Of The Clans adını verdikleri yeni bir oyun için çalışmaya başlamışlardır.

Oyunu Warcraft II'nin bittiği yerden başlatmayı düşünüyorlardı:

"Draenor"daki Orc Krallığı ile İnsan dünyası "Azeroth" arasındaki teleport yok edildikten sonra, ebedi savaşın da biteceği sanılmıştı. Ancak eve dönüş yolu kapannıca "Azeroth"da hapis kalan Orc'lar, yaşamlarına devam edebilmek için insanların kurallarına itaat etmek zorunda kalırlar. İnsan şehirlerinden uzakta gözetim altındaki kamplarda onursuzca yaşayan Orc'ların, bağımsızlığı ve maceraya özlem duyan ruhları da yavaş yavaş olmektedir.

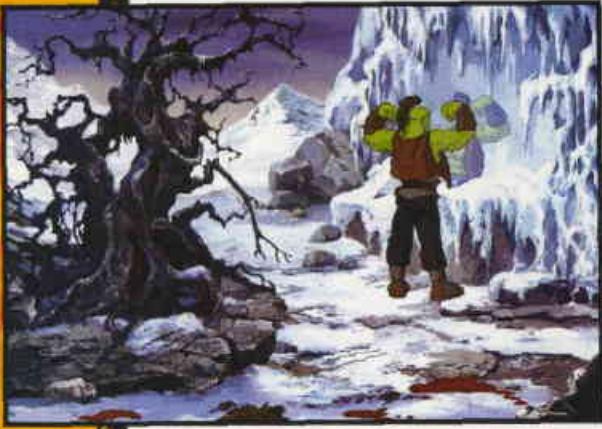
Oyunun hikayesi büyük savaş sonrasında genç Orc Thrall'un (tanıdık geldi değil mi?) General Blackmoore tarafından himaye altına alınması ile başlıyor. Blackmoore, Thrall'u bir insan gibi yetiştirek, Orc ordusunun içine sızmayı ve kontrol etmeye planlamaktadır. Ancak genç Thrall'un damalarındaki özgürlük tutkusunu insan esiri olmaya daha fazla dayanamaz ve Blackmoore'un hapsanesinden kaçmanın bir yolunu bulur.

Buradan başlayarak Thrall'un macerası oyuncuya bırakılır. Oyun ilerledikçe Thrall'un "Frost Wolf Clan"ının lideri Durotan'ın üç oğlundan biri olduğu yavaş yavaş belli olur. Ayrıca oyuncular Doom Hammer, Grom Hellscream gibi Orc kahramanları ve Zulgina gibi Troll liderleri ile de oyun içerisinde karşılaşır. Oyunun sonlarına doğru Thrall, Blackmoore'un kalesine yerle bir ederek Orc'lara özgürlüklerini ve uzun zaman önce kaybettikleri saygıyı yeniden kazandıracaktır.

Bütün bu hikayede geçenler

bizleri şu anda bildiği Warcraft dünyasındaki stratejik önem taşıyan kahramanlarla tanıştıracak ve iki ırk arasındaki ebedi savaşa başka bir yönden bilmemizi sağlayacaktır. Alternatif dünyalar yaratma konusunda rakipsiz olan Blizzard Entertainment, Orc'ların korumak istediği genelikleri olan, sadece kas yığınından oluşan aptal yaratıkları olmadıklarını; her ırkın içinde mutlak güçe ulaşmak için her şeyi yapabilecek kötü karakterlerin olabileceğini anlatmak istiyordu. Bildiğimiz gibi tüm bu hikayedeki yer alan önemli noktalar Warcraft III'te kendine bir yer buluyor ve bu sefer de insanların nasıl aptalca hareket edebileceğini gösteriyordu. Ve bu sefer mutlak kötülük, gerçekten cehennemden gelenlere bırakılıyordu.

Warcraft Adventures eğer hayat bulabilseydi çizgi film grafikleri olan ve Sierra, Lucas Arts adventure oyunlarından alıştığı "ikon adventure"ların oynamabilirlik özelliklerine sahip olacaktı. Hikayesini yazanların profesyonel olması dışında seslendirmelerinde ünlüler tarafından yapılmıyor olması ise çok büyük bir avantajdı. Oyunun sevimli grafikleri merkezi Rusya'da olan ve deneyimli sanatçıların çalıştığı bir animasyon stüdyosu tarafından hazırlanıyordu. Blizzard'in Amerika'da olması iletişim sorunu çıkarmıştı, çünkü Amerikalılar uyumaya giderken Ruslar çalışmaya başlıyordu. Bir diğer engel ise dil sorunuydı. Tüm bunlara rağmen iki ekip birlikte keyifle çalışıyorlar ve farklı bakış açılarını paylaşmakтан dolayı memnundular. Ruslar aynı zamanda oyunun motorunu hazırlıyor ve ses efektlerinden de sorumluydu. Belli ki Blizzard tadını bilmediği bu yemeğin tarifini hazırlamış, ucuz olan Rus



oyunlarının, kendi kuralları ve kendi kahramanları ile dolu dünyalarını konu alan hikayeleri; oyuncuların sürekli olarak ilgisini çekti ve Blizzard oyunlarını en çok oynanan oyunlar arasına soktu.

İyi bir senaryonun ne kadar önemli olduğunu zaman içinde gelişen oyunlarda kendisini göstermeye başladı. Doom oynadığınız günleri bir hatırlayın. Yaratıkların Mars'tan ya da cehennemden gelip gelmediğiyle ne kadar ilgilendiniz? Blizzard'in oyunlarında da ilk onceleri hikaye yeterince önemsememişti. Buna rağmen Orc ve İnsanların bitmeyen savaşı konu edilmiş, yüz binlerce oyuncuyu etkisi altına almıştı. Buradan yola çıkararak oyun tasarımcıları, strateji oyunlarında hikaye

mutfağında da pişirmeyi planlamıştı.

Oyunun resmi duyurumu yapıldığında beklenenin üzerinde bir ilgiyle karşılandı. Warcraft Adventures bildiklerinin dışında bir şeydi ve Blizzard Entertainment için hiç tecrübeli olmadıklarını bir alana girmekti. Bunun yanında oyuncuların çırkin bir yeşil Orc'un haklarını savunmak için oynayacak olmaları da düşünülen bir diğer olumsuzluktu. O zamana kadar oyun dünyasında kötü şöhrete sahip kahramanları kışışleştirmek pek de denenmiş bir şey değildi. Her ne kadar Warcraft fanlarının desteği olsa da, Blizzard oyunundan büyük bir başarı yakalanacağından ve çok fazla oyuncuya memnun edecekinden endişe duymaya başladı.

Çalışmalar planlandığı gibi devam etti ve Rus takımı ile birlikte normal rutin işlere devam edildi. Yazılım geliştirme ekibinde sorunlar çıkanın kadar da her şey yolunda gözüküyordu. Sorun ekibin "adventure" tarzı oyunlarda deneyiminin olmamasıydı. Bu sorunun üstesinden gelmek için de deneyimli geliştirici Steve Meretzky ekibe dahil edildi. Steve ekibe katıldığına oyun neredeyse bitmek üzereydi. Son rötuşların yapılması gerekiyordu ancak, Steve projeden memnun kalmamıştı ve zaman alacak birçok konuda sil baştan yapılmasına karar verdi. Diyalogların tamamı kaydedilmiş, bilmecelerin hepsi bitmiş olmasına rağmen yeniden çalışmaya başlanması zamanlama olarak E3 fuarıyla çakışmıştı. Ekip çalışmalara ara verip bu fuar için hazırlık yapmaya başladı. Bu ana kadar oyun içi hala bir umut vardı.

Piyasaya çıkış tarihi üzerinden çok zaman geçmesine rağmen birçok oyuncu, haber siteminde, forumlarda gecikmeyle ilgili bilgi almaya çalışıyordu. Satış başarısı garantilenmişti. Ama aynı zamanda Lucas Arts elindeki asırla E3 fuarında boy gösteriyordu. "Monkey Island 3" ve "Grim Fandango" daha sonra tüm zamanların en iyi "adventure" oyunları arasında yerlerini aldı. "Warcraft Adventures" bu oyunlarla kıyaslanıldığı zaman sonuç oldukça açıkçı. Oyun belirli bir başarı yakalayacaktı ama Lucas Arts "adventure" oyunlarının geleceğini belirleyen hamleler yapıyordu. Lucas'ın FPS'ler karşısında kan kaybeden "adventure" oyunlarına yenilikçi yaklaşımı ve oynamabilirlik özelliklerindeki geliştirmelerle, Blizzard'in "icon adventure" tarzındaki oyununun tamamen iptal edilmesine yol açıyordu. Steve Meretzky her ne kadar yardımcı oldusuya da yaptığı planın bir parçası olarak kalmıştı.

Oyunun yapımcısı Warcraft Adventures'in pazardan talep görmesine karşılık yeni oyuncuları çekmeyeceğini, çünkü onları etkilemek için üstün yanları bulunmadığını bir röportajında açıklamıştı. Warcraft Adventures gerçek başarıyı yakalamak için o tarihten üç yıl önce piyasaya çıkmayı planlıyordı. Blizzard yaptığı strateji oyunlarıyla

rekabet ettiği firmalar arasında öne geçmiş ve en bilinen oyun geliştirici firmalardan biri olmuştu. Öyle ki bu oyundan edilen zararın üstesinden çabucak gelebilirdi. Ama birkaç milyon dolar zarardan daha önemli bir şey vardı, o da firmanın ismiydi. Rekabette bulunduğu firmalar arasında her zaman en yenilikçi ve etkileyici teknolojiyi kullanıyorlardı, Warcraft Adventures ise o günün koşulları arasında bunların hiç birisine sahip değildi.

Yapımcı ve ekibinin raporlarına dayanarak son kararı Blizzard üst yönetimi verdi. Zor bir karardı çünkü E3 boyunca standlar açılmış ve promosyon yapılmıştı. Oldukça fazla olan fanların kendilerini kandırılmış hissedelecekleri ve üzülecekleri de göz önüne alındığında iptal kararını açıklamak hiç de kolay bir iş değildi.

İşte bu da neredeyse Warcraft Adventures: Lord of The Clans'in sonu oldu. Neredeyse diyoruz çünkü bu oyun için yapılan tüm hazırlıklar Warcraft III için bir ilham kaynağı oldu. Orjinal hikayesi henüz hiçbir yerde kullanılmadı ama şu an yapım aşamasında olan World of Warcraft'ta oldukça geniş yer verileceğini öğrendik. Bu öğrendiklerinden sonra hala gözünüzü uykuya girmiyor ve illa da Lord of Clans hakkında daha fazla bilgi istiyorsanız, Warcraft dünyasını anlatan Üçlemeden Lord of Clans adlı romanı okuyabilirsiniz.



SIMSVILLE (Maxis)

Eğer her ay verdığımız tablolara bakırsızsanız son 3 yıldır en çok satan PC oyuncuları arasında mutlaka SIMS ile başlayan bir oyun olduğunu görmüşsunuzdur. Orijinal olsun veya görev paketi olsun MAXIS firmasının SIMS'ten sonra en çok satan oyunu ise SIM CITY serileriydi. 1990'lardan başlayan macera şubat ayında serinin son oyunu ile devam etti. SIMS cephesinde ise tamamen 3D teknolojisi ile hazırlanan yeni oyun



gezmeye götüremeyen oyuncuların şikayetlerini sona erdirecek bu proje hayata geçseydi, inşa ettiğiniz şehrin barlarını gezen Simler belki de Akdeniz'de tatil bile çıkabileceklerdi. İşte oyuncular tarafından iki oyunun eksikliği olarak tanımlanır olaylardan SIMSVILLE sayesinde kurtulacaktık.

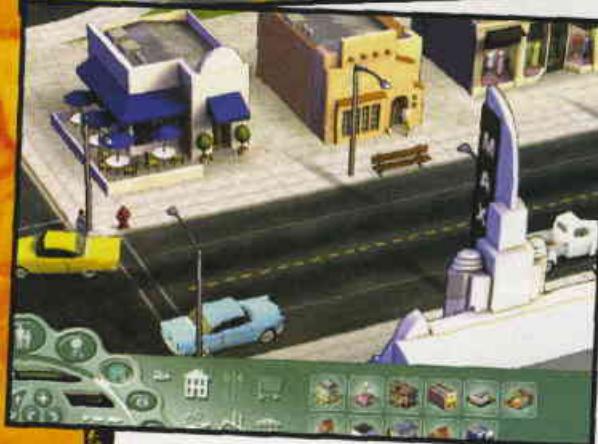
2000 yılındaki ilk açıklamalardan ortaya çıkan oyuncuların SIMCITY özelliklerini kullanarak oluşturacakları bir kasabada Simlerin yaşamlarını da kontrol edeceklerdi. Tabii ki Sims'teki gibi tüm kontrol oyuncu da olmayacağı ama bir noktaya kadar etkili olunabilecekti. Heyecan verici bir özellik ise SIMS'ten entegre edilebilen ailelerin şehir hayatına nasıl uyum sağladıkları izlenebilecekti. Bunu dışında da şehrinizi oluşturken caddeler, evler, barlar, sinemalar, spor salonları ve okullar.. Yani SIM hayatını sosyalleştirilmek için aklınıza gelen her şeyi inşa edebilecektiniz.

Simsville için yapılan planlar gerçekten de çok iyidi. SIMS'ten ailelerinizi entegre etmenin dışında yeni çıkacak SIMCITY'lerle gelen özelliklerde oyuna entegre edilebilecekti, böylelikle de her üç tarz oyun arasında müthiş bir zincir oluşturulacak ve aile içi mikro yönetimden tüm şehrin ekonomisine kadar her şey oyuncunun kontrolünde olacaktı. Maxis bu projeye çok para kazanacağına emindi. Oyunlarda her zaman olduğu gibi en önemli özellik grafikti ve Simslove'in tamamen 3D yapılmasına karar verildi. Resimlerden görüğünüz gibi gerçekten de harika gözüküyor ama her zaman verilen sözler tutulmuyor maalesef. Simslove'de de tam 3D kullanılamadı.

İki oyunu bir araya getirme fikri gerçekten de heyecan vericiydi fakat, işler monitörlerde kağıt üstünde olduğu gibi yürümüyordu. Oyuna başlandığı ilk 10 dakika mükemmel oyun zevki yavaşça etkileyiciliğini kaybediyordu. Bunlar ne bizim fikrimiz ne de herhangi bir oyun dergi-

sindeki incelemenin. Maxis'teki yazılımcı tayfanın oyuna ilgili yaptıkları yorumları. İptal kararının açıklandığı Ekim 2001'e gelindiğinde oyunun %60'ı tamamlanmıştı. Maxis'e duyulan güven ve yapılan iyi tanıtımından dolayı satış başarısı Warcraft Adventures'da olduğu gibi garantilenmişti ama Maxis kalite limitlerini en üst seviyede tutmuş nasıl gözükürse gözüksün onlar için diğer oyuncılardan daha iyi olmamıştı. Oyunun bitmemesi ile ilgili olarak Maxis'in sıkıntılarından biri de oyuncuların bitmek bilmeyen istekleriydı. Bunların sonucunda Simslove deneyiminden yola çıkararak hazırlanan SIMS HOT DATE eklenen paketi, SIMS ile ilgili yoğun oyuncu isteklerinin biraz da olsun önüne geçmeyi başarmıştı.

Diğer bir yandan Maxis kendî oyunlarının arasındaki rekabete her zaman çok dikkatli yaklaşıyor. Mesela geçtiğimiz yılbaşı çıkan SIMS Online yüzünden bitmiş olmasına rağmen SIMCITY 4'ü birkaç ay ertelediler. Simslove'den elimizde kalan ise mükemmel yakın bir 3D motoru oldu ve SIMCITY 4 için kullanıldı. Yine Simslove'den kalan aileleri oyuna entegre etme özelliği de SIMCITY 4 için kullanıldı. Öyle ki Simslove'in iptal edilmesi ne Maxis için ne de oyuncular için çok büyük bir kayıp olmadı.



önümüzdeki aylarda piyasada olacak.

2000 yılında Maxis yeni bir oyunun duyurusunu yaptı. Bu oyun hem SIM CITY'nin hem de SIMS'in kalitesine sahip olacaktı. Eklenen paketlerinden ziyade evlerin içinde neler olduğunu merak eden ya da Simlerini



LEISURE SUIT LARRY 4 (Sierra)

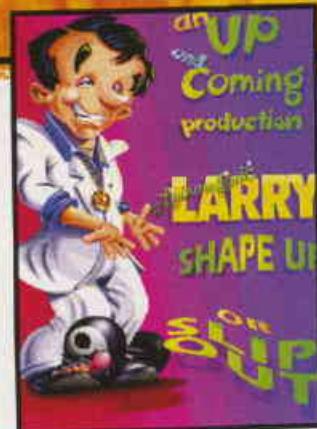
Siz de merak eder miydiniz neden Larry serileri üçüncü oyundan sonra beşinciye atlAMILYA devam etmiştir diye? Oyun mezarlığından



hikayeler okuyorsunuz cevap kendini belli etmiştir. Maalesef Larry 4'te piyasaya çıkamadan çöpe atılan oyunculardan biriydi. Neden diye sorarsanız Ken William ve Al Lowe'un çığın fikrini duyuncu anlayacaksınız. Aslında Larry 3 serinin son oyunuydı. Larry sonunda bir kız arkadaşıyla yaşamaya başlamış ve Sierra On-line'da kendine bir iş bulmuştur. İşte bu oyun biter bitmez Ken William yazılım ekibine dünyanın ilk online adventure oyununu yapmaya başlamaları emri verir. Amaç dünyanın her yerinden oyuncuların Larry'nin sorunlarını birlikte çözmeye çalışmalarıdır. Dikkatinizi çektiye tüm bunlar 1991 yılında yani modem hızlarının 2400 byte/saniye olduğu zamanlar. (Amiga rulez zamanları) Türkiye'de birakin yaygın modem kullanımı, Amerika'da bile internet kullanımının sadece üst düzey ve saygın organizasyonların tekeline olduğu zamanlar. Hadi bunlarında üstesinden gelindi 'tıklayarak' oynayacağınız bir adventure oyununu bugün bile imkansızken bundan 12 yıl önce nasıl yapacaklardı? Yine de Al Lowe'un ruhundaki incelik ve inatçı olması diğer iki çalışan ile birlikte dünyanın ilk online adventure oyunu için çalışmalarına başlamasının önüne geçmedi. İlk olarak ofisteki on bilgisayarı modemle birbirine bağlayarak hemen fikirlerini test etmeye başladılar. Epey zaman geçtikten sonra da sıra artık oyunun nasıl olması gereği üzerinde yoğunlaştılar. Gerçekten de anladıkları bir şey vardı ki, telefon hatları üzerinden büyük dosyaları transfer etmek mümkün değildi. Bu yüzden de planlarını sadece toplanan eşyaların bilgisini taşıyan dosya transferine uygun yaptılar. Bu plana gö-

re bütün veri dosyaları, müzik, grafik ve sunucu dosyaları floppy disketlerin üzerinde olacaktır.

Dizayn çalışmaları için aylar harcadıktan sonra Al Lowe daha önce denediği bir kadın NPC programlamaya karar verir fakat işlerin yoğunluğunundan dolayı bir türlü bitiremez ve Larry 4'te hiçbir gelişme olmaz. Takımın geri kalanı da oyun için bir şey yapamaz ve Larry 4 iptal edilir. Oyundan geriye kalanlarda Sierra Network'ün bir diğer oyunu Constant Companion'da kullanılır. Oyun popüler olsa da Si-



erra yılda 10 milyon \$ kaybetmeye başlar. Daha sonra da oyunun tüm hakları AOL'e satılır. AOL'un Larry'nin geleceği ile ilgili ne gibi planları var bilinmez ama oyun gitmekçe gözden kaybolur. Bu günlerde Sierra'nın Al



Lowe olmadan yeni bir Larry oyunu hazırlığı içinde olduğu da düşünürse bir zamanların ilah oyun tasarımcısının emeklerinin boş gittiğini söyleyebiliriz.

RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN (Activision) ENEMY TERRITORY TEK KİŞİLİK SENARYO

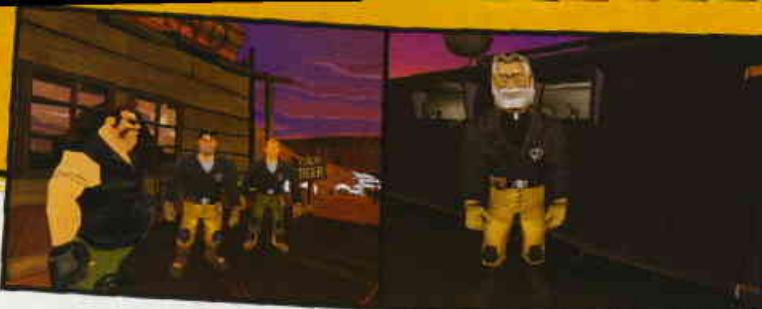
Listemizde iptal edilen bir diğer oyun ise RTCW: Enemy Territory. İlk açıklamada Single Player olacağı duyurulan oyundan senaryo bölümü Şubat ayında iptal edildi ve çok oyunculu kısmı bedava dağıtıldı. Activision ve ID software'in yaptığı açıklamada ne kadar yetenekli olursa olsun oyunu geliştiren Mad Dog Software'in hazırladığı oyunun RTCW'nin bugünkü kalitesini yakalayamadığı öne sürüldü. Orijinal RTCW'nın aksine Enemy Territory'de bilgisayar kontrolü bir takım da oyuncuya eşlik edecek. Aslında oyunun iptaline sebep olan yazılım geliştir-

me sorununun ne olduğunu bilmiyoruz günümüzde Activision daha sonra Splash Damage takımının oyunun çok oyuncu özelliklerini geliştirmesine izin verdi. Bu oldukça desetleyici bir çalışmaya rağmen Enemy Territory internetten ücretsiz olarak dağıtıldı ve oyunun orijinaline de gereksinim duyulmuyordu.



(Lucas Arts)

FULL THROTTLE 2



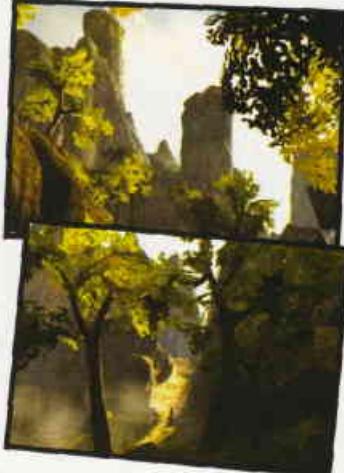
Son bir oyun iptali de geçtiğimiz ay açıklandı. Full Throttle: Hell on Wheels. Bir motosiklet çetesinin macerasını konu alan ilk oyun çizgi film tarzındaki grafikleri ve Lucas oyunlarının kalitesi ile oldukça beğenileri toplamıştı. İkinci oyununun çıkacağı duyurulduğundan kısa süre sonra iptal kararları geldi. Anladığımız kadardı ile özellikle ilk oyundan bu yana teknolojide ve grafiklerde yaşanan gelişmenin ilk oyuna benzer bir oyunla pazarda girdiğinde Lucas'ın kan kaybedecek düşüncesiydı. Full Throttle 2'nin hazırlıklarından memnun kalmayan Lucas Arts'ın başkanı Simon Jeferry "Full Throttle fanlarını hayal kırıklığına uğratmak istemiyoruz, buradan anlaşılmalı ki biz sadece en iyi oyun deneyimini yaşayacağınız oyunları sizlere ulaştırma hedefindeyiz." resmi açıklamasını yaparak Full Throttle'ı üstü kaplı da istenmeyen çocuk ilan etti. Oyunla ilgili tüm bilgiler de iptal kararından kısa bir süre sonra Lucas Arts sitesinden kaldırıldı.



OUTCAST 2: THE LOST PARADISE (Appeal)

1999 yazında Belçika firması Appeal yeni bir "action adventure" oyununu piyasaya sürdü. Eğer oynaması şansını kaçırdıysanız bir anlatımyım. Başka bir evrende yaşayan tuhaf yaratıkların dünyasında destansı bir maceraydı. Oyun hatırlarımıza o zaman ilk defa kullanılan Voxel grafikleri ile kazınmıştı. (3 boyutlu ortamda kullanılan piksel teknolojisi) O zamana kadar sadece Novologic'in uçuş simülasyonlarında kullanılan teknoloji maalesef sadece düşük çözünürlükte iyi çalışıyordu. Bunun yanında "anti aliasing" gibi görsel efektler hala çok etkileyiciydi. Özellikle de yapay zeka "GAIA" ve detaylı anlatılan hikayesi de oyuncuları aksiyon içeren ve ilkine göre oynanması daha kolay bir oyun hazırlıyorlardı. Ama genelde olduğu gibi grafiklerin değiştirilmesi yapım ekibinin sürekli şikayet ettiği bir konu halini aldı ve ekipten ayrılanlar oldu. Bir ay içinde de tüm çalışmalarla son verildi. İşin gerçeği yapım ekibindeki Appeal'in yaşadığı finansal sıkıntılardan ve iflas söylemlerinden yüzünden

oyundan ziyade daha fazla aksiyon içeren ve ilkine göre oynanması daha kolay bir oyun hazırlıyorlardı. Ama genelde olduğu gibi grafiklerin değiştirilmesi yapım ekibinin sürekli şikayet ettiği bir konu halini aldı ve ekipten ayrılanlar oldu. Bir ay içinde de tüm çalışmalarla son verildi. İşin gerçeği yapım ekibindeki Appeal'in yaşadığı finansal sıkıntılardan ve iflas söylemlerinden yüzünden



Zorlamadan çıkmıyor

Oyunların bizlere ulaşmadan iptal edilmesi bilgisayar oyunculuğunun yaşadığını teksikinti değil. Tüm karşı koymalara karşın bir yolunu bulup piyasaya çıkmayı beceren oyuncular var. Ölümden dönen bu oyuncuların piyasaya çıkması da oldukça uzun zaman aldı. Counter Strike: Condition Zero'da olduğu gibi oyun 3 farklı firmadan (Rogue, Gearbox ve Ritual Entertainment) geçerek uzun zaman almasına rağmen piyasaya çıkmayı başardı. Hele birde iki yıl boyunca rékamı yapılmamasına rağmen 7th Level firması tarafından piyasaya sürülmeyen oyun Ion Storm tarafından satın alındı. Sonuç tam bir başarısızlığı. Ultima IX Ascension ise tasarımlına başlandığında izometrik RPG iken çalışmaların yarısına gelindiğinde iptal edilmiş ama oyun daha sonra 3D olarak tamamlanmıştır. Aşağıdaki liste tamamlanmış ve hala bitmeyi bekleyen oyuncuların ilk duyurularından bu zamana kaç ay geçtiğini gösteriyor.

Hala beklediğimiz oyular

Duke Nukem Forever - 3D Realms 78. Gurur ayında

Team Fortress 2 - Valve Software 54. Gurur ayında

Breed - Burut

36. Gurur ayında

Doom III - ID Software

35. Gurur ayında

Uzun bekleyişin ardından çıkan oyular

Warcraft III - Blizzard 73 ay

Ultima IX Ascension - Origin 69 ay

Wizardry VII - Sirtech 66 ay

Falcon 4.0 - Microprose 56 ay

Unreal 2 - Legend 50 ay

Vampire The Masquerade 49 ay

Halo PC - Microsoft 43 ay

Republic The Revolution - Elixir 41 ay

Max Payne 36. Dungeon Keeper 36.

Anachronox 35. Daikatana 34. Starcraft 32.

Dungeon Master II 20 Ay

Son dakika iptalleri

Sudden Strike ile iyi bir çıkış yakalayan ve Avrupa'daki önemli oyun yapımcısı firmaların biri haline gelen CDV bir süredir iki ayrı FPS üzerinde çalışıyordu. Sabotain ve Psychoptic adındaki oyuncuların iptali konusunda henüz detayları öğrenememiş dehiliz ancak oyulara ait resmi sitelerin kapatılması da artık geri dönüşüm olmadığını gösteriyor.

den oyunun en azından Appeal markası altında bitmeyeceğini düşünmeliydi. Bu zaman içinde de firma sürekli kan kaybediyor ve iflasın eşiğine geliyor. Outcast 2 ne iptal edildi ne de üzerinde bir çalışma yapıldı. Belki ömrümüz yeter de Outcast 2'nin piyasaya çıktığını görebiliyoruz. Belki de yatırımcılardan birisi Appeal'i tekrar ayağa kaldırır veya yeni bir ekib kurarak işi bitirebilir. Tabii ki bunun gerçekleşme şansı nedir bilinmez ama en azından üzgün fanlarının küçük bir dileği olsun istedik.

ULTIMA WORLDS ONLINE: ORIGIN (Origin)

Ultima Online'ı İlk gerçek başarıyı yakalayıp online oyun olarak adlandırılabiliriz. Elbette daha önceleri Meridian 59 ve diğer MUD oyunları vardı ama hiçbirisi Ultima Online kadar ünlü olup aylık ödemelerden para kazanamadı. 1997 yılında Origin tarafından piyasaya sürülen oyunun başarısından sonra Richard Garriot (Lord British) ve ekibi çalışmalarını sadece online oyuncular üzerinde yoğunlaştırdılar.

İkinci oyunun çalışmaları ilk oyun piyasaya çıktıktan bir buçuk yıl sonra başladı. Uzun süre fikir alışverişinde bulunduktan sonra Ultima ile devam etmeyi kararlaştılar. Eskisinden bir farkı olmayacağı gibi üzerinde yapılan geliştirmelerle eskisinin başarısını devam ettirecekti. Çalışmalara başlanmasıdan kısa bir süre sonra Everquest ve Asheron's Call pazara 3D teknolojisi ile girerek RPG oyuncularına o zaman için inanılmaz bir deneyim sundular ve orijinal Ultima Online'ın potansiyeli de bir bakıma su yüzüne çıktı. O zamanlar oyuncuların başarısı offline oyuncuların satış rakamları ile kıyaslanıyordu. Ancak gün geçtikçe artan

online oyuncular Ultima Online'nın 30.000 üyenin kotasını doldurduğunda Origin durumdan hayli memnundu ancak yeni proje için riskli bir durum olduğunu farkettiler. Eskisinden farklı bir şey sunmayan bir oyunun online pazarında tutunması imkansızdı ve varolan oyunun da başarısını engelleyecekti.

Hemen bu soruna bir çözüm bulma arayışına girdi. Sonuçta da Ultima IX: Ascension'in 3D motorunu kullanmayı ve grafikleri geliştirmeye karar verdiler. Ayrıca oyunun ismi de Ultima Worlds Online: Origin (UWO) olarak değiştirildi. Oyunun fantezi dünyası da birden değişerek ortaçağ ve gotik cyberpunk türlerinin karışımı ilginç bir oyuna döndü. Ancak türleri karıştırmak yazarlar için sandıkları kadar kolay olmadı. UO dünyasını oluşturan temel öğelerin hepsi ilk Ultima I ve Ultima IX arasındaki tüm offline Ultima oyunlarının temellerinden örnek alınarak hazırlanmıştı. UWO ise zaman dilimi olarak 200-300 yıl sonrasında bir dünyada geçiyordu. Her ne kadar gelecek ve geçmiş birbirine karıştırarak yeni kuralları olan bir evren yaratmak zor olsa da UO oyuncularının her şeyi kabul etmesi ve ilgi göstermesi doğru yolda olduklarının işaretiydi.

Birçok devasa online oyunda olduğu gibi tutarsızlık oyuncuların en çok şikayet ettiği konuydu.

Her ne kadar binlerce oyuncu bir arada oynarsa oynasın oyunun geleceğini değiştirecek hamleler yapamıyorlardı. Mesela bir köyü zombilerden kurtardıktan sonra bir şekilde yaratıklar tekrar ortaya çıkyor ve diğer oyuncuların da aynı macerayı yaşamamasını sağlıyordu. Genelde olaylar offline oyuncularda olduğu gibi gerçekleşiyordu.

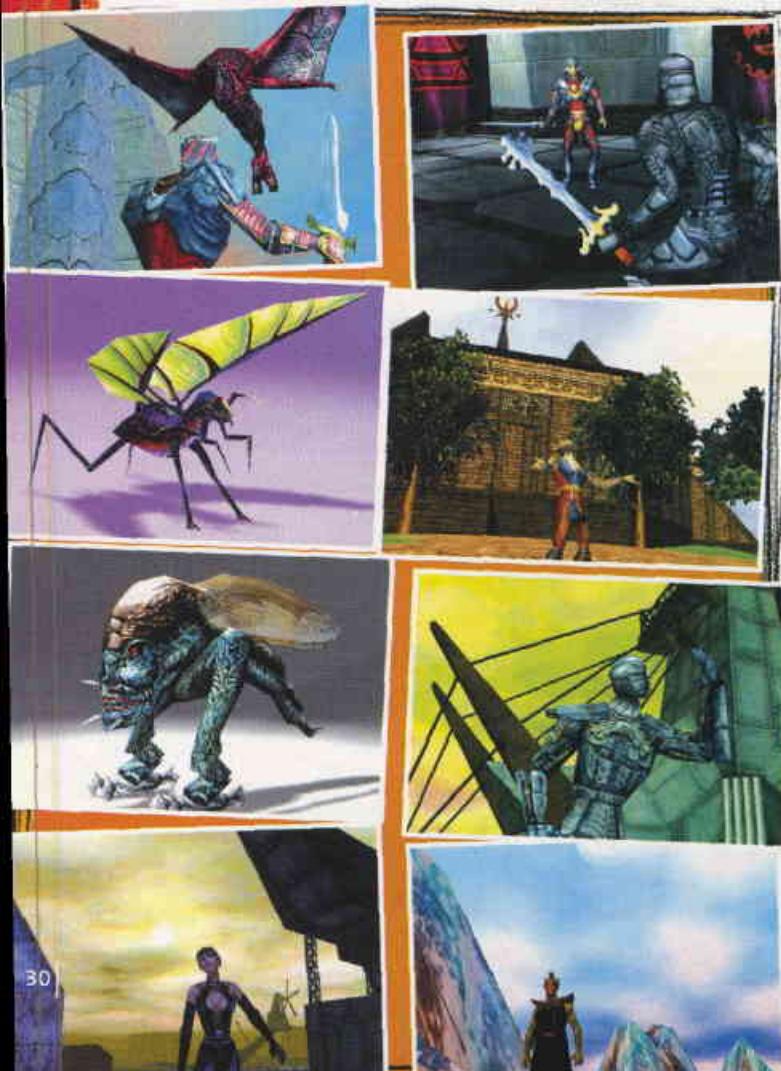
UWO'da bunun tamamen değiştirilmesi gerekiyordu. Olayların değişik sunucularda farklı yönlerden gelmesini sağlayarak bunun önüne geçmeyi planladılar. Britanya'da ki önemli karakterler tuhaf olayın kilit isimleri olacaktı ve oyuncular her sunucuda farklı olaylarla karşılaşabileceklerdi.

3D grafikler ve animasyonlar yenilenmiş ve karakter yaratma stilleri değiştirilmiştir. UO'da yetenekler aynı hareketleri tekrarlayarak artıyordu. Ancak UWO'da oyuncular seçikleri karakterin özelliğine göre değişiklik gösterebilecekti. Mesela Fighter sınıfı bir oyuncu kolaylıkla Knight sınıfına geçebilecekti. Ayrıca silahsız dövüş takikleri üzerine çalışan karakterler Ninja özellikleri taşıyabilecekti ve tüm bunların seçimi olaylar gelişirken oyuncuya bırakılmıştı.

UWO 2000 yılındaki E3 fuarında görücüye çıktı. Tanıtım yapılan stand yoğun talep gördü ve standı ziyaret eden herkes oldukça etkilenmişti. Oyunun çıkış tarihi için 2001 yılının ortaları belirlenmişti ama EA 2000 yılbaşı için ekibi zorluyordu. Origin'dekiler ise kesinlikle yetiştiremeyeceklerini söylüyorlardı. Buna rağmen E3 çok başarılı geçti ve tüm dünya Everquest'in tahtına geçecek olan bu yeni devasa oyunu heyecanla bekliyordu.

İşte burada yazılı büyük bir FAKAT ile bitiriyoruz. FAKAT işleyişte yaşanan bir sorun tüm projenin rafa kaldırılmasına sebep oldu. Zaman geçtikçe UO'nun başarısı artıyor ve UWO'nun bitirilmesi için daha fazla zamana gerek duyuluyordu. EA şöyle bir hesap yaptı: Geleceği belli olmayan bir oyuna yatırım yaparak zaten kazandıran bir oyunun popüleritesini yitirmesindense projenin tamamen iptali daha kazançlıydı. Yapım ekibi acilen UO'nun son ekleni paketi Third Dawn'ın yapımına verilirken emeklerin boş gittiğini düşünen ekibin büyük bir çoğunluğu Lord British ile birlikte Destination Games adlı firmayı kurarak yeni bir MMORPG üzerinde çalışmaya başladılar.

İşte hiç göremeyeceğimiz bir oyunun da hikayesi böyle. Diğerlerinin iptal sebeplerine baktığımız zaman maddi konular yüzünden iptal edildiği açıklanan tek oyun bu. Her ne kadar diğer firmalar başka sebepler öne süseler de benim inandığım aynen bu. Kabul etmek istemesek de, bugünün dünyasında para her şeyin önünde geliyor.



Bilen Adam

Nerede o eski Ateri salonları?

10 senedir Arcade salonu işleten, yaptığı işin bilincinde bir beyle konuşum az önce. Kendisi bu işi çok seviğini ve bırakmadığını, ama eski teknolojili oyunlarla da artık uğraşmak istemediği için hareket algılayıcı, sanal gerçeklik kaskları kullanan yeni teknoloji ürünü Arcade kabinleri almak veya yaptırmak istediğini söyledi. Büyük bir şans eseri dün gece okuduğum bir Japon oyun yapıcısının bir makalesinde bundan bahsediyordu. Bu beyin işini göreceğini umarak firmanın adresini ve yapıcısının ismini verdim. Sonra birden uzun süredir aklımın bir köşesinde gizli kalmış bir soru canlandı:

"Ne oldu kuzum o eski oyun salonlarına?"

Evet, ülkemizde yanlış bir şekilde "Atari salonu" olarak bilinen Arcade salonlarının başına ne geldi? 10 yıl önce insanların tıklım tıkış dolusu "abi isterse senin yerine geçeyim" cümlesinin sıkça duyulduğu bu mekanlar nerede şimdi? Benim bildiğim tek Taksim İstiklal üzerindeki salon var. Onun haricinde kalanların hepsi ya kapandı, ya da hala Ryu'nun havada sekiz salto ve yetmiş enerji topu attığı Street

Fighter 2222.5 gibi antika oyular var.

Bence insanları Arcade salonlarını ayaktatutan oyular değil, hiç tanımadığınız birisini insan-

ların ortasında rezil ede ede yenme imkanı olmasıdır. Bir çömez Mortal Kombat'ta Scorpion'la yarmak, siz daha ilk jetondayken sınırdan domates gibi kızarmış bir veledin Camelot'a onuncu jetonunu harcıyor olmasının verdiği tatmindır.

Ama ev konsolları, özellikle de Playstation 1 ve 2'nin gelmesiyle bu değişti. Oyuncular evlerinin rahatına dönüp, çayını keklerini önlere, kardeş veya arkadaşlarını da yanlarına alıp deli gibi oyun oynamaya ve domates gibi kızarmaya devam ettiler. Arcade salonları boşaldı. Kepenkleri kapandı.

Japonya haricindeki bütün ülkelerde olan budyu işte. Ama Japonların tuhaf oyun alışkanlıkları yüzünden Arcade salonları orada hala revaçta. Bizim bildiğimiz en son Tekken'ler, Virtua Fighter'lar var iken, Japonya'da yerlerini dans pedleri, hareket algılayıcı futbol kabinleri ve tabii ki Japon manyaklı, benim asla neden bu kadar sevildiğini anlamayacağım Karaoke oyunları aldı. Yani insanları birkaç düğmeye yumruklamaktan çok daha fazlasına teşvik eden oyular...

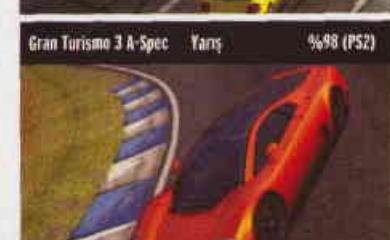
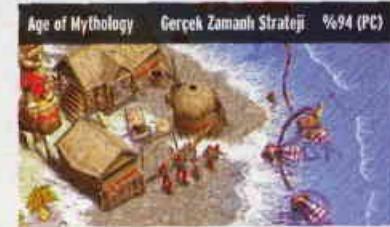
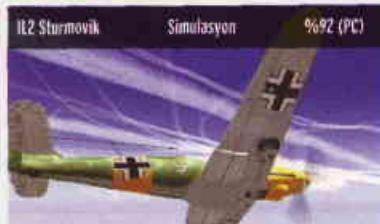
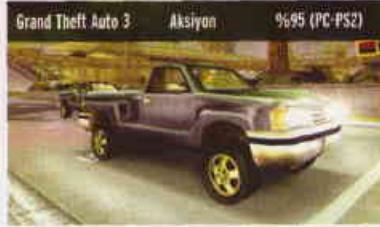
Elektronik oyular evlerimizin içine bu kadar girmişken, cep telefonumuza bile hangi oyunu indireceğimizi seçmekte zorlanırken Arcade salonları eski gösterişli günlerine döner mi? Pek sanmıyorum. Ama bazen, gizli gizli, Street Fighter'da, insanların arasında, o čili veledi yeniden dövmek istiyorum.

inceleme



ALTIN KLASİKLER

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



FIRST PERSON SHOOTER



Jedi Knight 2: Jedi Outcast (PC %92)

STRATEJİ



Rise of Nations (PC %92)

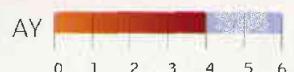
ROLE PLAYING



Final Fantasy X (PS2 %92)

Az daha Age of Mythology: Titans tarafından eleniyordu RoN. Ama burun farkıyla o da Altın Klasik oluyor.

Greyhawk da hatalarına yenilde ve Level Hit'te kaldı. FFX devam ediyor. Bakalım FFX-2 nasıl çıkacak.



LEVEL ÖDÜLLERİ



LEVEL CLASSIC

Level Classic, her ay dağıttığımız bir ödül değil. Ama bir oyun klasik alırsanız 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 alacaktır. Bu oyulara kesintile para harcamamalısınız.



zamanda yolculuk

6 yıl önce LEVEL

Ye Dedektif Fırtına... Buruşuk pardesülü Türk dedektifini kim unutabilir ki? İkincisi tarihin gizemli sayfalarında yürüp giden Dedektif Fırtına'yı Türk oyuncularına ve okuyucularımıza ulaştırdığımız bu sayı içerik olarak da tam bir bombayı. Hexen 2, Resident Evil ve Shadow Warrior gibi efsanelerin incelemeleri vardı bu sayıda. Önümüzdeki ay dörüncüsü çıkacak sira tabanlı strateji Warlords 3'ü de unutmamak lazım.



3 yıl önce LEVEL

Tarihimizin en "yazlık" kapağıydı bu, bir bakar misiniz şuna? Geleceğin strateji oyularıyla denizin ortasında duran bir adayı görsel olarak biz nasıl bağıdaştırmışız bilemiyor ve hala araştırıyoruz. Bu kapakta adı geçen Dreamland Chronicles: The Freedom Ridge yapımcısı tarafından terk edildikten sonra el değiştirdi ve şu an okumakta olduğunuz sayıda UFO: Aftermath olarak karşımıza çıktı. Baldur's Gate 2'ye Level tarihinin en yüksek notlarından birisini verdi (%96).

DÜNYADA EN ÇOK SATANLAR



PC

1- Halo: Combat Evolved

● yeni

2- Medal of Honor: Breakthrough

● yeni

3- C&C Generals: Zero Hour

● yeni

4- Championship Manager 4

▼ (3)

5- The Sims: Superstar

▼ (2)

6- Age of Mythology: Titans

● yeni

7- Battlefield 1942: Secret Weapons

▼ (1)

8- The Sims On Holiday

▲ (10)

9- The Sims

▼ (4)

10- Medieval: Total War

▼ (5)



PLAYSTATION 2

1- Pro Evolution Soccer 3

● yeni

2- Tiger Woods PGA Tour 2004

● yeni

3- Eye Toy Play

▼ (1)

4- Club Football

● yeni

5- Jak 2: Renegade

● yeni

6- Conflict Desert Storm 2

● yeni

7- Rugby 2004

● yeni

8- Colin McRae Rally 04

● yeni

9- Soul Calibur 2

● yeni

10- Finding Nemo

● yeni

Kaynak: ELSPA haftalık resmi satış listelerinden derlenmiştir.

SPOR

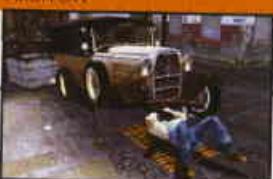


NHL 2004 (PC %90)

PES 3 tarihi bir puanla direk

Altın Klasiklere girince, NHL 2004 ileri sayıma başladı.

AKSIYON



Mafia (PC %92)

Tam Max Payne 2'ye sobeleneyecekken, Mafia da Altın Klasikler arasına girdi.

ADVENTURE



Ghost Master (PC %91)

In Memoriam, Broken Sword 3, Uru gibi rakipleri gelecek ay burada. Bakalım Ghost Master tutabilecek mi?

YARIŞ



Colin McRae Rally 04 (PS2 %92)

Kralı indiren kim olur? Tabii ki yine kralın oğlu. CMR4, birçok yönden önceki oyunandan çok daha üstün.

SIMULASYON



Operation Flashpoint (PC %91)

Flashpoint, Hidden & Dangerous 2 hayatımıza girmeden önceki son ayını mı yaşıyor listede? Göreceğiz...

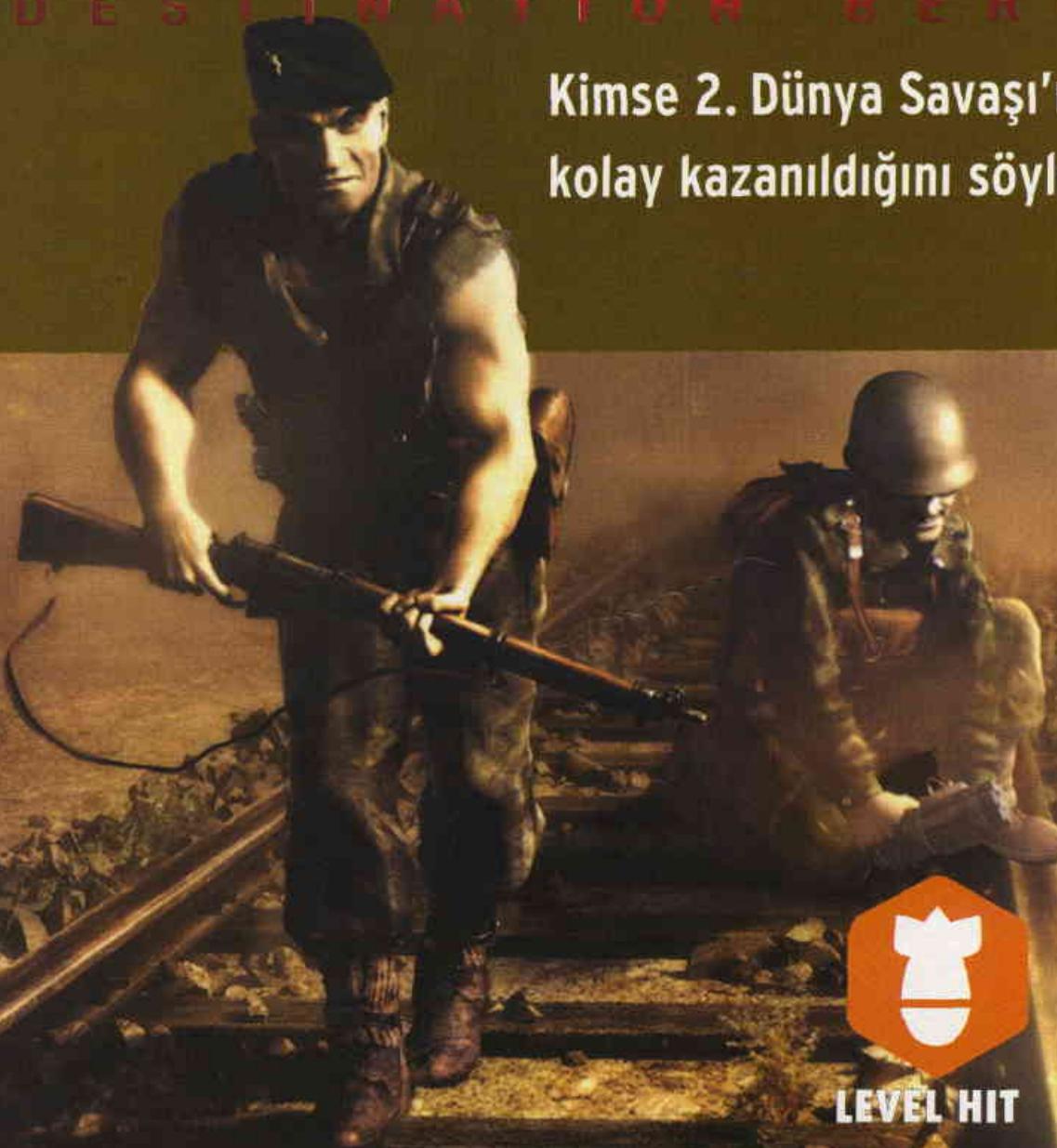




COMMANDOS 3

DESTINATION BERLIN

Kimse 2. Dünya Savaşı'nın
kolay kazanıldığını söyleyemez



LEVEL HIT



Bilgi İçin: <http://www.eidosinteractive.com> Yapım: Eidos Dağıtım: Aral İthalat Tırı: Strateji Multiplayer: Internet ve Ağ üzerinden 12 kişi: İngilizce gereklisini: Az Minimum sistem: 700 MHz işlemci, 128 MB Bellek, 32 MB Erkek Kartı, 2 GB HD alanı Önerilen sistem: 2 GHz işlemci, 512 MB RAM, 128 MB grafik kartı.

Sinan Akkol
sakkol@level.com.tr

Uzunca bir süredir oyun oynuyorum sanırım. Ama "Oyun cahili" olduğum dönemleri de halâ hatırlıyorum. Ne bir bilgisayar oyunu dergisi, ne internet, ne de ben de İngilizce var o zamanlar. Gariban Amstrad 464'ümü az yumruklaştırmadım yeni aldığım bir oyunun tuşlarını bulacağım diye. ATF'deki uçağı yerden kaldırıldıktan sonra sağ salim indireceğim diye günlerce az uğraşmadım. Evet itiraf ediyorum, birçok oyunu zorluğu yüzünden bitiremedim. Çünkü o zamanlar oyunlar hakikaten zordu. ZOR! Şimdiki gibi Auto-Save'ler, Quick-Save'ler, Auto-Aim'ler, kendini size göre ayarlayan zorluk seviyeleri mi vardı, paaaaah! Öyle sihirli sağlık paketleri de yoktu her köşe başında, döne döne alınmamayı bekleyen. Vurulduğun mu ölürdünüz. 3 kere öldünüz mü de eşek gibi en baştan oynardınız oyunu. Bunca yıldır her yeni tanıttığım insana sorarım, daha Ghosts'n'Goblins'i bitirebilmiş bir Allah'ın kuluna rastlamadım. Kisacası sevgili okuyucular, o eski oyular oyuncunun gözünün yaşına bakmadı. Yani kimse bana gelip de "abi bu Commandos 3 ne zormuş!" diyecek.

Abi bu...

O zamandan bu zamana bir tokat gibi yüzüme indi Commandos 3. Neredeyse 2 gündür aynı bölümde debeleniyordum. Stalingrad Campaign'ının ilk bölümünde lanet Nazi keskin nişancısı ile kedifare oyunu oynuyoruz. En az otuz kere tekrar oynadım, Commandos 2'den aklımda ka-

mü kabusa çeviren, oyunculuğundan şüphe duymamaya neden olan adam oldu. O anda monitöre karşı yaptığım hareket ve çıkışlığım sesler Berker'i bile yerinden sıçratmıştı. Ve o an alındığım tatmin size anlatamam.

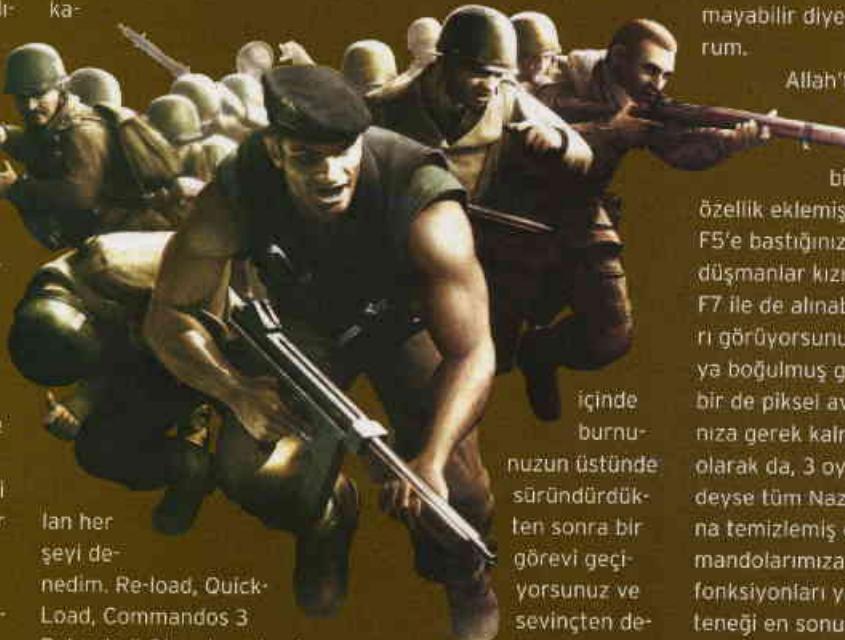
Evet, Commandos 3 işte böyle bir oyun. Sizi alıp saatlerce çamur

malı? Nereyi uçurmali? Orayı uçuracak bombalar nerede? Hepsini tırırmıştım bölüm dolaşıp, her yeri çok dik katlıca inceleyip sizin bulmanız gereklidir. Açığacı bu kadar serbest bir oyun yapmak çok zordur, oyuncuya bunu sağlayan oyunları da ben çok severim. Ama herkesin bu kadar sabrı ve zamanı olmayabilir diye düşünüyorum.

Allah'tan oyunu oynamayı kojaylaştıran bir iki minik

özellik eklemiştir. Birinci, F5'e bastığınızda etraftaki düşmanlar kızıl kızıl parlıyor. F7 ile de alınabilecek eşyaları görüyorsunuz. Zaten dataya boğulmuş grafikler içinde bir de piksel avcılığı yapmanız gereklidir. İkinci olarak da, 3 oyundur neredeyse tüm Nazi'leri tek başına temizlemiş olan kaşar komandolarımıza tüm basit fonksiyonları yapabilme yeteneği en sonunda verilmiş. Böylece el bombası atamayan koca Tiny, elbise değişmemeyen Sniper gibi saçma kısıtlardan kurtulmuş olduk.

Ah az daha unutuyordum... Oyuna yeni eklenen "Cover Mode" da çok önemli. Adamlarınızı belli bir yönde, ellerinde silahlarıyla bakmalar için emir verebiliyorsunuz. Akıllıca ve özellikle davranışlarında kullanılanında bu



lan her şeyi denedim. Re-load, Quick-Load, Commandos 3 Reloaded! Olmadı, salise farıyla hep o beni öldürdü. Tam kükredip oyunun kutusunu Fırat'ın kafasına atacakken (bizim buralarda adet öyledir) bir mucize oldu. Sürekli yer değiştiren herifi en sonunda ya şans eseri, ya da inanılmaz bir şans eseri pencereden dışarı baktığında hedefimde görüyorum ve BAM! Öldü! 2 günü-

içinde burnunuzun üstünde süründürdükten sonra bir görevi geçtiğinizde sevinçten deriliyorsunuz.

Başarılı olduğunuz her minik operasyona sevinç çığlıklarınız eşlik ediyor.

Oyunun zorluğunun en büyük nedeni görevlerin açık uçlu olması. Fazla açık. Mesele Normandiya Campaign'ında size 2 adam verip "sahili desteklememesi için bu üssü güçsüzleştirmeliyiz" deniyor. Ama nereden başla-

LEVEL HIT



Artılar

Düzenli meşgul, gün ortalama okuyan oyuncular ve Stalingrad gibi diezilik görevlerde wi eklenmesi. Başlangıç seviyesinde çok oyuncular verenekligi bir tafhim sunuyor. İstihmatalı modu var.

Eksiler

Ama hırslı oynamak çok zor. Co-Op kontrolleri ve grafiklerde data faili geçen gosterimlerin gerisinde. Co-Op modu yok.

Level Notu



Şekilde ölümcül pusular kurabiliyorsunuz. İki veya üç kişiyi bir arada yönettiğiniz bölümlerde (eger alarm çalmasın zorluluğu yoksa) yönetmediğiniz adamları nizi bu modda bırakmanızı tavsiye ederim.

Üçü bir arada

Commandos 2'den hemen sonra duyurulan Commandos 3'ün ilk oyunlardan çok farklı olacağı söyleyiyordum. Serinin fanatiklerinin şikayet ettikleri birçok noktanın düzeltilecekti. Bir noktaya kadar da bunu başarmışlar. Mesela, bölgüler artık çok daha aksiyon içeriyor. Sniper ile köşe kapmaça oynamanız, giden bir trenden casusu kurtarmanız, Normandiya çirkartmasına en ön saflardan katılmamanız gereklidir. Önceki oyunlardaki "aman kimse görmesin, aman alarm çalmasın!" stresi de devam ediyor, bu yüzden birçok kez öleceksiniz. Ayrıca, bölgüler arasında hiçbir bağı olmadığından da şikayet ediliyordu. Bu sefer bütün bölgüler birbirinin devamı olarak tasarlanmıştır. Stalingrad'ın ilk görevinde Alman keskin nişancısını öldürdüğünüzde

daha nefes almadan şehir bombardanıyor ve Alman paraşütçüleri iniyor mesela. Ara geçişler oyuncuları içi grafiğiyle yapıldığı için atmosferden de kopmuyorsunuz.

İki adamımız eksik bu sefer, daha doğrusu adam olmayan iki... Güzel kadın casusumuz ve mi-

nik köpeğimizi oyundan çıkartmışlar. Bazılarımız buna üzülebilir ama bence oyunun ciddiyeti açısından iyİ olmuş. Ayrıca, komandolarımızın yeni yetenekleri sayesinde pek de gerek kalmamış onlara. Yine de, oradan oraya koştuuran Whiskey'i aramadım desem yalan olur.

Oyunla üç farklı noktadan başlayabiliyorsunuz. Stalingrad, Normandiya ve Doğu Avrupa. Bence çok iyi bir karar, çünkü daha ilk bölümde oyuncu zorluktan yola cağından oyunu bir kenara atabilirdi. Böylece bir campaign'de sıkışıldığından diğerine geçebiliyorsunuz.

Oyun piyasaya çıkmadan önceki zamanın üstünde çok konuşulan, atılıp tutulan çok oyunculu mod ise, kelimenin tam anlamıyla, bir adım ileri, bir adım geri. Daha önceki oyunlarda olmayan 12 kişilik Deathmatch modu elegendeli ve değişik. Özellikle de First Person Shooter'larda Deathmatch yapmaktan sıkılanlara ilaç gibi gelecek. Ama neden, neden ilk Commandos'da bile olan oyun içi görevleri beraber oynadığınız Co-Op modunu oyundan çıkarırsınız a benim sıvri zekâlı işgüzarlarım? Ha, neden??

Savaş yorgunu

Grafik olarak herkesin aksine, ben memnun kalmadığımı söylemek zorundayım. Oyunun grafikleri Commandos 2'den daha iyi değil, ara geçiş sahnelerindeki yıkım ve kullanılan efektler güzel, ama bina içleri insanı pek mutlu etmiyor. Tamamen üç boyutlu olan bina içlerinde kameralaya tam hakimiyetiniz var. Ama kameralı boşlaşmak inanın Commandos 3'te yapmak isteyeceğiniz son şey. Özellikle iki katlı iç mekanlarında

kamerayı hem siz, hem düşmanları görebileceğiniz şekilde evirip çevrirdiken çok olsun. Dış grafikler, izometrik ve sabit oturumlardan yine çok iyi ama burada da bir solukluk, bir sıklık hissi hakim. Sürekli olarak bir sis perdesinin arkasından monitöre bakıyorum gibi hissettim.

Oyunun müzikleri için "gaz" tabirini kullanmam gerekiyor. Yeri gelince hızlı, iç mekanlarda gergin. Ama ses efektleri nedense çok sönükkalmış. Komandoların kendi aralarında konuşmalarına daha önce olmadığı kadar çok yer verilmiş, bu da karakterlerine alıştığımız için iyi olmuş.

Ama kontroller, ah o kontrol! Her komandoya eklenen yeni yeni fonksiyonlar yüzünden herdeysse klavyenin yarısını aklimızda tutmanız gerekiyor. Ve ince ince planlanmış bir baskının sanelyelik bir hataya bile tehammülü olmayan bu oyunda, mouse ile değerlendirmeniz felaketle sonuçlanıyor. Bu kontrol karmaşası yüzünden bile oyundan soğuyabilirsiniz.

Sonuç

Commandos 3 uzunca süreden beri ilk defa beni alt eden ilk oyun oldu. İkincisinde bile bu kadar zorlandığımı hatırlamıyorum. Ama mazoist olmadığım halde, bundan hoşlandım. Oyuncuya "poh poh"lamak yerine, kan ter içinde bırakmaya, hatta ölesiye sınırlendirmeye her oyun yapıcısı cesaret edemez. İlk iki Commandos'un ardından ekip ayrıılık kendi stüdyolarını kurmuş olsa da, Commandos 3 beklediğimizi vermemi başarıyor.

Ama siz açık açık uyarıyo: Bu oyun herkese, özellikle de taş gibi bir sabıra sahip olmayanlara göre değil.

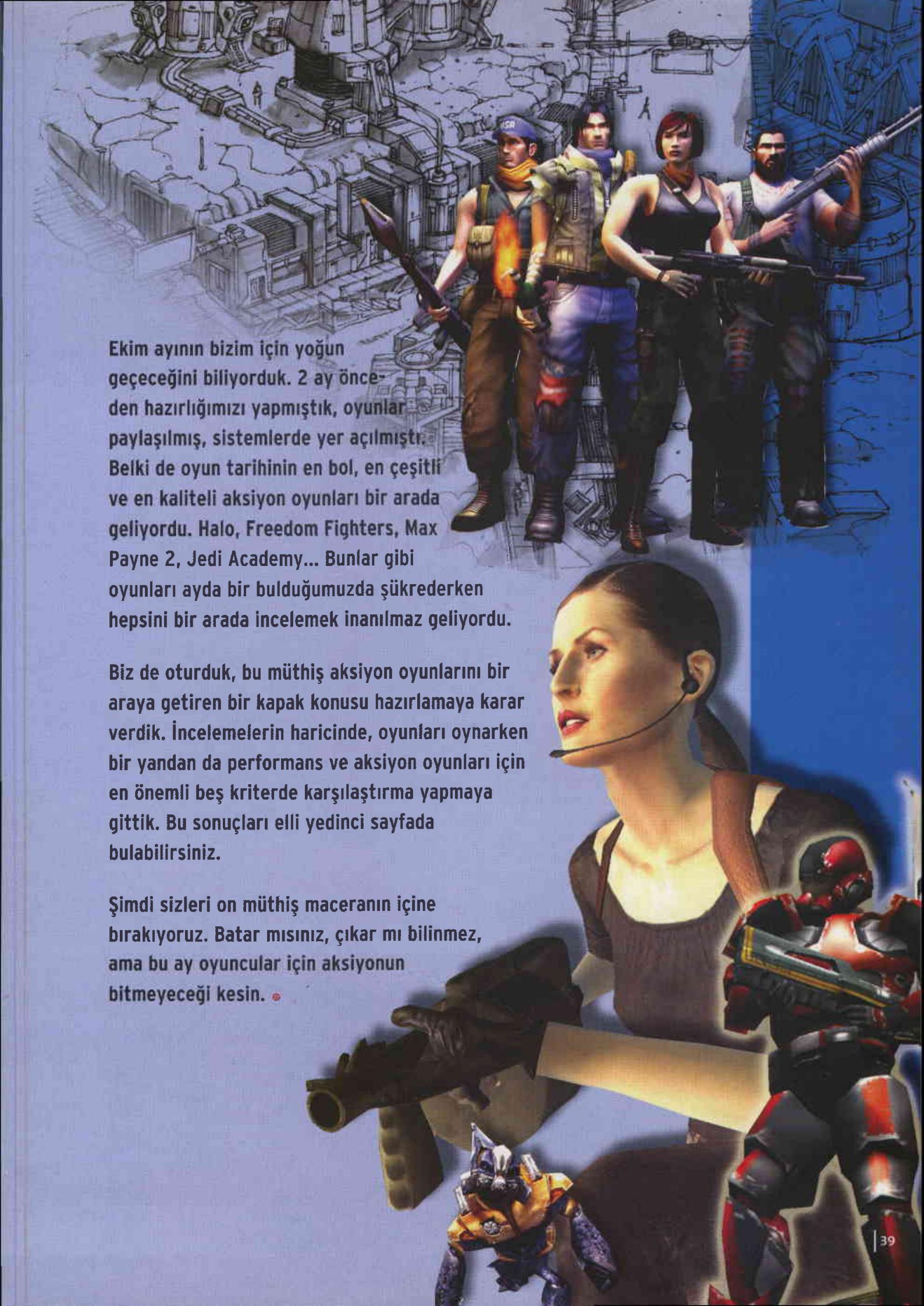




action

Aksiyon adamı/kadını misiniz? bir
şeyleri havaya uçurmadan 2 dakika
duramıyor musunuz? O zaman
buyurun bu ayın spesiyalitesine...

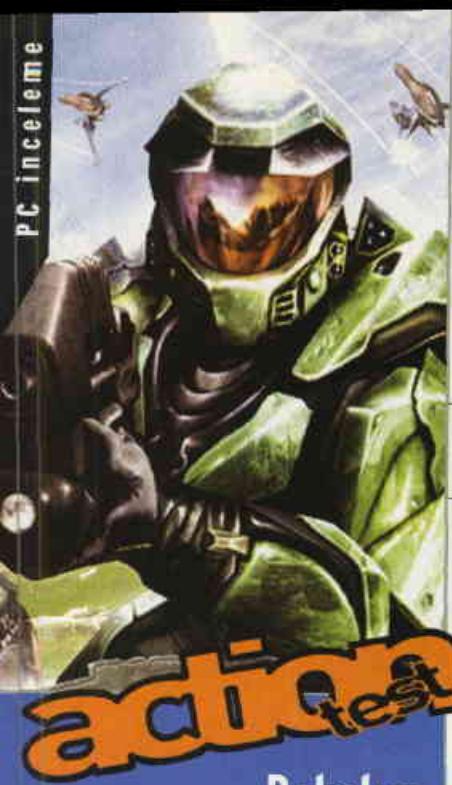




Ekim ayının bizim için yoğun
geçeceğini biliyorduk. 2 ay önce-
den hazırlığımızı yapmıştık, oyunlar
paylaşılmış, sistemlerde yer açılmıştı.
Belki de oyun tarihinin en bol, en çeşitli
ve en kaliteli aksiyon oyunları bir arada
geliyordu. Halo, Freedom Fighters, Max
Payne 2, Jedi Academy... Bunlar gibi
oyunları ayda bir bulduğumuzda şükrederken
hepsini bir arada incelemek inanılmaz geliyordu.

Biz de oturduk, bu müthiş aksiyon oyunlarını bir
araya getiren bir kapak konusu hazırlamaya karar
verdik. İncelemelerin haricinde, oyunları oynarken
bir yandan da performans ve aksiyon oyunları için
en önemli beş kriterde karşılaştırma yapmaya
gittik. Bu sonuçları Elli yedinci sayfada
bulabilirsiniz.

Şimdi sizleri on müthiş maceranın içine
bırakıyoruz. Batar misiniz, çıkar mı bilinmez,
ama bu ay oyuncular için aksiyonun
bitmeyeceği kesin. ☺



action test

Bakalım
X-Box 'ı yıkın
oyun, PC'de
nasıl?



Halka biçimli yapay gezegenler delikanlıyı bozar!

HALO: COMBAT EVOLVED

Bilgi için: <http://www.microsoft.com/games/Halo> Yapım: Bungie/Gearbox Dağıtım: Microsoft TÜR: Aksiyon Multiplayer: Internet ve LAN. İngilizce gerekliliği: Orta. Minimum sistem: 733 MHz işlemci, 128 MB RAM, 32 MB grafik kartı, 1,5 GB HD alanı. Önerilen sistem: 2,4 GHz işlemci, 512 MB RAM, 64 MB grafik kartı.

M. Berker Gündör
gberker@level.com.tr

Ay, ay, ay, kaçın anneciim!" diye topuklayan minik şirin uzaylıların ardından "Canıllım, çok şekerler yaaaa!" şeklinde ateş ederek gidiyorsanız bir oyunda, emin olun ya oyunda bir yamukluk vardır, ya da onu yapan programcılar! Tabii Sınan ve Tuğbek'in aksine ben istisnásız her oyunda ateş açarken ya Palpatine gibi hafif çatlak kahkahalar atarım, ya da eğer çok bunaldıysam "Geberin gayri laaa-aheyyyyy!" diye efektler saçarım. Bu durumda benim ruhsal durumum nedir, varın siz karar verin. Ya da vermeyin, kime ne?

Ama şurası kesin ki, Halo beni iki arada bir derede bırakın bir oyundan oldu. Bu kadar hırdavat oyunun arasında maceranın dibine vurabileceğim, çatışmanın tadına varabileceğim bir oyun olduğunu düşünüyordum Halo'nun. Ve aslında bir noktaya kadar haksız da çıkmadım hanı. Ama sormadan edemiyorum, bu mudur? Bu mudur daha yıllar önce oyun sırı PC için yapılrken videolarını görüpte "Yok deve!" çektiğim Halo? Bu mudur milletin delirdiği FPS? Simdiden söyleyeyim, yazının dibinde bulacağınız not biraz da Halo'nun etraftan topladığı ilginin yüzü suyu hürmetine verilmiş bir nottur. Eğer sırı bana kalsa o notu daha da kıstardım, çünkü Halo beni resmen sinir etti. Neden etti? Öncelikle zaten sinirli bir herifim. İkinci olarak ise...

Master, Master!

Halo'nun konusunu bilmeyen kaldı mı? Kalmış olabilir, o yüzden kısaca geçeyim. İleride insanoğlu uzaya filan açılacak ya hanı, aha işte o vakitler Covenant diye bir ırka denk geliyoruz biz. Bu ırk öyle sakin, öyle barışçıl ki, bizi daha uzaktan görür görmez birbirlerine dönüp, "Bu ne olm? Böyle yaratık mı olur lan? Bunların yaşaması bile bizim tanrılarımıza küfürdür! Topunu gebertmeye de likanlı değilidir zintharı" diyor ve insan ırkına bodoslama girişiyorlar. İnsan ırkı ensesinde boza pişirildiği her vakıt yaptığı gibi önce diplomasi filan deniyor, baktı olmayacak Covenant'a karşı koyabilecek yeni silahlar icad etmeye çalışıyor. İşte oyunun ana kahramanı olan Master Chief amca böyle bir silah. Siber netik parçalarla güçlendirilmiş yeni nesil bir askerin prototipi olan Master Chief kendini onarabilmek ve çok süper çay demleyebilmek gibi yeteneklere sahip. Ama maalesef onu taşıyan savaş gemisi Covenant tarafından sobeleniyor ve Dünya'nın koordinatları öğrenilmesin diye körlemesine uzayın derinliklerine kaçmak zorunda kalıyor. Tabii garibim kaptan kaçtığı yönde halka biçimli suni bir gezegen ve de bir filo Covenant gemisinin olduğunu ne bilsin? İşte böylece kendimizi bir avuç insanla beraber bu acayıp gezegenin yüzeyinde Covenant ile köşe kapmaca oynarken buluveriyoruz.





Halo X-BOX için yapılmış en sağlam oyunlardan biri oldu ve dünyada 3 milyondan fazla satarak büyük ilgi çekti. Haliyle PC versiyonu da çıkmak zorundaydı. Ama korkmayın, bu basit bir port değil. İçerik konsol sürümüyle aynı olsa da, grafiklerden oynamayırlığa dek pek çok unsur PC'nin yeteneklerinden faydalananın biçimde elden geçirilmiş. Ve fakat insan bir defa oyuna girince bunda teknik açıdan ne kadar başarılı olmuş diye sormadan da edemiyor. Eğri

yorlar? Grafik açıdan öyle çok gösterişli olmamasına rağmen, Halo bir PC'yi hayatından tıksındırebilmek için elinden geleni ardına koymuyor. Çok daha karmaşık grafikli oyunları rahatça çalıştırabilen bir sistem Halo oynarken ağır çekim ağılıyor, üstelik grafikleri dibine dek aştırdım halde! Ve hemen belirteyim, hayır, oynadığım nette dolaşan Beta değil, piyasaya çıkan final sürmüdü.

Sonbahar yaprakları...

Aslında Halo'nun sistemleri bu kadar zorlamasına bir açıklama var gibi, her ne kadar ben pek katılmamışım da. PC sürümü herseyden önce konsol oyuncularının asla karşılaşmayacağı cinsten bir düşman yapay zekasına sahip. Covenant savaşçıları tene bakar gibi üzerlerine yanmış kurşunları seyretilmeyip, savaş alanında adeta dans ediyorlar. Ama bu köşe kapmaca oyunun yarısından sonra beliren ölüme susamış manyaklar yüzünden kesintiye uğruyor, o da ayrı. Peki ama yapay zeka tek başına bu kadar işlemci gücü yemi? Olabilir tabii, ama ben sanmıyorum.

Master Chief çok yetenekli demedim. Her cinsten savaş aracını ve hatta uzaylıların silahlarını bile rahatlıkla kullanabiliyor. Ama aynı anda sadece iki silah ve birkaç el bombası taşıyabiliyor. Bu da savaş alanında çatışmanın şiddetine bağlı olarak sık sık silah değiştirmeyi gerektiriyor. Bu noktada yüreğime oturan birşeyi söylemek zorundayım. Bence beş metre mesafede

atışları eşşek gibi dağıtan bir "assault rifle" tasarlayan kim olursa olsun, hangi yüzyılda yaşarsa yaşasın direk falakaya yatırılmalı. Ah tabii ki Covenant silahlarının genel isabet oranı daha yüksek.

Dost yapay zeka ise kendini idare etmeye beraber çok iyi savılmaz. Oyundaki dosta birimler çoğu zaman en zayıf Covenant tarafından bile rahatlıkla biçiliyorlar ve tabii ki korumanızı muhtaçlar. Neyse ki Warthog ile yanlarında durduğunuz zaman arkaya atlayıp tareti kullanmayı akıl edebiliyorlar. Warthog ne? Aslında basit bir cip, ve oyundaki tek araç ta değil. Doğrusu araç kullanımı işi kameranın yaptığı yöne gitmeniz yüzünden alışılmış biraz zaman alan bir olay, ama Halo'nun en zevkli yanlarından biri olduğu tartışılmaz. Yerde ve havada gidebilen farklı araçlar hem tek kişilik oyuna, hem de multiplayer müsabakalara lezzet katıyor. Ama unutmayalım ki araç işini en iyi yapan Battlefield 1942'dir.

Halo iyi bir oyun aslında, pek çok diğer yarı yamalak aksiyon ile kıyas kabul etmez bile. Ama doğrusu benim beklediğim bu değildi. Konu fena değil, baş karakter iyi, grafikler idare eder, hatta zaman zaman etkileyiciler. Ses ve müzik zaten çok iyi, multiplayer kısmı ise çoğu oyundan çok daha sağlam. Ama günün sonunda, koltuğumda geri yaslanıp ta Halo'ya baktığında, doğrusu ilk Unreal'da olmayan pek az şey bulabiliyorum. Bu kadar seneden sonra Halo çok daha iyi olmamalıydı korkarımlı. Doğru, X-BOX için çok iyi bir oyun, PC için de vasatın çok üstünde. Ama yine de efsane olacak bir yapıp değil, en azından benim açısından.



oturup doğru konuşalım, Halo piyasadaki en manyak X-BOX oyunu olabilir, ama grafik açıdan en gelişmiş PC oyunu kesinlikle değil. Herşeyden önce oyun dünyası hayli çıplak ve boş sayılır. Oyun dünyasında yer alan nesneler ise, ki bunlara Covenant gemileri, düşmanlar, ağaçlar ve daha bir sürü unsur dahil, nispeten az sayıda poligon kullanılarak tasarlanmıştır. Mesela ben bir türlü Covenant'in tam olarak neye benzediğini çözülmüş deejilim! Zerg gibi bir şeymi bunlar, yoksa daha çok Pro-toss'lara mı benzi-



LEVEL HIT
NEW! FİNAL DÖLÜPÇÜ, YENİ YAPIM VE YENİ SİHAH



Artılar

Grafikler fena değil, yapay zeka sağlam
ses ve müzik çok iyi, teknoloji de çok iyi

Eksiler

Tam bu sistem canavarı almada biraz
zayıf, söylemeli gibi hissedilebilir

Level Notu



WARTHOG VE MASTER CHIEF

Halo'nun en sağlam yanlarından biri değişik araçları kullanmanıza imkan tanımış. Ama maalesef multiplayer oyunlarında Master Chief dışında bir model seçemiyorsunuz, bu da büyük eksiklik. Oyunun mod yapımcılarının ilgisini çekmesi ve kısa sürede pek çok yenilikle dolması umuluyor. Ama doğrusu böyle sistem canavarı bir oyuna mod yapmaya hangi amatör programcı kasacak, biliyor musunuz?





Bu işin de okulu var, biliyorsunuz değil mi?

JEDI KNIGHT: JEDI ACADEMY

Bilgi için: www.lucasarts.com Yapım: Raven Dağıtım: ALSAN INT. Tür: Aksiyon Multiplayer: Internet ve LAN.
İngilizce gereksinimi: Orta. Minimum sistem: 500 MHz işlemci, 128 MB RAM, 32 MB grafik kartı, 1,2 GB HD alanı.
Önerilen sistem: 1000 MHz işlemci, 256 MB RAM, 32 MB grafik kartı.

M. Berker Güngör
gberker@level.com.tr

Simdi aranızdan bazıları bu oyunun aylar önce çıktığını, oynayıp bitirdiklerini, bizim aklımızın başımıza yeni mi geldiğini sorabilirler. Öncelikle şunu söyleyeyim, aylık bir yayın hazırlamak belirli sınırları, kısıtlamaları olan bir çalışma. Bunlardan biri de yayın politikaları. Hemen hiçbir ciddi dergi piyasaya nasıl sizdirildiği belli olmayan Beta sürümleri incelemez, çünkü bunun bir anlamı yoktur. Sonuçta o Beta sürümüdür, tamamlanmamıştır, incelenmesinde ve not verilmesinde bir mana yoktur. Öte yandan eğer bir firma size oyunun Beta sürümünü gönderir, bir ilk bakış yapmanızı isterse, durum değişir. İlk bakışı yapar ama not vermezsiniz. Mesela geçen ay yer verdigimiz Kreed bu şekilde bir ön incelemeden geçirilmiştir. Öte yandan Jedi Academy incelemesi için oyunun tam sürümünün çıkışını beklemeyi uygun bulduk, çünkü adı üstünde, bu bir "inceleme" olmaliydi. Ve nihayet Jedi Academy çıktı, biz de onu sayfalarımızda misafir ediyoruz.

Kyle Katarn?

Jedi Academy bir önceki oyun olan Outcast'ten kısa bir süre sonra geçen olayları konu alıyor. New Republic henüz emekleme dönemindedir, eski imparatorluğun kalıntıları olan Remnant güçleri ise şurada burada yeni liderlerin emri altında toparlanmaya çalışmaktadır. Star Wars evreni hakkında biraz bilgi sahibi olanlar bu dönemin dışarıdan göründüğü kadar barış dolu olmadığını zaten biliyorlар. İmparator ve Darth Vader'in ölümleri galaksiye huzur getirmekten çok, muhteşem ikiliden tırtığı için ortaya çıkan pek çok güç delisi karakterin kendini göstermesine sebep olmaktadır. Luke Skywalker yeniden kurulan akademinin başına geçmiş, yanında Kyle Katarn gibi bir avuç sağlam elemanla Jedi yetiştirmek için kasmaktadır. Tabii bir yanda da Remnant güçleri ve türlü sapkınlıkla uğraşmak ta lazımdır. Bunun için bulunan yöntem Jedi eğitimini "sahaya kaydirmak" olmuştur. Yani yeni elemanlar eğitimlerinin büyük kısmını kendilerine verilen görevlerle almaktadırlar.

Bizim karakterimiz olan Jaden Korr hayatı yetenekli bir Jedi adayıdır. Öyle yeteneklidir ki, güçlerinin önemli bir kısmını kendi başına keşfetmekle kalmamış, bir de terbiyesizlik edip kendi işin kılıçını yapmıştır! Haliyle Jedi adaylarını akademiye taşıyan gemideki tek kılıç sahibi eleman olarak hayli dikkat çekmektedir. Tabii aslında bu durum sizi Outcast'in aksine ilk andan itibaren oyuna elinizde işin kılıçıyla sokmak için kullanılan hoş bir bahane, ama şikayetçi değilim. En azından geçen defa ki gibi ilk üç bölüm boyunca kıytırık bir laser tabancasıyla idare etmemiz gerekmiyor. Oyundaki bir başka hoş taraf Jaden Corr karakterinin görünüşünü kendi istediğiniz gibi seçebiliyor olmanız. Karakter yaratma ekranında farklı parçaları birleştirerek kendine has bir Jaden yaratmak mümkün. Bunun oynanışa hiçbir etkisi yok, ama görsel açıdan iyi bir fikir. Ayrıca multiplayer karşılaşmalarda çeşitlilik sağlayacaktır şüphesiz.

Sith bolusu...

Jedi Academy bir önceki oyun Outcast ile aynı teknik alt yapıya sahip. Artık iyice yaşlanmaya başlayan Quake 3: Arena grafik



motoru tüm modifikasyonlara rağmen yeni nesil oyunlarla yarışabilecek kapasitede değil. Özellikle geniş açık alanların çizilmesinde bu durum iyice belirginleşiyor. Tabii nispeten eski teknoloji olması oyunun düşük kapasiteli bilgisayarlarla da rahatlıkla çalışmasına izin veriyor, bu da bardağın dolu yarısı. Academy genel olarak Outcast'in çok daha Üstünde bir grafik olgunluğa sahip, bunun başlıca sebebi nesnelerin kaplanmasıyla kullanılan dokuların nispeten daha özenli hazırlanmış olması. Ses efektleri ve müzikler de alışılmış Star Wars repertuarından seçilmiş tabii ki. Arada bir seslerde bazı karışmalar yaşanması dışında bu konuda pek bir problem olduğu söylenemez.

Jedi Academy hikaye ve oynanış açısından nispeten sonük kalıyor denebilir. Bunun belirli bazı sebepleri var. Herşeyden önce oyunda pek düzgün bir senaryo yok, oysa önceki Jedi Knight oyunlarında olup bitenler pek epik olmasa bile hayli ilgi çekici oylardır. Oyun boyunca sürüp giden standard görev yapısı ise zaten aşırı sılık olan hikayenin anlatımına hemen hiçbir katkıda bulunmuyor. Birkaç bölüm boyunca beşli gruplar halinde görevler veriliyor ve ilerlemek için bunlardan en az dördünü bitirmeniz gerekiyor. Ancak bu görevlerde senaryoya ilişkin ipuçları bulmak pek mümkün değil, gelişmeler briefinglerde birkaç cümleyle özetlenerek geçirtilmiş. Ayrıca bir süre sonra görevlerin birbirine aşırı benzediğini farkediyorsunuz ki, bunlardan bazıları sırif iş olsun diye hazırlanmış gibi görü-

nüyor. Tabii siz yine de işin kılıçının o sihirli pırıltısına kaptırıp oynuyorsunuz, orası başka.

Ama eğer işin kılıçından ve Force yeteneklerinizden başka silahları kullanmaya kalkarsanız, Jedi Academy hayli can sıkıcı olabilir. Herşeyden önce oyundaki silahlardan pek yeni şeyler değil ve bunlar önceki oyunlarda da pek o kadar işe yaramıyorlardı doğrusu. Şahsen oyun boyunca birkaç istisnai durum dışında işin kılıç ve Force yetenekleri dışında bir silah kullanma ihtiyacı duymadım. Zaten bu oyunu sıradan bir FPS gibi oynamaya kalkmak ta oyuna yazık etmek olur.

Gözlerimdeki karanlık...

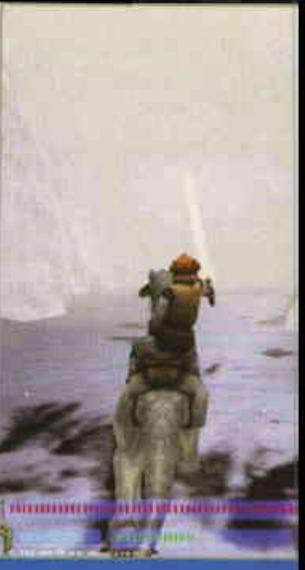
Jedi Academy ağırlıklı olarak işin kılıç ve Force yetenekleri ile oynanacak bir oyun. Oyuna standard bir kılıç ile başlıyorsunuz, ancak ilerleyen görevlerden birinde o kılıç yitirince yenisini alıyorsunuz. İşte bu noktada kılıç modelini ve dövüş tarzını değiştirebiliyorsunuz. Tek kılıç kullananlar üç farklı dövüş stilinden birini tercih edebilirler. İki kılıç kullanmayı seçerseniz daha farklı bir teknik kazanıyorsunuz. Tabii bir de Darth Maul biladerin favorisi olan çift taraflı kılıç olayı var. Bu teknik kılıçla beraber tekmelerinizi de ağırlıklı ola-

rak kullanmayı gerektiriyor. Hangi tekniği seçerseniz bununla bağlantılı olarak bir dizi kombo hareket yapma imkanı kazanıyorsunuz. Bu hareketleri yapmak pek zor değil, ancak kılıç kılıça çarpışma hiç basit sayılmaz. Oyun boyunca karşınıza zebil gibi Sith ve Jedi çıkarıyor, bunlarla dövüşmek biraz kafa karıştırıcı olabiliyor. Bazen çarpışma öyle hızlanıyor ki, sonunda kendinizi kontrollü kombolar yaparken değil, deli gibi tuşlara tıklarken buluyorsunuz.

Tabii sadece kılıcınız yok, zaten Force yetenekleriniz olmadan kılıcınızın bir anlamı da yok. Oyunda üç grup yetenek mevcut, standard güçler, Light Side ve Dark Side. Standard güçler koşma, ziplama gibi unsurlardan oluşuyor her beş görevde bir otomatik olarak birer puan kazanıyorlar. Light Side ve Dark Side güçleri ise her görevden sonra size verilen puanları dağıtarak siz seçiyorsunuz. Light Side daha pasif, Dark Side ise daha saldırgan yetenekleri içeriyor. Oyunda bir noktada iki taraf arasında seçim yapmak zorunda kalağınızı belirtiyim, bu noktadan sonra karşınıza çıkacak olan düşmanların sayısı ve oyunun sonu da değişiyor tabii.

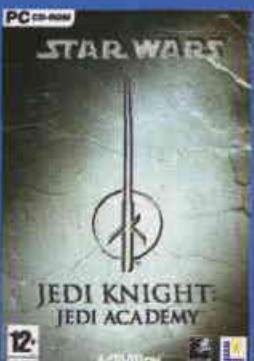
Jedi Academy bu haliyle vasantın üzerinde bir yapıp, Raven fena iş çıkarmamış doğrusu. Ancak beklenileri karşılamaktan, serinin ufkunu genişletmekten çok uzak. Oyun bende hayli büyük bir ek görev pakedini inceliyormuşum hissi uyandırdı. Tabii özellikle Star Wars sevenler için kaçırılmayacak bir yapıp. Ama umarım bir sonra ki Jedi Knight oyunu, tabii eğer yapılrsa, bundan daha özenli, daha iyi bir oyun olur.

Mesela Raven bir sonra ki oyunda Jaden Korr'un karanlık tarafa atıldığı maceraları işlete, Empire sonrası galakside olanlara ve Remnant'in aktivitelerine deince ortaya tipki TIE Fighter gibi sıra dışı bir yapıp çıkabilir. Eh, şimdilik eldekiyle yetinmek gerekli sanırım. ☺



TON-TONLAR!

Oyunda az miktarda olsa da araç kullanma imkanınız olacak. Bir görevde Taun-Taun hayvancıklarını sürerken, bir diğer bölümde speeder-bike üzerinde geçmeniz gerekiyor. Bir başka bölümde ise AT-ST kullanma imkanınız var. Ama araç kullanma işi genel olarak oyuna pek oturtulamamış.



Artılar

Star Wars serisinde geçen bir Jedi oyunu multoplayer tarifi de hem de!

Eksiler

Zayıf bilgiler, düşük atmosfer, sınırlı ekran grafik motoru.

Level Notu





Grafik güzelliği
herşey demek
değildir.

action test



Bol kromajlı makineleri severim, ama bu???

CHROME

Bilgi için: <http://www.gatheringgames.com/> Yapım: Techland Dağıtım: AVATURK Tür: Aksiyon Multiplayer: Internet ve LAN.
İngilizce gereksinimi: Orta. Minimum sistem: 900 MHz işlemci, 256 MB RAM, 32 MB grafik kartı, 1,7 GB HD alanı.
Önerilen sistem: 1,5 GHz işlemci, 512 MB RAM, 64 MB grafik kartı.

M. Berker Güngör
gberker@level.com.tr

Bazen cidden can sıkıcı olabiliyor bu iş. Anlattığımız şeyler üç aşağı, beş yukarı hep aynı sayılır, değil mi? Sonuçta bunların hepsi bilgisayar oyunu ve ben her defasında sizin canınızı sıkmayacak bir ıslıplı demek zorunda - yım diyeceklerimi. Ama önce ne yapmam lazımlı, oyunu oynamam lazımlı! Ve inanın oyun yapımcılarının çoğunun hayalgücü sizinki ya da benimkinden daha iyi değil maalesef. Haliyle çoğu zaman oyun oynamak işkenceye dönüşüyor. Mesela ben dergi editörü olmasam bilgisayar karşısında geçireceğim süre büyük ihtimale haftada 8-10 saatten fazla olmazdı. Haliyle kurup oynayacağım oyunları da dikkatle seçerdim. Mesela bu ay Freedom Fighters, Halo ve Jedi Academy fena değildi, ama büyük ihtimalle kalanlara pek dokunmayacaktım. Oysa bir sürü can sıkıcı oyuna katlanmak zorundayım, çünkü işim bu. İşini sevmek başka bir şey, içinde önüne gelen herşeyi istisnasız sevmek bambaşka bir şey. Üstelik bir de iyi olacağını umduğunuz çoğu oyun vasat çıkarsa, işte o zaman işin suyu çıkyor. Ve bu işte bir editör iyi çok kan her oyuna karşılık en az on adet vasat oyuna göğüs germek zorunda. Fırat hariç. Biz diğer editörlerle aramızda anlaştık, kimsenin el sürmek bile istemeyeceği en rezil, en kepçe oyunları ona kalıyoruz. Eh, her ortamda bir günah keçi bulundurmak lazım. Bu durumda bizim ortamın keçi de Fırt Fırt oluyor tabii. Ama sen boyuna ona

buna kulp takarsan, Purak'ı kocuman kafalı, beni kuyruklu, Sinon'u zürefa gibi, Tuğbişi' de koala tadında çizersen köşende, biz de böyle kısa kisa kısaltırız adamın boyunu. Alâh'ın keçisi senili! Nihahahaha...

Chrome diyorduk

Neyse, tabii papaz her zaman pilav yemez derler ya, Fırt Fırt da her zaman berbat oyunları almayıbiliyor. Bunda en büyük unsur bizim sazanlığımız oluyor. Mesela bu ay ben deli gibi atladım Fire Warrior olsun, Chrome olsun bir dizi oyunun üzerine. Nereden bileyim ki bunlar hoşaf çıkacak? Kavun değil ki dibini koklayayım! Haliyle sık sık ıyanıklığımız elimizde patlamıyor değil. Chrome da işte aynen böyle bomba bir oyun çıktı sonuçta, yani elimde patladı! Sinon efendi demoyu oynarken pek o kadar kötü görünüyordu oysa, ama demek ki demolar da garantili değil. Peki Chrome neden kabak çıktı, ben şöyle sağlam bir FPS beklerken karmaşık işlemciye hamallık ettiren bir yazılım parçası geldi dikildi?

Öncelikle işe konudan başlayalım. Zaman gelecek, mekan uzayın derinliklerinde komik isimli bir gezegen. Kahramanımız eski bir "özel kuvvet askeri" olup, ordu tarafından kapının önüne konunca çareyi bir ortakla beraber paralı askerlik etmeye bulur. Tabii bilinen evrende her klişe bilim-kurgu oyununda olduğu gibi bir sürü açgözlü dev şirket mevcuttur. Bunlar kendi aralarında az bulunan çok önemli bir cevherin kontrolü için gizli savaşlar yürütmektedir. Cevherin adı da Chrome tabii ki, başka ne olacaktı? Biz ortamın kerizi olarak kendimizi bu savaşın göbek deliğinde bulmakla kalmaz, üstüne üstlük burnumuzun dibinde iş çeviren ortamız tarafından kazıklanmayı da beceririz.

Bir de açık göz geçinmekteyizdir utanmadan. Eleman bizi bir bina dolusu askerin ortasında bırakıp gemimizle beraber kaçınca anlarız hanyayı konyayı tabii. Ve fakat tam o esnada güzel ve zeki bir hanım gelip bizi kurtarır. İlk gezegenede birbirimizden ayrılmaya karar vererek beraber kaçarız. Aradan bir yıl geçer ve ne görelim? Hanımla bir de ortak olmamış mıyız? Demek ki bir kerzin aklınlaması için bir yıl yeterli bir zaman değil.

Crom!

Bu oyunun beni en sinir eden yanı ne oldu biliyor musunuz? Çok geç olana dek kendini gerçek bir oynanmış gibi kamufla edebilmesi! Yani bir açılış var, karakterler var, hikaye var, güzel bir grafik motoru var. Ama aslında gerçekte sadece makineyi abartı yere kastıran bir grafik motoruyla uğraştığınızı anlamazsınız biraz zaman alıyor. Oyunun geri kalan kısmı aslında yok. Mesela grafik motoru var dedik ya, ilk bakışta zannediyorsunuz ki

ekranı dolduran yeşil vadiler, gür ağaçlıklı ormanlar, uzakta görünen ilginç binalar, lens flare efektleri filan derken iyi bir oyun oynayacağınız. Ama aradan biraz zaman geçince anlıyorsunuz ki tüm o etraftaki yeşillik size kesinlikle gizlilik sağlayamıyor, çünkü yapay zeka siz elinin köründen her koşulda görebiliyor! Binalar sırı siz iki başsamaklı yükseliğe bile asansörle çıkmak, karanlık, içi boş mekanlarda sıkıntıdan patlayın diye tasarlanmış. Etrafta gördüğünüz hiçbir şey etkileşimli yapılmamış ki siz kendinizi iyice akvaryum dekoru içindeki Japon balığı gibi hissedin! Ve tabii gerçekte hiçbir işlevi olmayan bunca görsel hırdavat yüklemek için harcanan zaman da aslında size kalkıp çay yapmanız için tanınan bir fırsat! Yani Techland programcılarının gerçekte yaptığı şey belli bir mesafeden çok hoş görünen bir grafik motoru yaratmak olmuş, o kadar!

Oynanışa gelince, o da bir başka gönül yarası. Oyunda kesinlikle gizlice ilerlemek diye bir şey söz konusu değil, çünkü dediğim gibi ne yeşillik sizi gizliyor, ne de yapay zeka şakacık tan ile olsa siz görmezden geliyor. Ama düşmanlar sizin görünüyor da ne oluyor, hiçbir şey olmuyor. Çoğunlukla mal gibi dikili kurşun zehirlenmesinden geberiyorlar, nadiren aklı başında bir hareket yapıyorlar. Chrome oynarken karşınıza çıkan düşmanlar tad vermiyor vesselam.

Oyunun en büyük iki özelliği olan, hesapta oyuna RPG tadı katması gereken implantlar ve envanter yönetimi de olmasa olur unsurlar haline getirilmiş. Implantları siz toplayıp takmıyorsunuz, ilerleyen bölümlerde kendilerinden ortaya çıkıyorlar. Bunları devamlı kullanmak sinir sisteme hasar verdiğin-

den, arada bir açabiliyorsunuz sadece. Ama siz bir zaman sonra bıkıp hiç

dokunmuyorsunuz bile. Niye zahmet etmişler ki? Envanter yönetimi de keza aynı mantıkta. Normalde iki silah, biraz cephe ve biraz da sağlık pakedi taşıyacak yeriniz var. Düşmanların cesetlerini yaşımlayarak farklı malzemeler alabiliyorsunuz. Ama pek sorunlu olmamasına rağmen bu envanter olayı o kadar lüzumsuz olmuş ki! Mesela CS oynarken bir tuşa basıp yerdeki silahı ve cephesini eldekiyle değiştirirsiz. Chrome oynarken envanterde bir sürü sürükle-bırak yapmanızın etkisi de aynı. Ve zaten envanter başka bir halta da izin vermediğine göre, buna ne lüzum vardı ki?

Chrome'un tabutuna son civiyi çakan unsur ise multiplayer kısmının neredeyse sadece iş olsun gibisinden yapılmış olması. Haritalar az, küçük ve hiçbir ilginç tarafı olamayacak denli çıplaklar. Hesapta bu oyunda araç kullanabiliyorsunuz, ama o da göstermelik kalmış. Multiplayer modlarının sonradan ek paketlerle genişleteileceği söylemeye de, parasını peşin alıyorlar.

Evet, hikaye yok, hikaye anlatımı da haliyle yok, tek kişilik oyuncunuza bunalıcı, multiplayer iş olsun diye yapılmış. Chrome'da hoşuma giden taraf ne oldu peki? Birincisi grafiklerin göze hoş görünmeleri, o da belli bir uzaktan. İkincisi de ilk defa bir hava aracının pofuduk diye patlayıp ortadan kaybolmadığı, ciddi ciddi yanarak çakıldılığını gördüğüm bir oyun olması. Onun dışında hiçbir numarası yok Chrome'un. Sadece uzaktan hoş görünen, vasat bir FPS. Bu durumda bana düşen de oyunu kaldırıp CD'sini uzaktan sevmeye devam etmektir. Ve size gelince okurcular, siz de Level editörü olmadığınıza dua edin. Ya da adınızın Firt Firt olmadığına! Keçi senili! ☺



Artılar

Grafikler her zaman iyi, ses kalitesi de iyi. Ama FPS materyallerindeki hizmete güvenebilir.

Eksiler

Ses kalitesi ve yapay zeka sayısı. Alıcıları yok.

Level Notu





action test

Warthog'tan
"ruhsuz"
bir FPS...



18+

Artılar

Grafikler iyi de, hafiflik bozuluyor.

Eksiler

Ruhatsız edici sileceksiniz, minyatür oyun yapısı, sıkıcı ve ruhsuz oynamak, zayıf varış hızı, oyuncuların stratejisi kayıp, oyunun sonuna gidiyor.

Level Notu



Uzayda kelle avi...

MACE GRIFFIN: BOUNTY HUNTER

Bilgi için: www.warthog.co.uk Yapım: Warthog Dağıtım: Vivendi Multiplay: Yok İngilizce: Az Minimum Sistem: 1000 Mhz işlemci, 128 MB RAM, 32 MB Ekran kartı Önerilen Sistem: 2.5 Ghz işlemci, 512 MB RAM, 128 MB Ekran kartı

Fırat Akyıldız
firat@level.com.tr

Yaklaşık beş saatir bu oyunu oynuyorum. Çalışma tarzım ise şu şekilde: Oyunu oynarken bir yandan da not alırım. Ne var ki Mace Griffin'i uzun uzun oynamama karşın not kâğıdım boş kaldı, kâğıda kareler ve helezonlar çizdim, arkadaşlarımlın yeni telefon numaralarını yazdım, poğaçamı koydum vs. Anlayacağınız, çok boş bir oyun oynadım, yazdım, yazıyorum. Hem de 4 CD'lilik!

Konu nedir?

Kısaca... Gizli güçler Vagner Sistemi'ndeki canlı olan her şeyi yok etmek istemektedir ve Ranger'lardan Mace Griffin de bunu engellemeye çalışmaktadır. Ve maceramız başlar...

Mace Griffin silahlardan başka hiçbir ilginç yanı olmayan bir karakter. Oyunun da ondan çok farklı değil. Halo vary silahlarla dar ve kapalı alanlarda ilerliyor, karınıza çıkan her şeyi vuruyorsunuz. Oyunun neredeyse tamamından bundan farklı bir şey yapmıyorsunuz. Tamam, "karınıza çıkan her şeyi vurma" konseptini es geçeyim, ne de olsa bu tipteki oyuların da eğlenceli olma ihtiyali var, ama Bounty Hunter'da düşmanlarınızı vurmak hiç tad vermıyor. Bunun nedenlerine gelince... Birinci, vurdugunuz düşmanlardan ne kan ne de başka bir şey çıkmıyor. Kesinlikle vurdugunuzu hissedemiyorsunuz. İkinci, ani-

masyonlar çok zayıf. Mese-la bir düşmanı elinizdeki çok güçlü silahla vurdugu-nuz zaman bir anda geriye fırlamıyor veya parçalanmı-yor. Zaten fizik modelleme-si diye bir şey de yok bu oyunda.

Oyunda basit, Doom ve-ya Quake'ten (ki ikisi de şa-heserdir) hiçbir farkı olma-yan görevler alarak ilerli-yorsunuz. Her yeni bölüm bir önceğini aratacak kadar sıkıcı ilerliyor. Bir de sıkıcı ve ardarda Enter'a basma-niza rağmen geçemediğiniz ara sahneler var. Bir ara sahneyi geçiyorsunuz, he-men arkasından yenisi baş-lıyor, çok gereklilimiş gibi.

Bounty Hunter'ı kayde-

memek gibi de ilginç bir só-runumuz var. Oyunda oto-matik kayıt sistemi kullanılı-mış, ancak bir FPS'de "sa-v'e" seçeneğinin olmaması affedilir gibi değil. Olduğu-nuze en son yüklenen yer-den devam ediyorsunuz ve aynı şeyleri, birebir olarak yeniden yaşıyorsunuz. Çiz-gisellik mi? Evet.

X-Wing'teki gibi, gemi-lerle uzayda "it dalaşı" ya-pabileceğiniz bölüm ise ilgi-nizi çekebilir.

Ya sonuç?

Sonuç belli. Halo bile tek CD'ken 4 CD'yle gelen ve kuruluştan oynamışına kadar tam bir işkence olan Mace Griffin: Bounty Hun-ter, tek kelimeyle "ruhsuz" bir oyun. Heyecan verici hiçbir şey yok... ☺



WARHAMMER 40,000 FIRE WARRIOR

Bilgi için: www.firewarrior.com Yapım: Kuju Entertainment Dağıtım: THQ Tür: Aksiyon Multiplayer: Bölünmüş ekranda
2-4 Kişi İngilizce gereklisini: Az. Minimum sistem: 500 MHz İşlemci, 128 MB RAM, 16 MB grafik kartı, 1,5 GB HD alanı.
Önerilen sistem: 1000 MHz İşlemci, 256 MB RAM, 32 MB grafik kartı.

M. Berker Güngör
gberker@level.com.tr



LEVEL SHIT



Warhammer 40,000 evreni birden fazla açıdan sıradışıdır. Önce-likle insanlar masum, şefkatli bir Federation ile yönetilmektedir. Akıl almadır bir bağınazlığın hakim olduğu, savaşın hiç bitmediği bir yerdir Imperium'un kontrolü altındaki galaksi. İnsan olmayan her şey düşmandır, insanın kendisi bile kendine pek dost değildir. Milyonlarca yıldız sistemi arasında dolaşan dev Imperium yıldız gemileri, eski gotik katedralere benzeyen gövdeleri içinde sayısız genetik mühendislik harikası Marine barındırır. Laser topları etkili olmaları için eski rünlerle süslendir, teknoloji ve din aynı potada eriyip sadece rahiplerin dokunmasına izin verilen bir tabu olarak görülür. Dev robotları süren Orklar, mekanik iskelet orduları, galaksinin ötesindeki karanlıktan kopup gelen Chaos güçleri ve insanlar arasında asla bitmek bilmeyen politik entrikalar. Ah evet, Warhammer 40K dünyası sonsuz bir karmaşa ve bitmeyen savaşları seven her oyuncunun rüyası olabilecek bir yerdir. Ya da kabusu...

Fire Caste...

Fire Warrior uzun zamandır hervesle beklediğim bir oyundu. PC için bugüne dek yapılan az sayıda Warhammer 40K oyunu genellikle pek fena olmadıklarından, bu evrende geçen yeni bir oyun fikri doğrusu sınır uçlarını gidiştirmiştir. Sonra oyunu açtım ve bir de ne göreyim? Oyunda TAU adında küçümen bir irkin yeni yetme piyadesini canlandırmıyor muyuz?

Tau bu evrende hayli genç birır, ancak teknolojik açıdan pek geri değildir. Genellikle barışçı takılırlar, tabii bunda pek iyi olmalarının rolü nedir bilemiyorum. Ama sonra bir gün kendinden başka herkesi "kâfir" kabul eden Imperium tarafından saldırıyla uğrarlar. Liderlerinden biri kaçırılır ve Tau insanlarla savaşmak zorunda kalır.

Böylece başlıyor Fire Warrior. Ve her ne kadar dini bütün, ölüme susamış bir insan Marine olarak oynamıyor olsam da, değişiklik iyidir diye sineye çekip girdim oyunu. Sonuç olarak dünyasını insanlara karşı savunan onurlu uzayı muhabbeti pek sık rastlanmayan bir kurgu, iyi kotarırsa neden olmasın, değil mi? Tabii burada anahtar kelime "iyi kotarırsa" sizin de anladığınız gibi. Ama inanın bana, ben ekran başında oyunun iyi bir yanını bulmak için ter döküp, Fire Warrior beni eşşekten düşmüş karpuza döndürmek için elinden geleni ardına koymadı. Nasıl mı?

Quake motoru mu bu?

Neresinden başlasam bilemiyorum. Öncelikle Fire Warrior'ın bir PS2 oyunu olduğunu, PC sürümünün konsolla eş zamanlı olarak çıkarıldığını söyleyeyim. PS2 sürümünü görmedim, ama oyunun



kaydetme sisteminden arabirimine dek pek çok unsur konsoldaki ile aynı sanırım. Ve ben istedigim zaman kaydetme imkanı vermenen her oyuna gericik olurum. Ama tek sorun o değil tabii ki, öncelikle oyunun grafikleri ciddi zayıf. Ne kadar derseniz, Quake 2 ile aynı dönemde kalma gibi görünüyor. Etrafta birkaç renkli patlama efekti filan var tabii ki, ama genel olarak grafikler gözlerimi yormaktan başka bir şey yapamadı. Kaplamalar, düşmanlar, silahlar, akliniza gelebilecek herşey o kadar ilkel görünüyor ki!

İşin kötüsü oyunun genel yapısı da Quake 2 kadar eski sayılır. Şuradan şuraya git, yoldakileri temizle, mavi anahtarları bul, mavi kapıyi aç. Oyun böyle sürüp gidiyor. Tabii bunları yapmak ta zevkli olabilirdi, eğer ki oyun yeterince sağlam çarpışmalar sunabilseydi. Ama dost ve düşman yapay zeka- si berbat, üstelik oyun bir sürü hattaya dolu. Atışlar duvarlardan geçiyor, düşmanlar da engellerin içinden! Haritalar ise peyniri arayan bir deney faresinin labirentinden daha eğlenceli değil. Senaryo ise oyunun neredeysse yarısına dek kendini göstermiyor.

Kuju Entertainment acemi bir firma da değil olsa, pek çok vatandaşının üstünde yapımı atmışlardı. Sanırım bu defa yaptıkları işe pek gönül koymamışlar. Sonuç? Berbat! Tam anlamıyla korkunç bir hayalkırıklığı! ☺

Artılar

Quake 2 ile aynı entegrasyon

Eksiler

Grafikler wasabi almış, mavi yok, japonya taze berbat, oyun sıkıcı.

Level Notu

25

Tau ne yau?
Ama ben Chaos
Marine olmak
istiyorum!?





**"Hayatımdaki
her kötü şey
gibi, bu da bir
kadının ölümüyle
başladı"**

MAX PAYNE 2

THE FALL OF MAX PAYNE

Bilgi için: www.rockstargames.com Yapım: Remedy Dağıtım: Rockstar Games Multiplay; Yok
İngilizce gereksinimi: Az Minimum Sistem: 1 Ghz işlemci, 256 MB RAM, 32 MB Ekran kartı
Önerilen Sistem: 1.7 Ghz işlemci, 512 MB RAM, 64 MB Ekran kartı



Fırat Akyıldız
fırat@level.com.tr

Max Payne'i kaç yıl beklemiştik hatırlamıyorum, ama oyunun yapımına başlandığında biz daha çocuktuk, ufacıktık. Max Payne çıktığında sevindik, heyecanlandıktı, ama hevesimiz kursağımda kaldı. Beş yıl beklediğimiz oyun beş saat gibi kısa bir zamanda bitmişti. İyiymi, ama kısayıdı.

Şimdi, Remedy oyunun ikinci versiyonunu piyasaya çıkardı. Bu defa ne beş yıl bekledik, ne de başka bir şey. Verilen çıkış tarihinde Max Payne karşımızdaydı. Geçen yıllar ve yaşadıkları onu yıpratmış, yaşılmıştı. Artık Max eskisinden çok farklı... Suratındaki ifade değişmiş, iyi de olmuş. O neydi be?!

Max'in sonbaharı...

Yeni oyunda Max detektif olarak yeniden NYPD'ye giriyor ve ilk işini alıyor.

Bu iş aynı zamanda oyunun ilk chapter'ı, yani ilk aşaması. Ancak oyunun hikâyesi ve kurgusu gerçekten çok ilginç. Hatta film gibi... Nasıl mı?

Oyuna hastanede, ilaçın etkisiyle kendinizden geçmiş ve yaralı bir halde başlıyorsunuz. Neden burada olduğunuzu anlamaya çalışıyo ve kafanızın içinde sesler yankılanıyor. "Silahını yere bırak Max!", "Ne yaptın Max!"... Bir yandan da sanrılar görüyorsunuz; aynaya bakarken

arkanızdan ortağını Winterson size silah doğrultuyor ve siz de aniden silahınızı çekip... Devamında ne olduğunu hatırlamıyorsunuz. Görüntüler dağılıyor, kendinize geliyorsunuz. En alt kata, morga iniyorsunuz. Ve Winterson'ın ölüsüyle karşılaşıyorsunuz. Onu siz mi öldürdünüz? Belki de...

Bu girişten sonra oyun başa sarıyor ve ilerledikçe taşlar yerine oturuyor. Yani oyun sonda başa doğru gidiyor. Hikâye birçok şartsız ve dramatik olay içeriyor. Max, Mona için NYPD'den atılıyor, onunla birlikte yasadışı işlere karışıyor vs. Bu arada şunu da unutmadan yazayım, oyunun anlatımı ve sunusu çok başarılı. Akıllica kurgulanan hikâye, bu hikâyeyin sunumu, anlatımı, sizi etkileyici bir filmin tam ortasına bırakıyor. Ayrıca oyundaki karakterler arasındaki diyaloglar da zaman zaman ilginç olabiliyor. Mesela polis merkezinde, tutuklulardan biri diğerine heyecanlı heyecanlı işlediği suçları anlatıyor. Buna benzer diyaloglara oyunun her anında rastlayabiliyorsunuz. Oyun boyunca devamlı karşılaşacağınız ve herbirinde farklı bir şeyler izleyeceğiniz televizyonlar da cabası (GTA 3'deki radyo istasyonlarını hatırlatıyor).

İlk oyundaki çizgi-roman tadındaki arsahneler Max Payne 2'de de oyunun kilit noktası. Bu sahneleri geçmek için Space tuşunu kullanabilirsiniz, ama bunu yaparsanız oyunu hiç oynamamışsınıza varsayıyın. Çünkü Max Payne 2'nin "esprisi" hikâyesinde. Oyunu oynadıkça şartsızlığı ortaya çıkıyor ve merakınız daha da artıyor. Bunun yanında arsahnelerdeki diyaloglar ve Max'in kendisiyle "çarpışma"sı kesinlikle çok iyi. Max'in konuşmaları o kadar ilginç ki, sadece bunun için Max Payne 2'yi tavsiye edebilirim. Zaten bu da yukarıda bahsettiğim "başarılı anlatım" başlığına dahil. Oyunu bitirmek için İngilizce'ye ihtiyacınız yok, ama anlamak ve oyundan daha fazla zevk almak için var.

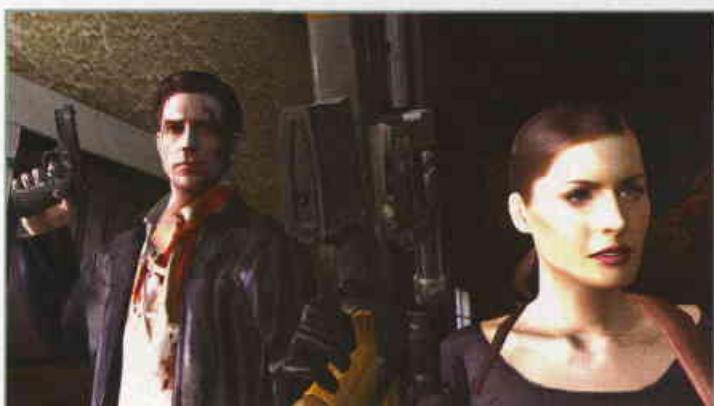
Farklı mı?

Aslına bakarsanız, Max Payne 2'nin oynaması ilk oyunla aynı. Değişen çok fazla bir şey yok. Yapmanız gereken şey belirli sınırlar içinde ilerlemek ve karşınıza çıkanlarla çatışmak. Bu açıdan oyunun fazlaıyla çiz-

gisel olduğunu kabul etmek gereklidir. Her oynayışınızda karşılaşacağınız şeylerin aynı olmasını boşverin, her zaman gidebileceğiniz tek bir yol var. Dolayısıyla oyunun tekrar oynanabilme ihtimali epey az. Ne var ki Remedy'nin oyunu bir film gibi tasarlaması ve bu filmin her karesiyle ayrı ayrı uğraşması bu açığı kapatmış. Bölüm tasarımları sadece grafik olarak değil, orjinallik açısından da beklediğinizden fazlasını veriyor. Mesela oyunun başlarında rüyanızı oynadığınız

man her şey ağırlıyor, sesler derinleşiyor ve yaptığınız hareketler daha hoş görünüyor. Bunu size sağladığı herhangi bir avantaj yok. Sadece görselliğe bir katkıda bulunuyor. Diğer Bullet Time sistemi ise (Bullet Time 2.0) daha farklı. Mouse'un sağ tuşuna bastığınız zaman oyun yine ağırlıyor, ama sizin hızınız ve hedefiniz normal hızında kalıyor. Bu da daha rahat nişan almanızı ve düşmanlarınızı daha kolay vurabilmenizi sağlıyor.

Fall of Max Payne'de Angel of



bölüm çok orjinal ve hoş. Bu arada, Mona'yi kontrol ettiğiniz bölümde Max'in yanından kaçip kendisini aşağıya atışını görebiliyorsunuz. Yani bir bölüm önce Max'i kontrol ederken yaşadığınız olayı Mona'nın açısından görüyorsunuz. İşte bu detaylar oyuna renk katıyor.

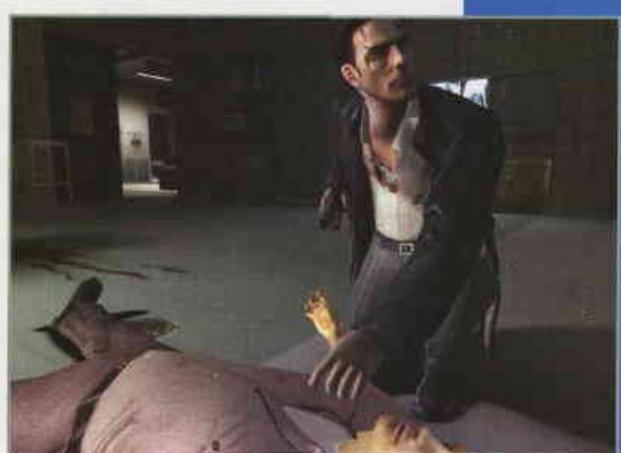
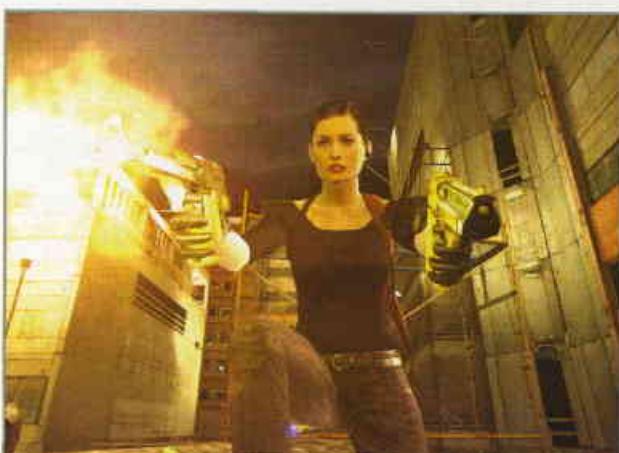
Oynanışındaki değişikliklerin başında yeni "Bullet Time" sistemi geliyor. Artık kullanabileceğiniz iki farklı Bullet Time var. Bunlardan biri normal, ilk Max Payne'de de olan, Shift tuşıyla kullandığınız. Shift tuşuna bastığınız za-

Darkness'ta olduğu gibi gereksiz bulmacalarla veya benzeri adventure unsurlarıyla uğraşmak zorunda değilsiniz. Yapımcıların tek odaklandığı şey aksiyon ve bunu en iyi şekilde vermeyi başarmışlar. Çatışma hissi had safhada ve devamlı aynı şeyleri yapmanızı, yani devamlı adam vurmanıza rağmen bundan sıkılmıyorsunuz. Max Payne 2 ilkinden tamamen farklı,amba bir oyun değil,ama ilk oyundaki iyi olan her şey geliştirilmiş. Olması gereken de buydu. Bir aksiyon oyununun devamına, sadece ye-



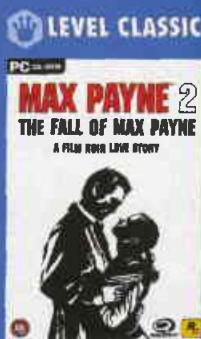
nilik olsun diye adventure unsurlarının eklenmesi çok saçma.

Yapay zekâya gelince... Düşmanlarınız devamlı saklanıyor, kaçıyor ve yer değiştiriyor. Buna rağmen onları vurmak çok zor değil. Çünkü saklanmaları dışında çok akıllı hareket etmiyorlar. Genelde dağınık bir şekilde karşınıza çıkıyorlar, planlı değiller. "Peki oyun zor mu?" diye sorarsanız... Değil. Başlarda biraz afalliyorsunuz, ama sonradan her an bulabileceğiniz sahil paketleriyle ve F5'le yapacağınız hızlı kayıtlarla işiniz kolaylaşıyor. Tabii bu nok-





Remedy son zamanlardaki en iyi aksiyon oyunlarından birini yapmayı başarmış



Artılar

Süslü grafik motoru; nice hikaye, başlangıç hikayesi; gerçekçi grafik motoru; Bullet Time 2.0, eğlenceli oyuncu, enjinal yüzümleri. Çırılçıplak sistemlerde bile başarılı derecede hızlı çalisıyor.

Eksiler

Kısa oyuncu süresi; swish teknik; oyuncabiliğin sınırlı.

Level Notu

90

tada oyunun ortalama ne kadar zamanda biteceğini de merak etmeniz gerekiyor. Remedy, yapılan söyleşilerde Max Payne 2'nin ilk oyundan en az iki kat daha uzun olacağını söylemişti, ama maalesef, oyunu bitirmek ilkinden sadece iki saat daha fazla zamanınızı alıyor. Dediğim gibi, bunun asıl nedeni oyunun çizgisel olması. Karşınıza çıkan ilk "açılıbilir" kapıdan geçtiğiniz zaman, diğer kapıları kontrol etmenize gerek kalıyor. Kapı açılıbiliyorsa, doğru yoldaşınız demektir. "Yanlış yol" diye bir şey yok anlayacağınız. Ama oyunu bu açıdan eleştirmek pek doğru olmaz, çünkü bu kadar çizgisel bir oyun daha iyi sunulamazdı.

Görsel sanatlar...

Oyun grafik açısından da oldukça farklı. Kaplamalar gerçekten de çok detaylı. Karakter animasyonları eskisinden daha iyi ve bölüm tasarımları tek kelimeyle "etkileyici"... Rüyanızı oynadığınız bölümdeki blur efekti, ekranın dalgalanması; lunapark bölümündeki karton karakterler, renkler... Her bölümde ayrı ayrı zaman harcanmış. Çoklu zaman kafanızı kaldırıp çevreyi inceleme isteği duyuyorsunuz. Binaların iç tasarımlarındaki detay da şansırtıcı.

Max Payne 2'nin bir diğer artısı ise fizik modellemesi. Oyunu ilk açtığınız andan itibaren garip bir şekilde her şeyi devirme ihtiyacı hissediyorsunuz. Sonradan bunun nedeninin tamamen "gerçek" fizik modellemesi olduğunu fark ediyorsunuz! Neredeyse oyundaki her obje çok gerçekçi bir şekilde hareket ediyor. Bunu sağlayan şeysse Havok fizik motoru. Diyelim ki bir varılı merdivenden aşağıya doğru ittiniz. Varılı yavaş yavaş merdivenden aşağıya yuvarlanmaya başlıyor, sonunda da karşı duvara çarpıp geri tepiyor ve hafifçe sallanarak duruyor. Bu sadece bir örnek. Bunun gibi onlarca

şey var oyunda. Mesela yerdeki Cola kutusuna ateş ederseniz kutu yine çok gerçekçi bir şekilde fırlayacak. Havok motoru oynaması da etkiliyor. Mesela ortada duran kutuları devirip bir adamın yere düşmesini sağlayıp onu yerdeken vurabilirsiniz. Bir kapayı açarak da kapının arkasındaki adamı yere düşebilirsiniz. Diğer yandan, kullanılan fizik modellemesi oyunun atmosferini de artırıyor. Çatışmalarda çevredeki eşyalar parçalanıp havada uçuşuyor. Bir de Bullet Time modundaysanız...

İlk Max Payne'de olduğu gibi Max Payne 2'de de keskin nişancı silahıyla birini vurdugunuz zaman kamera ağır çekimde mermiyi takip ediyor. Bunda herhangi bir değişiklik yapılmamış. Bir de "reload" animasyonu oyuna eklenmiş. Aslında şunu da kabul etmek gereklidir, Max Payne 2'de de Max Payne'de olduğu gibi Matrix'ten bir şeyle var. Firmanın da bunu inkâr edeceğini sanmıyorum.

Oyundaki ufak eksilerden biri de eğilirken yürüyememeniz. Bu bazen size zor anılar yaşatabiliyor, çünkü karışık çalışma ortamlarında eğilerek yürüyememek veya koşamamak bir dezavantaj.

"Maksimum acı"

Sonuçta Remedy, son zamanlardaki en iyi "saf" aksiyon oyunlarından birini yapmayı başarmış. Ve aksiyonu sağlam bir senaryoya birleştirmiştir. Bu sayede hem oyun oynuyorsunuz, hem film izliyorsunuz, bir de tabii ki, çizgi-roman okuyorsunuz. Kısacası Max Payne 2, tavsiye etmekten çekinmeyeceğim çok kaliteli bir devam oyunu. Dipnot: Doom III power-up'ı Berserker'in (Berker) Chrome yazısında yazdıklarıların gerçeği yansıtmadığı aşķardır. Bakın nasıl da iyi oyunlar yazıyo-rum. Max Payne 2, Pro Evolution Soccer 3, New World Ord... Ha? Kahretsin!. ☺

Ve böylece Avrupa'da perde kapanıyor...

MOH:AA BREAKTHROUGH

Bilgi için: www.ea.com Yapım: EALA/TKO-Software Dağıtım: ARAL İTHALAT Tür: Aksiyon Multiplayer: Internet ve LAN.
İngilizce gereksinimi: Yok Minimum sistem: 700 MHz işlemci, 128 MB RAM, 16 MB grafik kartı, 2 GB HD alanı
Önerilen sistem: 1000 MHz işlemci, 256 MB RAM, 32 MB grafik kartı.

M. Berker Güngör
gberker@level.com.tr

Medal Of Honor gerçekten Playstation için tasarlanmış, ama gerçek kapasitesine PC'de ulaşabilmiş bir yapımdır. Buna pek şartsız olmak lazım, ne de olsa başta klavye ve fare kombinasyonu sebebiyle bilgisayarlar FPS türünün en rahat oynanabildiği sistemler. Tabii devamlı gelişen teknoloji sayesinde biraz pahaliya da gelse PC'lerin "yeni nesil" konsolları çoktan geçtiği gerçeği de unutulmamalı. Ama burada bir sorun var, PC oyuncuları çok satıkları zaman neredeyse hiç istisnasız bir devam oyunu, ya da en azından ek görev pakedi gelecek demektir. Bu tür projelere orijinal yapımcı firma imza atsa bile kalite her zaman aynı seviyede olamayabiliyor. Öte yandan eğer esas yapımcı firma başka bir projeye meşgul ise ve ek görev pakedi de bir üçüncü parti yapımcıya devredilmişse, işte o zaman işler daha da karışabiliyor. Ve Breakthrough'un problemi işte tam olarak bu denebilir.

Eski çizme...

Medal Of Honor belki dünyanın en gerçekçi savaş oyunu değildi, ama dikkatli kurgulanmış oyun yapısıyla biz PC bağımlılarının gönlünde rahatlıkla taht kurmuş bir klasiktir. Gerçekte bu sıradan bir aksiyon oyunu değil, Er Ryan'ı ve Nazi çizmesi altında ezilen Avrupa'yı kurtarmayan nasıl bir iş olduğunu anlamamıza imkan tanıyan bir şaheserdir. Sonradan gelen ek görev pakedi Spearhead hayli kısıydı ve bazı hataları da yok değildi, ama ana oyuna az çok yakışan bir yapımdı. Breakthrough ise tamamen başka bir hikaye. Spearhead'in kısa olmasından yakınan oyuncuları tatmin et-

mek için nispeten uzun tutulmuş, ancak bu esnada orijinal oyunun bağımlılık yaratan formülünden hayli uzaklaşılmış.

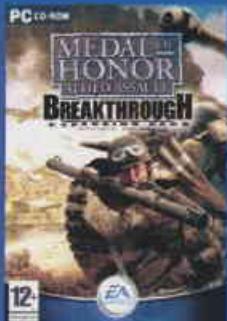
Oyuna Kuzey Afrika cephesinde, Alman ve Amerikan askerlerinin ilk defa yüzüye geldiği Kesserine Geçidi çarpışmasıyla giriş yapıyoruz. Yoğun kum fırtınası ve müziğin genel tonu ilk başta kendinizi Tatooine'de Jawa avlıyormuş gibi hissetmenize sebep olsa da, ağır makineli ateşi ve yanın Tiger tankları nerede olduğunu hatırlatıyor. Kelimenin tam anlamıyla kaotik bir başlangıç. Oyun siz buradan Tunus'un kıyılarına ve oradan da İtalya sahillerine götürüyor. Bu esnada da yolunuza bolca Alman ve İtalyan çıkıyor tabii.

Dipçık valsı...

MOH:AA ve Spearhead insana büyük bir savaşın küçük ama önemli bir parçası olmanın nasıl olduğunu hissettirebiliyor. Cephede silah arkadaşlarıyla adım adım ilerleyen, verilen görevlerden sağ salim kurtulmaya çalışan sıradan bir askeriniz. Bir makineli yuvasını tahrip etmek, bir Alman tankını durdurmak gibi işlerin etkisi anında görüyor, başarı hissini tadiyordunuz. Breakthrough ise insana bu tadı veremiyor. Oyunun yaptığı iki iş var. Bunlardan ilkisi pek o kadar da anlamlı görünümeyecek labirentvari haritalarda ardı ardına imkansız görünen yüklerin altına sokmak. Dünyayı kurtaran adam sendromu iyice ortaya çıkıyor ve sıradan bir asker olmanın damak yakan acı lezeti ortadan kaldırıyor. Çokunlukla etrafı sizden başka Nazilerle çarışan kimse yokmuş gibi bir hisse kaplıyorsunuz. İkinci problem ise ilkiyle bağlantılı, oyun zayıf kurgusal yapısını örtebilmek, sıkılmanızı önlemek için size ar-

akası kesilmeyen sayıda düşman yağıdırıyor. İlk bölümde bu pek sorun değil, ama giderek işler zorlaşıyor. Çünkü siz ortamda gerçekten birilerine hasar veren tek kişisiniz. Çünkü Almanlar kurşuna doymuyor. Ve daha da kötüsü oyun çaktırmadan sizi cephanezsiz bırakıyor. Tüm Wehrmacht'ı tek başına dipçık manyağı etmeye çalışan bir adamın hikayesi ciddi sürükleyiçi değil, özellikle bu tür bir oyunda. Hayatında ilk defa böyle düzayak bir FPS oynarken elimdeki Garand'ı süs niyetine dolaştırmak zorunda kaldım, çünkü etrafı zerre cephane yoktu!

Fazla uzatmaya gerek yok, Breakthrough pek olmamış ve umarım başka ek görev pakedi gelmez. Tek başına yeni multiplayer haritaları da bu ek pakedi kurtarmaya yetmeyecektir. Umarım yakın bir zamanda Pacific Assault çıkar ve işler rayına oturur. ☺



Artılar

Yeni multiplayer haritaları ve taktik modu, yeni sehirler, yeni bir crypte

Eksiler

Üzüm, salça, obuz gibi ekstra malzemelerin eksikliği

Level Notu



Şu Naziler ne zaman kurşuna doyacak acaba?





Özgürlük için her şeyi feda edenlerin oyunu



FREEDOM FIGHTERS

Bilgi için: www.freedom.ea.com Yapım: IO Interactive Dağıtım: Aral İthalat Multiplay: Yok İngilizce Gereksinimi: Az
Minimum Sistem: 733MHz İşlemci, 128MB Bellek, 650MB Sabit Disk, 32MB Ekran Kartı (T&L Destekli)
Önerilen Sistem: 1.4 Ghz İşlemci, 256MB RAM, 650MB Sabit Disk, 64MB Ekran Kartı

Sinan Akkol
sakkol@level.com.tr

Her oyun bu kadar güzel olsa, dünya çok daha sakin bir gezeğen olurdu. Günün on iki saat muhteşem oyunlar oynayarak geçer, kalani da ambole olmuş bir beyinle minimal insanı faaliyetlere ayrılrı. Herkes istediği oyunu gönül rahatlığıyla alırı. Böylece bizim gibi dergilere de gerek kalmazdı (Bir dakika, bu o kadar da güzel bir fikir değil!)

Anlayacağınız üzere gecemi gündüzüme karıştıran bir oyun oldu Freedom Fighters. Sadece ben mi? Dergide oyunu gören, bitirmeden bırakmadı.

Rus işgalinden kurtarmaya çalışan şehir gerillalarını yönetiyoruz. Oyunun başında basit bir musluk tamircisi olan Christopher Stone, oyunun geçtiği 2 yıl süresince bir halk kahramanına ve efsaneye dönüştür. Manhattan'la birlikte Chris'in de dış görünümü zamanla değişiyor. Oyunun başında tamirci kıyafetli efendi muslukçu, oyunun sonuna geldiğiniz uzun saçlı bir şehir Rambo'su haline gelmiş oluyor. New York ise giderek savaş yorgunu bir şehir, bir harabe haline dönüşüyor.

Gelin tanış olalım

Her bölümde karşınıza bir mahalle haritası çıkacak. Bu haritadaki bölgelerden istediğiniz girebilirsiniz. Ama bazen belli sırada gitmeniz gerekiyor. Mesela, ilk bölümde Rus keskin nişancılarla çatışan polisleri kurtarmazsanız, polis karakoluna giremiyorsunuz. Polislerden C4 alıp, diğer haritaya dönmeli ve keskin nişancıları havaya uçurmalarınız. Bu arada, istediğiniz anda kaydetmek mümkün olmasa da, lağım kapaklarına gidip Quick Save alabilirsiniz. Ama bölümün bitirme den oyundan çıkışınız Quick Save'ınızı kaybedersiniz. (ne dersiniz bilemem ama tam şu an Fırat size selam söylüyor. Bunu neden kendi sayfasında yapmıyor peki? Bilemem, kimse bilmem...)

Oyna tek başınıza başlasanız da, bu kısa sürede deşecek. Etrafta bir lideri takip etmek için yanıp tutuşan yüzlerce vatansever var. Yanınıza kaç kişi alacağınız, topladığınız karizma puanıyla belirleniyor. İyileştirdiğiniz her sivil, kurtardığınız her mahkum, uğradığınız her Rus helikopter pisti karizma seviyeni yükseltiyor. Oyunun sonunda, eğer tüm ekstra görevleri yaptıysanız, 13 kişilikミニ bir orduya sahip oluyorsunuz.

Silahlarınız kısıtlı sayılır. Bir makineli tüfek (veya bazuka) ve bir tabancaya ek olarak 10 el bombası, 8 de molotof kokteyli taşıyorsunuz. Ama oyun boyunca da başka silah arzulamadım. Silahlar ve sağlık paketleri

action test

Zavallı Amerikalıları diktatör rejimden kurtarmaya geldik (!)

Bunu bir yerlerden hatırlıyorum

Yapımı sırasında iki kere isim değişiren oyunumuzun (Soldiers of Liberty, Battle for Liberty Island) hikayesi ilginç. 2. Dünya Savaşı bizim bildiğimiz şekilde değil, Rusların 1945'te Berlin'e atom bombası atmasıyla bitti. Böylece Amerika hariç tüm ülkeler üzerinde yaptırım gücüne sahip olan Rusya, inanılmaz bir şekilde büyür. Bütün Avrupa ülkeleri 1970'e gelindiğinde Komünist Blok'a katılmış, 1980'de Rus nükleer başlıklarını Kuba'ya yerleştirilmiştir. Ve zaman 2003 son-

baharını gösterdiğinde, ele geçirilmesi sonrası Amerika Birleşik Devletleri'ne gelir. Gördüğünüz gibi konu ilginç ama Red Alert 2'ye de fazlasıyla benziyor. Ama bir yandan da bu işgalin, "Rusya'nın Amerika'ları aptalastırın ve sömüren diktatör rejimden kurtarması" kisisi altında yapılması da, günümüz olaylarına atılmış hoş, minik bir taş.

Freedom Fighters'da önce mahallelerini, daha sonra da tüm New York'u





arasında seçim yapmak için fare tekerleğine bastığınızda açılan menüyü kullanabilirsiniz. Eğer farenin tekerliği yoksa, bu fonksiyonu klavyeden bir başka tuşa atamanızı tavsiye ederim, çok işe yarıyor.

Peki ardzindaki on iki adamı birden yönetmek zor olmuyor mu? Hayır, tam aksine şimdiden kadar görmediğiniz kadar kolay oluyor. Oyundaki anahtar kelime: Kullanım kolaylığı. Sadece üç tuşla oniki adanızı istediğiniz her şeyi yaptırabiliyorsunuz. Daha doğrusu siz genel bir emir veriyorsunuz, onlar mükemmel yapay zekâları sayesinde duruma en uygun hareketi yapıyorlar. Emirler için 1,2 ve 3 tuşlarını kullanıyorsunuz. 1 "Beni takip et", 2 "ileriye araştır" veya "hedefi yoket", 3 "burayı koru" demek. Tuşlara basılı tutarsanız emirleri tüm adamlarınıza vermiş oluyorsunuz. Ayrıca, sağ fare tuşuna basarsanız, baktığınız noktaya saldırır veya korurlar. Zekâları gereği, "burayı savun" dediğiniz bir adam en uygun yeri tutuyor. Arada sırada kenardan çikip ateş açıyor ve tekrar saklanıyor. Eğer yakınında sabit makinalı varsa, onu kullanmaya. Bu basit sistem sayesinde en kalabalık, en yoğun çatışmalarda dahi kontrolü asla kaybetmediğiniz için Freedom Fighters'in notu bu kadar yüksek. Ama oyun kisa...

Her gülün bir miktar dikenî vardır

Evet, kısa. Ve aynı zamanda kolay. En zor seviyede oyunu yaklaşık 10 saatte bitirebilirsiniz. Bitince açılan Liberty Island görevini saymazsa -ki o da en fazla 20 dakika bitiyor- oyunu baştan oynamak için hiç bir sebebiniz olmayacağı. Çünkü oyunda çok oyuncu desteği yok. Oyunun XBox ve Playstation 2 versiyonlarında olan ekranı bölerek oynanan çok oyuncu modunun yerinde PC'de yeller

esiyor. Halo gibi oyunları PC'ye aktarırken çok oyuncu özellikleri geliştiriliyorken, Freedom Fighters'da olan çok oyuncu modunu çıkartmak kimin fikriydi bilmiyorum ama hiç hoş değil.

Müşteri velinimetimizdir

Teknik olarak çok şaşırtıcı bir oyun Freedom Fighters. Grafik motoru daha önce Hitman 2'de de kullanılmıştı. Aynı gözle hoş görünen ve dolgun grafik yapısına sahip. Ama sessizlik gerektiren Hitman 2'nin aksine, burada düzinelere askerin birbirine girdiği müthiş çatışmalar yaşanıyor. Haliyle sistemi zorlamasını bekliyorsunuz ama yanılıyorsunuz. İnanılmaz çözünürlüklerde çalışabilen oyunun makinamı zorlaması için elimden geleni ardına koymadım. Hiçbir masraftan kaçınmadan köklediğim grafik ayarlarının üstüne, monitörümün desteklediği son çözünürlük olan 1600x1200'de gayet rahat oynadığını görünce pes etmek zorunda kaldım (1800MHz işlemci, 128MB GeForce 4 Ti4200 ile). Sanırım bu aksiyon oyunları testinin sistem gereksinimi olarak en mütevazi oyunu Freedom Fighters.

Grafiklerin yanı sıra, fizik motoru da hoşça kullanılmış. Patlamalarla havaya savrulan cesetler

ve müstakbel cesetleri sıkça göreceksiniz. Lakin, yere düşünce ziplayarak kaçan silahlar gibi tuhaftıklarla da karşılaşabiliyorsunuz. Bazı durumlarda kamera acayıp açıları göstererek sizi zor durumda bırakırsa da, bunlar grafiklerin hoşluğu ve hızı yanında göz ardı edilebilir eksikler.

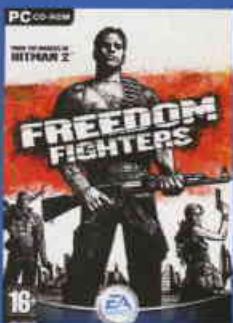
Müzikler Jesper Kyd ve Macar Radyo Korosu imzası taşıyor. Bu isimleri okurken güldüyseniz, müzikleri duyduğunuzda kendinizden utanacaksınız. Orkestra ve üzerine söylenen Rusça-Latince sözler oyunun en kritik anlarında size eşlik ederken "ben eşekmişim" diyeceksiniz.

Sonuç

Freedom Fighters Eylül ayımı şenlendirdi. Hem oynanışını, hem de hikayesini beğendim. Oyunun sonu biraz hayal kırıklığı olsa da, oynadığınız sırada eğlenirken bir yandan da düşüneceksiniz. Neden mi? Giderek yıkılan şehir, giderek bir "şehir gerillası"na dönünen Chris, "aynı şey benim şehrimin başına gelse, ben böyle yapar mıydım?" sorusunu rahatsız edici bir gerçekçilikte gözden geçirmenize neden oluyor.

Günümüzde pek çok oyunun başaramadığı bir şey, öyle değil mi? ☺

LEVEL HIT



Artılar

Cevaplarım boyutlarına rağmen kontrollerin hizmeti rahat. Müzik ve grafiklerin hoşuna gitmeye. Çoklu oyuncuların oynanışı ömrini 10 saatte sunuyor.

Eksikler

Bütünleme doğrultusunda oynamak, çoklu oyuncuların oynanışı ömrini 10 saatte sunuyor.

Level Notu



Yolculuk Bağdat'a...

CONFFLICT: DESERT STORM II

Bilgi için: www.pivotalgames.com Yapım: Pivotal Games Dağıtım: SCI Multiplay: Yok İngilizce gereksinimi: Az Minimum Sistem: 800 Mhz İşlemci, 128 MB RAM, 32 MB Ekran kartı Önerilen Sistem: 2 Ghz İşlemci, 512 MB RAM, 128 MB Ekran kartı

Firat Akyıldız
firat@level.com.tr

Amerika'nın "flu" nedenlerle Irak'ı işgal etmesinin ardından uzun zaman geçmesine rağmen sular hiç durulmadı. "Her şey kontrol altında" diyen bir başkan ve tam anlamıyla bitmeyen bir işgal... Sonuç yok, ama yıkım ve vahşet var. Bildiğimiz tek şey bu...

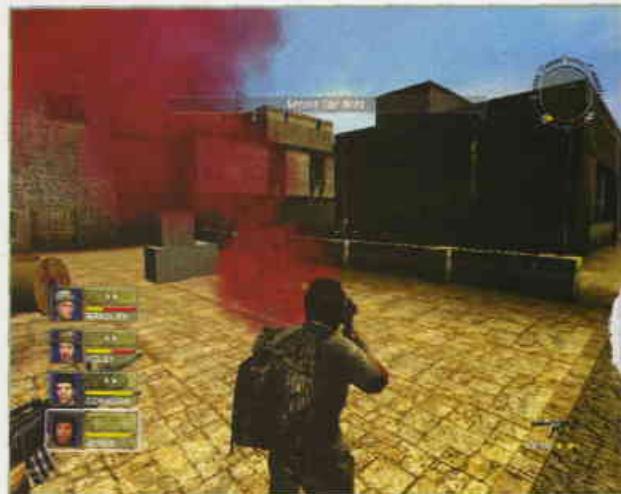
Irak'ın işgali hâlâ sıcakken, oyun yapımcıları geç olmadan bu olaydan para kazanmak istiyor. Desert Storm II'de Irak'ın işgali değil, ama içinde "Irak" ismi geçen ve 1991 yılında yaşanan bir başka savaş, Körfez Savaşı konu alınıyor. Tabii ki savaştığınız şey Saddam ve onun rejimi...

Giriş...

Conflict: Desert Storm II'de iki farklı takım seçebiliyorsunuz: SAS ve Delta. Ne var ki bu seçim oyunu etkilemiyor. Çünkü her iki takımın da donanımları aynı. Takımda toplam dört adamınız bulunuyor, ama belirli bir lider yok. Page Up ve Page Down tuşlarına basarak adamlarınız arasında geçiş yapabiliyorsunuz. Seçtiğiniz adam takımın lideri oluyor ve diğerlerine komut verebiliyor (mutlaka Training yapın ama). Bir adamı seçtiğiniz zaman diğerlerini otomatik olarak bilgisayar kontrol ediyor. Komut verirken anahtar tuş "Alt". Alt tuşunda basılı tutarak D'ye basarsanız adamlarınızın tamamı siz izliyor. Yeniden Alt ve D'ye basarsanız adamlarınız olduğu yerde kalıyor. Bu ikisi en çok kullanacağınız komutlar. Buların dışında yine Alt'a basılı tutarken A'ya basıp adam seçtiğinizde bir okla karşılaşırsunuz. Ekranın herhangi bir yerine tıkladığınız zaman da seçtiğiniz adam o noktaya gidiyor ve çarpışmaya devam ediyor. Alt-A komutu gerçekten de işlevsel, ancak genel olarak komut sistemine alısmak zor. Daha kullanışlı ve daha hızlı bir sistem kullanılmalıydı. Yine de zamanla alışmanız olası...

Oyunda hiçbir zaman adamlarınız tamamen ölmüyor. Aslında ölüyor, ancak bu gerçekten de çok zor. Çünkü adamlarınızın sağlığı tamamen bittiğinde yeni, kırmızı bir derece daha çıkıyor ve bu derece çok yavaş bir şekilde azalıyor. Tam bu sıra-

da yerde yatan adamanızın yanına gidip onun üzerinde sağlık paketi kullandığınız zaman adamanız iyileşiyor. Bu gerçekçi değil, çünkü adamanız kafasından da vurulsrsa, kalbinden de vurulsa hiç farketmiyor. Peki o zaman, size gerçekçi olmayan bir şey daha: Yaralanan adamanızın yanına C4 patlayıcı koysanız bile ölmüyor! E adam yaralı ama, ne yapsın? Ölsün mü? Yok artık...



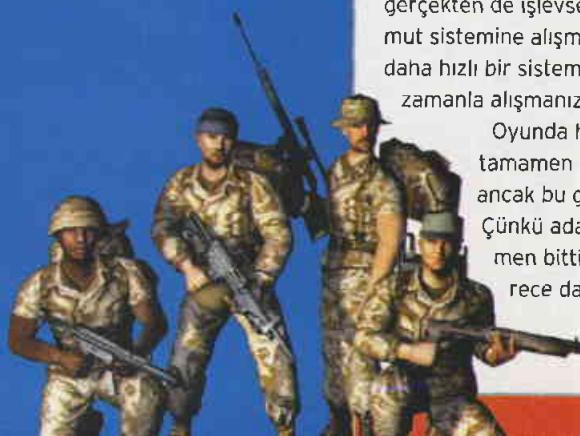
Bunun dışında kontrollerde de birkaç ufak sorun var. Mesela hedef olması gerektiği kadar hassas değil. Hatta zaman zaman garip bir şekilde titriyor. Bu da istediğiniz gibi hedef almanızı engelliyor. Çoğu zaman siz düşmanları vurmadan adamlarınız onları vuruyor. Zaten vursanız da bunu pek hissedemiyorsunuz. Yani vuruş hissi de pek sağlam değil... Kaybolup belirme ve duvarlardan mermi geçmesi gibi bug'ların da araya girmesiyle oyuna bazen can sıkıcı olabiliyor.

Gelişme...

Conflict: Desert Storm II oynanış olarak takım tabanlı diğer takтик-aksiyon oyunlarından çok farklı değil. Görevler genellikle bir yeri almak veya korumak gibi basit şeylelerden oluşuyor (arama-kurtarma helikopterini düşmandan korumak vs). Yapacaklarınız sadece oyuncunun başında verilen görevlerle sınırlı değil, oyuncu içinde de belirli aralıklarla yeni görevler alıyorsunuz. Görevlerde jip ve tank gibi araçlar da kullanabiliyorsunuz. Adamlarınızın kullandığı silahlar ise birbirlerinden farklı. Bu arada yeri gelmişken... Oyunda lider olarak seçti-

action test

**Desert Storm,
Back to Baghdad
ile devam
ediyor...**





ğiniz adamı geliştirebiliyorsunuz. Seçtiğiniz adam liderken ne kadar başarılı oynarsanız, oyun sonunda o kadar çok yetenek puanı kazanırsınız. Bunun yanında bonus'larla da karşılaşacaksınız. Dileyim ki bir düşmanı kimse farketmeden, sessizce vurdunuz. Bu size "stealth kill bonus" kazandıracak. Yani "gizlilik bonus'u"...

Hava desteği çağırın, Desert Storm II'de yapabilecekleriniz arasında. Ekranda "Air Strike Available" yazısı belirdiği zaman, Laser Designate'i kullanabiliyorsunuz. Bunun ne zaman ve nasıl kullanılacağına gelince... Dileyim ki bir tankla karşılaşınız ve elinizde tankı patlatabilecek bir silah yok. Laser Designate'i kullanarak tanka kilitleniyorsunuz ve kilitlenme işlemi bittiğinde R tuşuna bastığınız zaman hava desteği geliyor, tankı bombalıyor. Siz de yağmur sonrasında topraktan çıkan kurtçuklar gibi saklandığınız yerden çıkabiliyorsunuz (vay be, ne duygusalım).

Oyun grafik açısından ise mükemmel vermiyor. Hatta karakter modelleri ve animasyonları çok yetersiz. Çevre deseniz eh... İlginç bir şekilde, grafikler vasat olmasına rağmen oyundaki çalışma hissi had safhada. Third-person taktik-aksiyon oyunları arasında, savaşı gerçeğine en yakın şekilde hissedebildiğiniz oyunlardan biri Desert Storm II. Oyunda aksiyon hemen hemen hiç kesilmiyor. Bir grup düşmanla boğuşurken karınıza çıkan tank karşısında çaresiz kalabilir, üzernizden geçen uçağın çardığı sesle irkilebilir, hararetle savaşırken yaralı arkadaşının bağırlışıyla çelişkide kalabilir veya toz dumanındaki bir mahalleye girdiğinizde yıkıntıların tepesinde siz bekleyen keskin nişancılarla karşılaşabilirsiniz. Bir "şehir savaşı"nda olabilecek her şey bu oyunda da var. Bu atmosferi sağlayan en önemli etkenlerden biri de sesler. Silah seslerinden çevre

efektlerine kadar her şey kusursuzca yakın...

Yapay zekâ konusuna gelin... Takım arkadaşlarınızın yapay zekâsı hiç fene sayılmaz. Genellikle verdığınız her komutu eksiksiz bir şekilde yerine getiriyorlar ve bir düşmanla karşılaşıldıkları zaman mantıklı davranışları, sizin devamlı korumaya çalışıyorlar. Fakat saklanma konusunda biraz eksiklikler var. Mesela bir tankın karşısında siz çağrılmazsanız dakikalarca durabilirler. Düşmanların yapay zekâsı da aynı şekilde ortalamaya. Adamlarınızla ayrıldıkları nokta ise saklanmaları. Yine de onları vurma çok zor değil. Kontrolleri de unutmayın tabii...

Sonuç...

Genel olarak bakınca, Desert Storm II için "tam bir hayâl kırıklığı" demek haksızlık olur. Ortalamâ grafiklerle çarpıcı bir savaş atmosferi ve çalışma hissi vermek pek kolay olmasa gerek. Tabii oyunun kontrol zorlukları ve bazı hataları çok can sıkıcı. Haliyle, kontrollerin zor olması oyunun eğlencesini sekrete uğratıyor. Sonuçta, eksileri artılarından fazla olan bir oyun Desert Storm II, ama savaş hissini gerçekçi bir şekilde yansıtılabilmesi ve sürükleme olması bu oyunu alınabilir yapıyor. ☺



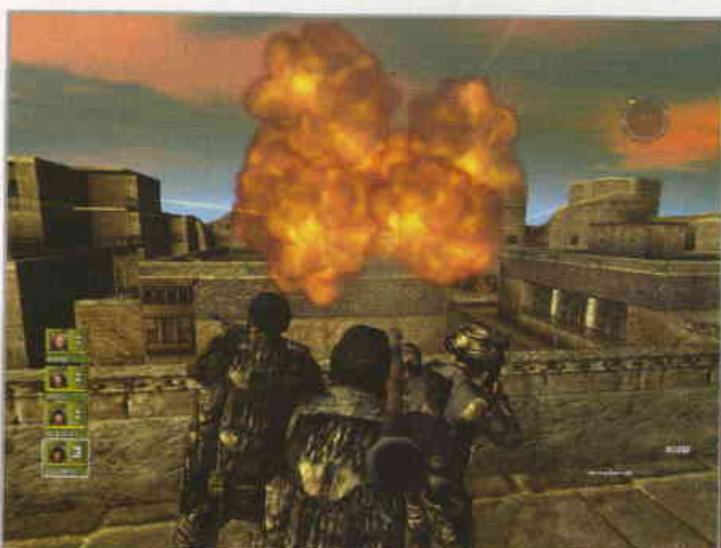
Artılar

Savaş, gerçekçi ve etkileyici senarî ortamı, gelişmiş komutlar.

Eksiler

Düzenli çok fazla etkilemeye de tutar, manevra sınırlı, zayıf varış, düşük hedef kontrolü.

Level Notu



Arkanızı bakmaya cesaretiniz var mı?

NOSFERATU: THE WRATH OF MALACHI

Bilgi için: www.iGames.com Yapım: Idol FX Dağıtım: iGames Multiplay: Yok İngilizce gereksinimi: Az Minimum Sistem: 800 Mhz İşlemci, 128 MB RAM, 32 MB Ekran Kartı Önerilen Sistem: 2.0 Ghz İşlemci, 256 MB RAM, 128 MB Ekran Kartı

Fırat Akyıldız
fırat@level.com.tr

action test
Korkmuyorsanız
Nosferatu'yu
deneyin...

Oyunlardan kesinlikle korkmam. Mesela Resident Evil'i oynarken ilk karşılaşlığım zombiden kaçarken sandalyemden aşağıya yuvarlanmadım veya Nocturne'da şatonun en tepesine kadar çırpıp karşımdaki karanlık, dar koridora girip girmemek arasında çelişkide kalmadım. Dediğim ya, oyunlardan kesinlikle korkmam! Oyun da neymiş be... Hah!

İlanet...

Uzun aradan sonra çıkan bir korku-FPS olan Nosferatu'nun konusu, Commodore ve Amiga'daki Adams Family'yi hatırlatıyor. Aynı Adams Family'de olduğu gibi Nosferatu'da da dev bir şatoda ailenizi bulmaya çalışıyorsunuz. Aileniz, yani Patterson'lar, Romanya Kont'unun şatosunda toplantısı sırasında bir vampir tarafından şatoya kapatılıyor. Karakteriniz de bir İngiliz aristokratı olan James Patterson.

İlk başta oyunun kesin-

likle çizgisel bir yapısı olmadığını belirtmeliyim. Bunu sağlayan şeyler ise şatonun çok kapsamlı olması ve her oynayışınızda farklı bir şeyin olması. Diyelim ki bir kapının arkasındaki vampir siz öldürdü. Oyunu en son kaydettiğiniz yerden yeniden başladığınızda, vampiri aynı yerde bulamıyzınız. Bu da gerilmenize sebep oluyor.

Asıl bahsetmek istedığım konuya oyunun atmosferi. Açıkçası şimdije kadar çok az oyunda bu kadar gerildim. Oyunun atmosferi gerçekten çok etkileyici. Kuşkusuz bunda grafiklerin payı çok fazla. Grafiklerde, şimdije kadar hiçbir oyunda rastlamadığımız bir filtre kullanılmış. Bu filtre, oyuna eski siyah-beyaz filmlerdeki havayı veriyor. Ekranda aynı eski filmlerde olduğu gibi devamlı yer değiştiren dikey çizgiler var. Sadece bu değil, aynı zamanda ekranın her şey eski ve puslu görünüyor. Gerçekten de hoş...

Grafiklerin yanında müzikler de inanılmaz. Müziklerin bir korku filminden hiçbir farkı yok ve yine bir filmdeki gibi tam zamanında devreye giriyor. Sapık filmdeki gibi kulak tırmanlayan birçok farklı müzik var. Ve müzik hızlandıgı anda heyecanlanmamak veya aniden kafayı çevirmemek elde değil. Çünkü ne zaman hızlanısa mutlaka bir şeyler oluyor!

Grafikler, müzikler ve seslerle birlikte oyun sizin içine çekiyor. Oyun her anında sizin germeyi başarıyor. Aniden tiz sesleriyle ortaya çıkan yarasalar; tabutunun kapağını açtığınız-

da uyuduğunu sandığınız ama arkanızı döndüğünüzde yerinden fırlayan vampirler; karanlık yerlerde anlaşılamayan, yakınlaştığınızda hızlıca üstünüze gelen siyah karaltılar... Ve bunların yanında sizin daha da çok germek için eklenmiş bir yorgunluk derecesi! Yani oyunda devamlı koşamıyorsunuz. Ara sıra dinlenmeniz gerekiyor.

Yoksas???

Oyunun bazı eksikleri de var. Mesela grafikler çok iyi olmasına rağmen karakter grafikleri ve animasyonları vasisi aşamıyor. Ayrıca bu tip bir oyunda daha az düşman kullanılması gereklidi. Bu, oyuncuya daha fazla stres sokardı. Devamlı olarak bir şeylerle karşılaşmanız, oyunun gerilimini biraz da olsa köreltiyor. Yine de zaman zaman gerilimli ve sessiz ortamlarda da bulunuyorsunuz. Bunun yanı sıra oyundaki bug sayısını da hiç az değil. Bu hataları saymazsa oyun gayet hoş, gerilimli ve ilginç. ☺



Artılar

Gerilimli atmosfer, etkileyici grafikler, mükemmel müzikler, profesyonel seslendirme, sürükleyle paniğe sevkeden oyamış

Eksiler

Atmosferi de etkileyen, düşmanların anlaysıza olduğu yerde zıplaması gibi can sıkıcı bazı_buglar, kötü karakter grafikleri ve animasyonları.

Level Notu



Action Test dahilinde incelediğimiz bütün oyunları, en büyük çatışmalar esnasında FPS (Frame Per Second) testine maruz tuttuk. Test için en büyük çatışmaların yapıldığı anlarda FRAPS'ın aldığı FPS değerlerinin ortalamasını aldık. Bu karşılaştırma oyunların performansı hakkında bir fikir sahibi olmanızı sağlayacaktır.

Test Sistemi

ABIT NF Force 2 Çipsetli anakart, AMD Athlon XP 3000+ işlemci, Corsair XMS 3200 768MB (DDR-400) Ram, ATI Radeon 2500 ekran kartı

Kullanılan Program

FRAPS v2.0

X MOHAA: BREAKTHROUGH ■ Yeniden Oynanabilirlik: Bir ek görev pakedini birden fazla defa oynayan görmedim daha. Hele bu hiç oynamaz! ■ **Çok Oyuncu Desteği:** Bu oyunun en iyi yanı 9 yeni harita, yeni bir oyun modu ve birkaç yeni silah içermesi zaten. ■ **Görsellik:** MOH:AA grafikleri artık ömrünü doldurmuş, bunu rahatlıkla söyleyebiliriz. ■ **Ses Ve Müzikler:** Müziklerde inanılmaz bir Star Wars tadı var. Ses efektleri ise fena değil, ama orijinal oyun kadar sağlam denemez. ■ **Orijinallik:** Sıradan bir aksiyon oyunu olmuş, orijinal oyunun gerilim ve atmosferi kesinlikle mevcut değil. ■ **CHROME ■ Yeniden Oynanabilirlik:** Chrome bir defa bile bitirmek için kasacağınız bir oyun, nerede kalmış ikinci defa oynamak? ■ **Çok Oyuncu Desteği:** Son derece baştan savma, hani neredeyse menüde "Multiplayer" şıklık eksik kalmıştır diye yapılmış. ■ **Görsellik:** Chrome bir oyun değil aslında, belli bir mesafeden hoş görünen bir oyun motoru. ■ **Ses Ve Müzikler:** Chrome bu alanda da oyunun geri kalanından daha iyi değil, ne silah sesleri çok iyi, ne de müzikler. ■ **Orijinallik:** Herhalde bu oyundan emmeyecek şey orijinal bir yapım olduğunu! ■ **FIRE WARRIOR ■ Yeniden Oynanabilirlik:** Tipki Chrome gibi, bu oyunu da bir defa bile bitirmek için sabır taşı olmak lazımdır. ■ **Çok Oyuncu Desteği:** Bölünmüş ekranda dört kişilik Berbat bir konsol portundan ne bekliyordunuz ki? ■ **Görsellik:** Quake 2 ile kışkırtıcı grafikleri var. Quake 2 dedim, 3 değil! Anlayın artık! ■ **Ses Ve Müzikler:** Oyunda açılış hariç müzik yok zaten. Sesler ise ancak kulağa kaçan sinek kadar hoş. ■ **Orijinallik:** Warhammer 40K dünyasını konu alan bir oyun nasıl bu kadar yavan olabilir? Inanılmaz bir başarı! ■ **HALO ■ Yeniden Oynanabilirlik:** İyi bir oyundan ama Half Life gibi tekrar oynanacak bir yapım değil. ■ **Çok Oyuncu Desteği:** Düşük yerçekimi, güçlü silahlar, hızlı araçlar! Daha ne olsun ki?! Mükemmel! ■ **Görsellik:** Halo'nun grafikleri vasatın üstünde şüphesiz, ama güvenizi düşürecek bir tarafı da yok hani. ■ **Ses Ve Müzikler:** Müzikleri fena değil, özellikle menüdeki parça sağlam! Sesler de vasatın çok üstünde. ■ **Orijinallik:** İlk bakışta çok orijinal bir konusu ya da oynanışı olmasa da, Halo diğer pek çok yapımdan daha fazla karakter sahibi bir oyundur. ■ **JEDI ACADEMY ■ Yeniden Oynanabilirlik:** Belki farklı kılıçlarla alternatif sonu görmek için bir defa daha oynamabilir. ■ **Çok Oyuncu Desteği:** İşin kılıcı ağırlıklı bir arenaya girdiğinizi unutmayın! Kesinlikle CS değil, zaten tadı da orada! ■ **Görsellik:** Quake 3: Arena motoru yaşlandı artık. Özellikle çok geniş alanları çizmeye zorlanıyor. Ama genelde çok fena sayılmaz. ■ **Ses Ve Müzikler:** Bu alanında rakipsiz. Müzikler Star Wars, efektler Star Wars, sesler Star Wars! ■ **Orijinallik:** Oynadığça insanda kocaman bir ek görev paketimiş hissi uyandırıyor. Jedi Academy isminden daha sağlam bir oyun beklerdim doğrusu. ■ **MAX PAYNE 2 ■ Yeniden Oynanabilirlik:** Maalesef Max Payne 2'de yeniden oynamanız gerektirecek bir şey yok. Açılan oyun türleri çok zayıf. ■ **Çok Oyuncu Desteği:** Yok ■ **Görsellik:** Kesinlikle çok iyi. Grafik ve mimari tasarımdaki başarı bir yana, Remedy Havok fizik motoruyla harikalar yaratmış. ■ **Ses Ve Müzikler:** Seslerde sorun yok. Son derece gerçekçi ve hoş, ama müzik konusunda biraz eksik kalıyor. Duruma göre değişen müzikler oyuna daha farklı bir hava katabiliyor. ■ **Orijinallik:** Sağlam bir senaryo ve ilk defa başarıyla uygulanan film gibi bir anlatım... Ama ilk oyunla benzerliği de çok fazla. ■ **CONFFLICT DESERT STORM 2 ■ Yeniden Oynanabilirlik:** Bitirdikten sonra bir kez daha oynanacak kadar "serbest" bir oyundur. ■ **Çok Oyuncu Desteği:** Kontrollerdeki hantallık ve zayıf vuruş hissi oyundan çok oyuncu modunu sekteye uğratıyor. ■ **Görsellik:** Teknik açıdan mükemmel sunummasına karşın savaş hissini çok iyi verebiliyor. Bu da yeterli. ■ **Ses Ve Müzikler:** Sesler tam anlamıyla çok gerçekçi ve atmosferi tamamılıyor. Müzikler de hiç fena sayılmaz. ■ **Orijinallik:** Desert Storm 2, Rainbow Six'ten veya Hidden&Dangerous gibi taktik-savaş oyunlarından daha fazlasını vermiyor. ■ **MACE GRIFFIN ■ Yeniden Oynanabilirlik:** Bu oyundan "bir el" yeterli değil mi sizce de? Yeterli... ■ **Çok Oyuncu Desteği:** Kim oynamak ister ki? ■ **Görsellik:** Çok renksiz, donuk. Bölüm tasarımları ilginç değil, yaratıcı değil. Ve birbirine benzer... ■ **Ses Ve Müzikler:** Sesler çok tız çıkıyor. Bunda bir gariplik olduğu kesin. Müziğinse varlığına yokluğu bir. ■ **Orijinallik:** Orijinal mi? Boşverenize... ■ **FREEDOM FIGHTERS ■ Yeniden Oynanabilirlik:** Malesef hiç yok. Tekrar aynı bölümleri oynamak hiç de iç açıcı bir fikir değil. ■ **Çok Oyuncu Desteği:** Yok ■ **Görsellik:** Sağlam. Dolu dolu karakterler ve çevre tasarımı, göze hoş görünen bir çizgi film havası var. ■ **Ses Ve Müzikler:** Sesler çok iyi, ama o müzikler yok mu... O müzikler için bile alınıp oynanmaya değer. ■ **Orijinallik:** Bir aksiyon oyununda stratejik düşünmek zorunda kalıyorsunuz. Kesinlikle çok orijinal.

X PERFORMANS TESTİ

	Max Payne 2	Freedom F.	Halo	Jedi Academy	Conflict 2	Nosferatu	Chrome	Mace Griffin	Fire Warrior
800x600	■	■	■	■	■	■	■	■	■
1024x768	■	■	■	■	■	■	■	■	■
1280x960	■	■	■	yok	■	■	■	■	■
1280x1024	■	■	■	■	■	yok	yok	yok	■

Gördüğünüz gibi güçlü bir oyun bilgisayarında bile Halo sistemi zorluyor. Freedom Fighters ve Max Payne 2 ise grafiklerinin güzellikine rağmen sistemi zorlamayarak biz-

den ayrıca takdir toplaymayı başardı. Max Payne 2'de 4X Anti Aliasing açtığımız zaman bile oynanış hızında bir değişiklik olmadı. NOT: Bu test için 2 gece dergide

sabahlayan Savaş'a teşekkür bir borç biliriz. Gerçi o da bütün oyunları çatır çatır oynadığı için hiç şikayet etmedi ama...!

GREYHAWK: TEMPLE OF

ELEMENTAL EVIL

Sakin, barışçıl
kasabamız
Hommlett'e hoş
geldiniz



LEVEL HIT



Bağı için: www.levelhit.com Yapım: Troika Dağıtım: Atelie Multiplay / Tır: GPGO İngilizce gereklilik: Dos Yükləmə: 1.5GB Minimum Sistem: 700MHz İşlemci, 128Mb Bellek, 11Gb HD alanı, 16Mb Ekran Kartı Üzerinə sistem: 17 Ghz işlemci, 2.5Gb Ram, 64Mb Ekran Kartı

A.J. Giangas
goli@levelhit.com.tr

Tecrübeli oyuncular ve oyuncular olarak oynayanlar olarak, artık oyunlarındımız oyuncular çok daha ilginç ve sıra dışı hallerde geldiler. Misal Planescape gibi uçuk ve felsefe-mizah üzerine kurulu ya da Darksun gibi Dune'u, Fallout'u andıran acımasız bir çoğazegeninde geçen oyuncular oynadık. Arada bunlar da bazen sarmadı değişiklik istedi canımız World of Darkness oyuncuları oynadık, ölümsüzlerin trajedilerinde ikinci ölümleri tattık. Bütün bunlar zevkliydi ve güzeldi. Fakat bilirsiniz bazen arkadaşlarınızla buluşup toplantılmamanız gerçekten bir problem olur. Birinin okulu vardır birininin işi, sonucta bazen gruptaki herkes sorumluluklarını diğerlerine de uyacak şekilde esnetemeye biliyor. Eh haliyle sevdigi şeyle uğraşmak ister insan, işte öyle zamanlarda bilgisayardaki FRP'ler imdada yetişir, siz rahatlatır. Normalde FRP oynamadığı

halde de kimisi ilk kez bilgisayarlarda tanışır bu oyuncularla ve yepyeni diyarlar karşısında, destansı hikayeler karşısında etkilenir.

Elibette ki destansı öykülerin ve oyuncuların tadi bambaşkadır. Fakat özellikle tecrübe olan oyuncular farkına varmasalar da bazen çok güçlü ve özel kahramanlar olmaktan yorulurlar. Bunu ancak basit, temiz ve sade bir oyun oynayınca hissedersiniz. Böyle oyuncular uzun süre değişik dünya mutfağından lezzetler denedikten sonra eve dönüp ev yemeği yemek gibidir. Onun tadi başkadır; çünkü sadeder, basittir ve insanın içini ısırır. İşte Greyhawk da böyle bir diyardır.

Gary Gygax ilk D&D ile uğraşırken oyun kurallarını bu dünyaya göre hazırladı, siz başka bir diyarde geçen oyun için bunları uyarladınız. Greyhawk'ın güzelliği buradaydı, doğrudan bütün kurallar onun için hazırlanmıştır. Fakat Gygax o zamanlar bu diyalara ilgili or-

tada fazla bilgi olmadığını, oyuncuların bilgiye ihtiyacı olduğunu fark etti. Bu yüzden ilk oyun modülünü hazırladı yani Temple of Elemental Evil. Bu modül içinde oyunu oynatacak kişinin ihtiyacı olacak her türlü bilgiyi içeriyordu. Troika'nın da yaptığı oyunu oynatana bilgisayar olduğu için bu modülü bir oyna dönüştürmek oldu. Fakat Troika'yı sevmemim esas sebebi adamların yaptıkları işi sevmeleri. Bu oyunu yaparken her hafta sonu kaçırdı kalemi ve zarları alıp oyunu oynamışlar.

Greyhawk'ın ruhu ve soluğu

Greyhawk klasik olarak nitelendirebileceğiniz, her şeyi barındıran bir yerdir. Fakat her şeyin ortasıdır, orta karardır. Diğer diyalarda sıvılen ne varsa burada sade haliyle vardır. Özellikle Greyhawk dünyasının atmosferini Hommlett'e girince solursunuz, yeşillikler içerisinde cennet gibi bir kasaba. Duluya, co-



cüğüyla, çiftçi, terzisi, demircisi, hanı, kilisesi ve grove'u. Böyle barışçıl bir kasabada bizim gibi eli silahlı savasçısı, büyüğüsü, hırsızı, rahiби ne arar peki? Aslında bütün olay her şeyi yoluna koymaktadır. İnsanlarla konuşup dolaşırız, halledebileceğimiz meselelerde yardımcı oluruz, onlar da edebiliyorlarsa bize. Tabii iyi yürekli ve adil isek. Tam tersine haset dolu karanlı tipler ise insanlar pek bulaşmak istemeyeceklerdir. Zaten kötü birine bulaşacak bir iyi günde güveniyor demektir. Fakat işte bu bilgisayar oyunu diğer CRPG'lerden burada ayrılıyor. Misal, Fallout'ta da kötü adam olabilirim ve bu zevklidir. Hatta Fallout bu açıdan en özgür oyundur ama buna rağmen oyunda kötü olmanın çok zorlaştırıldığına kimse itiraz etmeyecektir. TOEE'nin güzelliği ne olursak olalım eşit imkan vermesi, yanı çeşitli tercihlerin sonuçlarında daima gidecek bir yol oluyor. "Kötülük yapınız, oyun bitti" gibi bir olay yok ya da bitirmek imkansızlaşmıyor. Hatırlayın Baldur's Gate'de kötü olursanız neler oluyordu?

Seçim sizin

İlle iyi ya da kötü olmaya da gerek yok, nötr de olabiliriz. Ama ne olursak olalım bize göre görev verecek işi halledilecek birileri, alışveriş yapacak birileri hep bulunuyor. Hatta iyi grupla oynarken bana şüpheli gözükken bir durumun aslı kötü grupla anlaşılıyor. Bu da oyunu pek çok kez oynayabileceğiniz anlamına geliyor. Zaten eşya ve hazine çeşitliliği var, bunun yanı sıra görevleri yaptıkça, yaratıkları ya da hırsızlarla dolu zindanları temizledikçe ya onların kurbanları size yardım ediyor ya da zaten siz ödülünü çalıntı paraların arasından buluyor ve sonraki savaşa daha iyi hazırlanmak için harcıyoruz.

Görünüş ve etkileri

Klasik izometrik görüş harika. Grafikler iki ve üç boyutlu harmanı ve cidden mükemmel görünüyor. Ağaçlar beni büyüledi. Ayrıca hiç acımadılar, oturup ince ince uğraşmışlar; her yaratığın animasyonunda kendine has özellikleri dövüş biçimleri ve karakteri yansıtılmış. Zaten oyun boyunca karşınıza çı-

kan gruplardaki herkesin özellikleri kendine has. Mesela Moathouse'un altındaki muhafizlerden biri mızraklı uzaktan, biri topuzla yakından, diğerleri kılıç kalkanla geliyor üstüne. O adamın silahı kılıç değil de topuz olunca özellikler değişiyor. Sudan fırlayan bir yaratık acayıp ses çıkarıyor, dev kurbağa sızi dili ile sarınca bunu görüyorsunuz ve kimildiyamıyzısunuz, hatta çekip yiyebiliyor. Öyle zamanlarda ve aslında oyunun her savaşında grup halinde dövüşmenin önemi ortaya çıkıyor yoksa kolayda bile sağ kalmıyorsunuz. Oyun klasik D&D ama 3.5 Edition kuralları kullanıyor.

Bir başka cesaret örneği de savaşların sıra tabanlı yapılmış olması. Benim gibi kontrol hastaları için çok iyi, ne nedir bileceğim ve her şey kontrolümde gelişecektir. Belki gerçek hayatı her şey kontrolümde gelişmiyor ama bu oyunda öyle olacak.

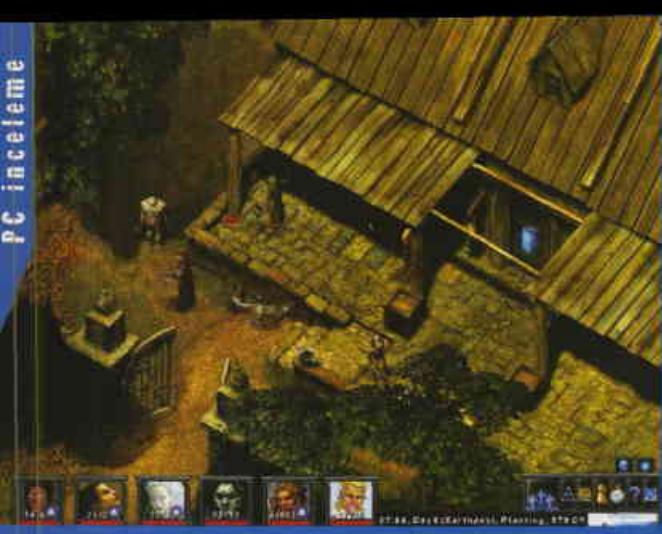
Oyunda 3.5 Edition kurallarının kullanılmasının bir diğer güzelliği savaşta olsun, normalde olsun Neverwinter Nights'a benzeyen fakat da-

ha işlevsel dairesel menüler sayesinde çeşitli takımları yapabilmek, kolayca büyüleri ve özel yetenekleri kullanabilmek. Ayrıca gerekli malzemelere sahipseniz ve biraz da tecrübe puanı harcamayıpken kendi sihirli eşyalarınızı yapabilmeyiz! Sadece eşyalar değil, büyülü parşömenler yaratıp savaşta kullanıbilirsınız.

Vay başıma

Savaşlık güzelliği ise düşmanın yanından koşarak kaçmaya çalışmanız halinde başınıza "Attack of Opportunity" denilen bir güzelliğin gelmesi. Yan savunmanız indirince düşmanın "fırsat bu fırsat" deyip bir tane oturtması. Aynı şekilde düşmanın silah mesafesi içinde büyümeye kalkmak da. Bu yüzden o tur hareketlerinizi bitirme pahasına "5 Foot Step" ile ağır ağır biraz çekiliş normal silahların menzilinden çıkabilir büyüğünü rastlalıkla yapabiliyorsınız.

Ya da düşmanı bir vere çekip her yandan saldırısına. Çünkü sarılan bir düşmana vurmanız kolaylaşır. Hele bir de hırsız bir karakter kirli dö-



Neden işler gider aksi?

Ekranın sağında konuşmaları tekrar görebildiğiniz diyalog penceresinin yanındaki pencerede atılan zarlar vardır. Mavi yazılar bilgi verir, örneğin orada "Miss" yani işka diyorsa tıklarsınız niye iskaladığınız orda yazar. Der ki "bilmediğin bir silahı kullandığın için zarına -5 veriyorum". Böylece hatalınızı bulup düzeltebilirsiniz.

Ayrıca oyunda pek kimsenin dikkatini çekmediğini sandığım bir özelliği paylaşayım. Hommlett'eki handa hancının önünde masadaki deftere tıklayınca grubunuzda değişiklik yapabılırsınız, özellikle Ironman modunda oynayanların bunu bilmesi şart çünkü onlar gerçekteki gibi Save ve Load edemiyorlar. Ancak yeni bir zindana girerken save edip可以说abilirler. Neden zorlayayım derseniz bu modda başka türlü çıkmayan özel hazırlımlar var.

run yanınızda aldığınız yardımcılarla. Çok işe yarıyorlar belki ama hazırlımları onlara pay vermek kimsenin hoşuna gitmediğinden çok tepki çektiler. Ben ise rahatsız eden bu olmadı, anlaşılan onlar ile ticaret yapabilecek iken program hataları yüzünden yapamıyoruz ve sürüyle problem çıkarıyor. Neysse ki konuda ilerlememizi sağlayacak anahtar eşyaları almıyorlar ve çoğu böyle eşya envantere konulmak yerine günüğünüz not ediliyor. Böylece CRPG'lerin büyük problemi olan bulmaca eşyasını kaybetme olayı na çok basit ve mükemmel bir çözüm getirilmiş oluyor.

Macera akışı

Hommlett' te başlayan macera eski bir savaş alanına, küçük bir ağaçlığa, eski bir taç binanın altındaki dehizlere, eski kötülük kalbinin attığı yer olan küçük Nulb'a ve nihayet büyük kötülüğün hapsinden kurtulmak üzere olduğu Temple of Elemental Evil'a akıyor. Bölgeleri keşfetmek, bir yerden diğer yere ana haritanın giderken rasgele canavarlarla karşılaşmak hep zevkli şeyler, ekstra tecrübe ve hazine demek.

Ve aslında çok laf edilen 10. seviye sınırı lily çoklu bir yerden sonra Level atlayamayacağınızdan tecrübeye kiyip sürüyle güzel eşya yapabiliyorsunuz. Ayrıca unutulmaması gereken buna gelecek görev paketlerinin ya da devam oyunlarının da olacağı. Denilene göre bu seviye limiti yeni oyunlarda yükseltilecek.

Peki oyunla ilgili hoşuma gitmeyecek neler? Hatalar, ki bunla-

rin çocuğu da yakında çıkacak resmi bir yama ile halledilecekmış yanı asılnda bu oyunun notunu yama dan sonra bir daha düşünmeniz lazımdır. Neden hataları anlatmadığımı sormayın çünkü öyle çok ve öyle yerine göre değişiyorlar ki. Örneğin yanımızdakilere pay vermemek için cesetlerden para aşırıya kalkınca cesetler canlı gibi spot check atıyor! Yani fark edebiliyorlar, Allah'tan diriliş bir şey yapmıyorlar. Familiar'ların çalışmamasından tutun da esas tapınakta çoşan sürüyle hata var. Fakat en kötüsü ekranı sürünerken sağa sola kaydırılabilmemiz, ilk BG'nin tersine karakterlerin yürüme ve koşma hızları tatmin edici ama bu olmadan maalesef bir anlama olmuyor. Ayrıca müziker grafikler ile kıyaslanınca çok sönükk ve sayıca az, sürece kısa. Şöyle sağlam bir Wagner arka planda çok iyi gidiyor, denemenizi öneririm. Silahların ağırlıkları vs'leri yazdıgı kadar hangi sınıfı girdikleri yazsa idi adamlarının kullanıp kullanamayacağını bilibiliyordum, bunun benzeri pek çok oyuncu dostu olmayan küçük ayrıntı var.

Sonuç

Greyhawk türden anlayan ve özellikle klasik D&D maceraları sevenler için birebir bir oyun. Fakat bu türden anlamayanlar için kafa karıştıracak bir oyun doğrusu. Gönülüm daha önce on incelemesini yaptığı ve aslında beklenilerimi karşılayan bu oyuna klasik vermekti ama öyle yaman hatalar var ki ve öyle özel bir kesime hitap ediyor ki su halı ile ancak Level Hit alabiliyor. ▶

LEVEL HIT



Artılar

Farklı başlangıç ve sonlar teknik oynamaları, gizli kelimeler, hizlarda seyahat. 35 Edition kural sistemi, esya yaratma.

Eksiler

Karakter hizaları hizalı ve hizli, hizlı hizalı değil.

Level Notu



vüseceğinden, gizlice ve kritik bir noktaya vurmaya çalışacaktır ve becerirse kritik bir hasar verebilir.

Eşyalar

Yerdeki eşyaları bulamıyorsanız Backspace tuşuna basılı tutun, çevresi mavi ile belirecektir.

Bir yerde takılırsanız herkesle konuşun, haritada her eve girer girmez kimin oturduğunu haritada bayrak dikip not edin. Bir parşomen lazımsa kütüphanedir, un değiirmendendir, mantık ile aradıklarınızı bulabilirsiniz. Her çekmeye her dolap vs kurcalanabilir değil ama siz daima yoklayın, çünkü içinde önemli şeyler olanları mevcut. Ayrıca doğru eşyanın doğru elemandan olduğundan emin olun. Mesela rahip büyülerini rahipler yapabileceğinden parşomenlerini onda tutun.

Kimi yerde konuşmak yerine bir şeyler direkt kendiniz yapmamışınız, konuşuktan sonra o seçenek çıkmadıysa.

Bilmek ya da bilmemek

Oyunun bir eğitim görevi var ve eski masalüstü oyunları tadında yapılmış. Ama ne yazık hiç yeterli değil. Çünkü oyun kurallarını bilmeyorsanız oyunda çuvallarsınız, nasıl çuvallarsınız? Neyin neden olduğunu anlamaz, böyle olunca tad alamaz, tad alamayınca oyunu bırakırsınız. Aslında sanırım eğitim görevinin çok yetersiz tutulmuş olması bir sebebi de oyunun esas hedef aldığı kitlenin zaten D&D bilenler olması. Her şeyi oyun içindeki "Help" kısmından öğrenmek mümkün, ama kimse sonuna kadar okumayacaktır. Bilmenden ya da iyi bilmeden oynayacaksınız oyunu bol bol kurcalayarak oynamalısınız.

Maceralarda karşınıza çıkacak karakterler, olaylar ve çözüceğiniz bulmacalara gelince. Hepsi de gayet güzel tasarlanmış, tek so-

"Bizden" bir oyun...

LANETİN HİKÂYESİ

Yapımı yalnızca tek kişiye ait olan bir Türk oyunu... Ama?

Bilgi İçin: lanetinhikayesi.sitemynet.com Yapım: Dinc İnteraktif Dağıtım: Alsan Elektronik (0216 4644556) Tür: Aksiyon/Adventure Multiplayer: Yok İngilizce Gereksinimi: Yok Min. Sistem: 300 Mhz İşlemci, 64 MB RAM Önerilen Sistem: 300 Mhz İşlemci, 64 MB RAM

Fırat Akıyıldız
fırat@level.com.tr

Türkiye'nin "oyun geliştirme" konusunda dünyada en alt sıralarda olduğu inkâr edilemez. Birçok genç girişimci iyi niyetle bir şeyler yapmaya çalışıyor, ancak bu girişimlerin birçoğu daha gelişme aşamasında hayâl kırıklığıyla sonuçlanıyor. Bunun birçok nedeni var, ama en fazla düşülen hata, oyun yapmanın çok basit bir iş olduğunu sanılması.

LaNetin Hikâyesi piyasaya çıkmıştı bilen sayılı Türk oyularından biri. Yapımı tamamıyla İdris Çelik'e ait olan LaNetin Hikâyesi, Resident Evil benzeri bir korku-aksiyon oyunu. Aslında "Resident Evil benzeri" değil de, "Resident Evil taklitidir" desem daha doğru olur. Çünkü maalefes oyuncunun farklı veya orijinal bir yanı yok.

Bir gazeteci, Aslı...

Tamamen Türkçe olarak hazırlanan oyunda Aslı adında bir gazeteci kontrol ediyorsunuz. Aslı

her zamanki gibi haber hazırlamak için ofisine geldiğinde, yeni bir serumun geliştirildiği ve bu serumla ölü hücrelerin diriltilebiliği ile ilgili bir okur mektubuyla karşılaşıyor. Mektupta hükümet tarafından gizlenen bir kampta bu serumla tehlikeli deneyler yapıldığı da yazıyor. Aslı da bu olayı araştırmak için yola çıkıyor. İşte macera başlıyor...

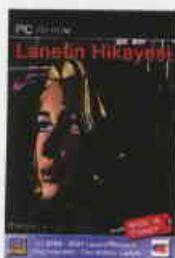
Gelelim oyuna... Oyuna yerde bulduğunuz bir tabancayı, bir Apache'yi düşürerek başlıyorsunuz. Aslı'nın basit bir tabancayı bir savaş makinesi olan Apache'yi nasıl düşürdüğünü es geçmelisiniz. Eğer buna takılırsanız, oyuncunun geri kalanını oynamanız zor. Çünkü ilerleyen aşamalarda buna benzer birçok "mantık dışı" olayla karşılaşacaksınız. Aslı başlangıç noktasını ise odanız. Oyunda birbirinin benzeri "kanlı" mekânlarda (bu arada şunu da belirtiyim, mekânlar birbirinden çok kopuk, morgun kapısı bir sergiye, sergînin kapısı da bir genç odasına açılıyor olabilir) dolaşıp ara sıra karşınıza çıkan yaratıkları elinizdeki silahla vuruyorsunuz. Fakat çarışma sahnelerinde ilk dik-

katinizi çekerken olan şey animasyonlardaki ve grafiklerdeki sorunlar. Aslı'nın kepek problemi bir yana, bir de eklem problemi var. Yürüken dizleri veya dirsekleri neredeyse kırılmıyor. Derler ya, "baston yutmuş gibi"... Resident Evil'daki gibi sabit kamerasının kullanıldığı oyunda grafikler de beklenenleri karşılamaktan çok uzak. Kaplamaların çok yetersiz ve eski oyullardan bile daha kötü olduğunu boşversek bile, perspektif sorunu can sıkıyor. Mesela bir tank, Aslı'nın veya diğer karakterlerin yanında oyuncak gibi kalıyor. Tabii tankın neden orada olduğu da ayrı bir tartışma konusudur.

Oyunda yine Resident Evil'dan aşırıma ayrı bir "kapı açılma" ekranı kullanılmış. Bu ekranada, sesler dahil her şey Resident Evil'la "aynı". Bulmacaların da çoğu Resident Evil'dan "esinlenmiş". Zaten oyuncunun genel sorunu da bu: Bir taklit. Ve ne yazık ki başarısız bir taklit... En azından ortaya orijinal bir şeyler çıktıabilirdi. Ayrıca oyuncunun Türk yapımı olduğunu, en alakasız yerlerde bile Türkiye haritası, Türkiye bayrağı ve Mustafa Kemal portreleriyle her an her yerde belli edilmesi de gereklî dejildi.

Bir oyun...

Sonuçta LaNetin Hikâyesi kötü bir taklit olmaktan ileriye gidemiyor. Yukarıda saylıklarım oyundaki eksilerin belki de yarısı, İdris Çelik'in emeğine saygı duyuyoruz ve yeni oyunlarında daha başarılı olacağını umuyoruz. Sonuçta bu İdris Çelik'in yalnız başına yaptığı bir oyun ve ilk denemesi. Umarım LaNetin Hikayesi'nden alacağı geri dönüşler sayesinde çok daha iyi oyulara imza atabilir. ☺



Artılar
Türkçe olması

Eksiler

Kötü animasyonlar, kötü grafikler, kötü sesler, zor kontroller, hatalar, yapay zekâsını olmaması, Resident Evil taklitidir.

Level Notu



Her şey hafif bir serpenti ile başladı.

UFO: AFTERMATH

X-Com efsanesini devam ettirebilecek mi?

Bilgi için: www.cenega.com Dağıtım: Cenega Yapım: Altar Interactive Multiplay: Yok Tür: Taktik Strateji İngilizce gereksinimi: Orta Minimum Sistem: 500MHz İşlemci, 128MB Bellek, 32MB Ekran Kartı Önerilen sistem: 800MHz İşlemci, 128MB Bellek, 64MB Ekran Kartı

Ali Gündör 'Maniac'
gali@level.com.tr

Uzay gemisi atmosfere sporları boşalttı ve birkaç saat içerisinde gezegende ki insanların büyük çoğunluğu ya öldü ya da mutasyon geçirdi. Kimisinin sırtında garip çıktılar oldu, kimisin kafası kocaman bir şişlik ve kabarcık yığını haline aldı, bazıları ise çok daha iğrenç şekiller aldılar. Acıdan delirenler etrafına saldırdığı gibi parazitler tarafından kontrol edilenler de vardı. Caddeler ve sokaklar, şehirler her yerde insanların boşluğu vardı. Söndürilmeyen yangınlar, ceset yığınları, yol ortasında kalmış, devrilmiş

proje olarak dünya devletleri tarafından örtülü fonlarla desteklenen bir kuruluşduk. Bu sefer çöken insan uygurlığının son organize temsilcileri olarak, hayatı kalanları oynuyor, gerillayı oynuyoruz. Hayatta kalanlar yeni bir kriz hükümeti ve bir yürütme kolu oluşturuyor, biz bu yürütme kolunun başında eski askeri üsleri mutantlardan temizleyip ele geçiriyoruz. Hayatta kalanlar yeni bir kriz hükümeti ve bir yürütme kolu oluşturuyor, biz bu yürütme kolunun başında eski askeri üsleri mutantlardan temizleyip ele geçiriyoruz. Fakat zaman geçtikçe olaylar derinleşmeye konu gittikçe ilginçleşmeye ve biz ipuçlarının peşinden koşmaya başlıyoruz. Bu açıdan konusu oldukça sağlam fakat sabırsız oyuncular için başta anılsız olabilir.

Eski oyulara X-Com buna da UFO diyeceğim. X-Com'da üsteki bölümlerin ayarlanması çok önemli iken UFO'da malesef böyle bir olay yok. Çünkü UFO dünya üzerinde genişlememiz ve devamlı yeni üsler ele geçirmemizi ya da uygun bölgelere kurmamızı gerektiren bir oyun. Haliyle X-Com'daki gibi uzun uzađiya üsse bölüm eklemek çıkartmak imkansız olurdu. Bunun yerine UFO'da 4 tip üssümüz var, operasyonlara gitmek için yola çıktığımız askeri üsler, araştırma üsleri ve proje geliştirilen, ekipman传授ilen mühendislik üsleri ve oyunda ilerleyince hayatınızı kurtaracak olan Biomass üsleri. Harita geneline yayıldıkça neredeki üssün ne üssü olduğu müdaâle gücümüz ve zamanımız açısından önem taşıyor.

Gerilla savaşı

İlk görevler hızlı mutant temizleme görevleri, bunlara vaktinde müdahale edebilmek için yakında bir askeri üssün bulunması önemli. İşin güzel yanı bunları kabul etmek zorunda değilsiniz. Bu görevlere takımınızla gitmez iseniz kriz hükümeti ya da diğer kurtulanlar kendileri halletmeye çalışıyorlar. Başarı şansları görevin zorluğuna, destek alabilecekleri

yakın bir askeri üssün olup olmamasına göre取决于. Size sonuç bildiriliyor ve askerlerinizin tecrübe kazanması dışındaki imkanlardan yararlanıyzınız. Mesela benim üslerim arasındaki bir bölgesindeki boş üssü kolaylıkla ele geçirildiler, ve oradan çıkan silahlar direk envanterime eklendi! Yani ille her şeyi biz yapmıyoruz ama kolay görevler adamlarımızı geliştirmeye fırsatı olduğundan zorları da bizim dışımızda pek beceren olmadığından her görevde gitmek iyi oluyor.

X-Com'da adamlarımız rütbe alındı istatistikleri artardı, bunda ise direkt seviye atlama ve özellik verme var. Oyunun karakter geliştirme sistemi tamamen kendine has, basit ve çok kullanışlı. Zayıftan destansı yeteneklerin seviyeleri var ve bu seviye karakterin ilgili özelliğine ve aldığı eğitime göre değişiyor. Evet harika bir olay! Karakterleri eğitime alıp çeşitli bröveler verebilirsiniz ve onunla ilgili yetenekleri artıracı. Yeterli özelliklere sahipseniz istediğiniz her dalda eğitim yapabilirsiniz. Mesela sniperlik hem menzilli silah yeteneği hem gizlilik hem de 2 özelliğini daha geliştirmektedir. Onun dışında gözcülük, piyade eğitimi, tıbbi eğitim, zihinsel eğitim gibi seçenekler var. Yalnız mesela tüfeklere +1 veren askeri eğitimin üzerine sniperlik alırsanız bir +1 tüfek daha almazsınız ama diğer bütün özellikleri alırsınız. Tıbbi eğitim de ne olacak filan demeyin çünkü adamlarınız medikitler yani iki zararlı paketleri taşıyıp kullanmaz iseniz takır takır gidiyor. Ya da en azından birkaç gün görev dışı kalıyor ki X-Com'ın tersine birkaç günde bir görev değil gündeme birkaç görevde koşturuyorsunuz.

Fallout Tactics

Nereden çıktı Fallout Tactics demeyin, kötü bir oyunu hiç demeyin. Oynamadım biliyorum öyle dümdüz hiçbir tercih yapmadan gidiyordu. Zaten Fallout 3 diye yürütmüşken ona çok bozulmustum. Ama



araçlar. Yağmacılık ve anarşi, düzenlerin çöküşü. İşte bu ortam içerisinde şehrin sokaklarında bir pompalı tüfek ile hayatı kalmaya çalışıyoruz. Sonra yaralı birini kurtarıp kendimizi bir sıçramağa atmayı başardığımızda esas maceranın başladığını anlıyoruz. Biz ve hayatı kalan akıl nispeten yerinde olanlar, neyin ne olduğunu bilmiyoruz, kaos var ve 'bir şeyler' yapmaya bir şeyler düzeltmeye çalışıyoruz.

UFO X-Com

Nasıl? İlk UFO'yú ve sonra X-Com Terror from The Deep'i hatırlayanlar için değişik değil mi? Onu unutulmaz yapan zaten bu çeşitlilik ve kontrol idi. Fakat ilk oyulara yani X-Com serisinde gizli bir





benzerliğin sebebi ikisinin de kıymet sonrası ortamda geçen takım stratejisi olması. Bir diğer sebep te ne yazık ki X-com' daki o sınırları çelik ay gibi geren kapı sesleri, uzun bekleyişler, görünmeyen zihinsel saldırular ve panik-korku-delilik olaylarının olmaması. Evet maalesef bu oyun o açıdan hiç de beklediğimiz gibi değil. Bina içlerinde geçen mücadeleler yok. Neyseki araştırmalar ilerleyince avcı uçaklarımızın düşündüğü UFO'lara girmenin yollarını buluyoruz. Buradaki takım stratejisi adamlarımıza komutları verip gerçek zamana alarak gerçekleştiriyor. Garip gelebilir ama oynanışı çok ama çok kolay. Misal ölüünün üzerine sağ tıklayınca oraya gitmek için rota çiziyor. Daha varmadan bile envantere tıklarsanız gidince yerde bulacıkları var ve isterseniz onu bırak bunu al derseniz önce oraya gitdiyor sonra dedikleriniz yapıyor. Böyle grup planları yapıp sonra izlemek çok kolay ve güzel oluyor.

Mesela duvar dibinden koşup araba arkasına gitmesini orada tüfeğini yere atıp hemen el bombası çektmesini, arabanın arkasından çıkıp atıp geri kaçıp tüfeği almasını ve öteki tarafa dönüp ateş açmasını söylemek sadece birkaç fare tıklamasına bakıyor ve inanılmaz kolay. Zaten adamlarımız bir ağaçın ve engelin arkasında yanında ise hemen onu siper alıyor düşmana karşı. El bombaları

ni ve roketatarları istediğimiz yere sıkıp alan etkisi ile kolayca düşmanları vurabiliyoruz. Zaten oyun zor olduğundan böyle şeyle yapmadan iseniz hayatı kalmazsınız. Misal pompalı tek vuruşta öldürebilir ama oraya gide ne kadar kevgire dönersiniz. Bu yüzden caddelerden labada lubada koşturmak yerine gözcülüyük yüksek adamlar ile ortalığı kesmel ve pusular kurmalısınız.

Ve şunu belirteyim ki hayatında el bombasının bu kadar etkili ve hayat kurtardığı bir oyun daha oynamadığımı hatırlıyorum. Oyunun genel silah dengesi güzel olduğu gibi çeşitlilik korkunç. Basit materyallerde yani standart zırhlar ve el bombaları, medikitlerde limit yok, istediğiniz kadar alırsınız. Ama mesela yanın bombardaları ancak bulduğunuz kadarı. Sağlam silahlar da aynen öyle. Ama araştırma yapıp sağlam zırhlar filan geliştirince bunları mühendislik üslerinde öğretebilirsiniz. Ekibi donatmak ve envanterleri düzenlemek çok zevkli. Oyunda ilerlemek ve daha baba silahları bulmak acaip zevkli.

Atmosfer

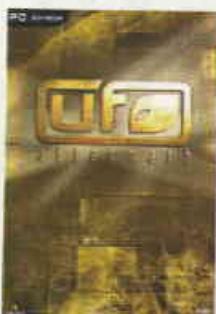
X-Com'daki gerilim olmasa da Fallout tadında bir kıymet sonrası ortam var ki dünyanın neresine giderseniz ortamlar, mimari ve bitki örtüsü oraya göre tamamen değişiyor. Oyunun grafikleri aslında çok çok iyi. Müzikleri derseniz onlar da atmosfere uygun ve kendilerini öyle çok belli etmiyorlar. Ses efektleri fena değil, seslendirmelerde aksan farkları güzel ama gıcıck sesler de yok değil. Ama tekrar edeyim ortamları güzel yapmışlar, zoom yapıp uzaklaştırdı kamerayı çevirip etrafı bakmak güzel oluyor. Tasarımlar, zırh ol-



sun silah olsun gayet güzel. Zaten oyunun çoğu hatta uzaylı silahları çıktılarında bile inan silahları kullanıyoruz. Çünkü uzaylıların zırhları kendi silahlarına göre çok farklı modelleri olabiliyor. Bazı zırhların enerji alanları mermileri kolay kolay geçirmez iken bazıları alev ya da patlamaya karşı dayanıklı olabiliyor. Hele bir de oyunda ilerleyince uzaylılar mikrodalgı silahı gibi en iyi zırhlarını bile delip adamlarını öldürerek silahlarla gelmeye başlayınca yay anam. O zaman takım halinde çeşitli silahlarla pusul kurup topluca, en fazla 7 kişi silahları boşaltıp sonra yaralıları tedavi ediyorsunuz.

UFO Aftermath, X-Com serilerinden farklı. Çok değil, ama farklı. Garip biolojik uzaklı zırhları ve araçları ve ekipman çeşitliliği ile, oldukça uzun ve detaylı konusu ile tamamen kendine has bir oyun. Ve de özellikle türü sevenlerin mutlaka oynaması gereken bir oyun.

LEVELIGHT



Artılar

Tekrar oynanabilirlik, talmın edici oyunsüresi, rahat arabirim, çeşitlilik, grafikler.

Eksiler

Vasıt ses efektleri, yapay zeka problemi, dengezleşen zorluh, tekrarlanan görevler.

Level Notu



Evim evim güzel evim...

HOMEWORLD 2



LEVEL HIT

Verilen onca savaştan sonra büyük yolculuk tekrar başlamak için sona erdi

Bilgi için: www.homeworld2.com Yapım: Relic Entertainment Dağıtım: Esen Elektronik Tür: Gerçek Zamanlı Strateji Multiplayer: Internet ve Ağ Üzerinden 6 kişi
Minimum Sistem: 833Mhz İşlemci, 256 MB RAM, 32 MB Ekran Kartı, 1,2 GB HDD Alanı Önerilen Sistem: 1,4 Ghz İşlemci, 512 MB RAM, 64 MB Ekran Kartı İngilizce: Normal

jesuskane
jesuskane@level.com.tr

Zavallı Hiigara halkı milyonlarca ışık yılı yol tepip, yerçe-kimsiz ortamda kan gölü na-sıl olur öyledikten sonra ev-lerine geri dönmeyi başar-mışlardı. Uygarlıklarını yeniden kurup mutlu mutlu hayatları sürdürmeye başladılar. Ancak oyun yapımcılarına rahat batınca "e hadi aynı oyunu en son imkanları kullanarak yapalım" dedi-ler ve kolları sıvadılar.

Senaryo ilk oyun kaldığı yerden devam ediyor sayılır. Hiigara halkı düzenlene-rini kuruyorlar ediyorlar, bu arada üçüncü "Hyperspace Core" bulunuyor. Bu si-rada Taiidan yeni bir lider ile tekrar piya-saya çıkıyor. İsim benzerliğimizden hoş-lanmadığı için Makaan kendini Sajuuk-Khar olarak lanse ediyor. Psikolojisi bo-zuk olan arkadaşımız seçilmiş kişi oldu-ğunu söylemekten de geri kalmı-yor.

Makaan galaksi sakinlerine kan kustura-kustura geliyor ve Hiigara'yı kuşatma al-tına alıyor. Savaş kazanamayacaklarını bilen kara bahtlı lider Karan S'jet halkını topluyor ve yeni inşa edilen ana gemileri "The Pride of Hiigara"ya doldurup yenie-n yollara düşüyor. İşte bu nokta biz devreye giriyoruz.

E güzel işte, neden dalga geçiyorsun?

1999 yılında piyasa çıktıığında ortalığı gerçekten kâsipli kavurmuştu Home-world. Atmosferi, grafikleri, müzikleri ve ilk kez karşımıza çıkan 3 boyutlu evreni ile bir baş yaptı. Benim dalga geçiyor olmanın sebebi ise, aynı oyunun 4 yıl sonra tekrar önlümüze koyulmuş olması. Grafiklerin kat kat daha iyi olması, müziklerin muhteşem oluşu ya da atmosferin yoğunluğu bu gerçeği göz ardı etmeye engel değil. Ama bütün bunlar Homeworld 2 kötü bir oyun demek değil. Tam aksine dört dörtlük bir oyun.

İlk oyundaki kontrol sistemi ol-duğu gibi aktarılmış. Monitöre

baktığınızda yabancılık çekeniniz he-men hemen hiç bir şey yok. Üç boyutlu ortamda bile olsa oyunumuz gerçek za-manlı bir strateji oyunu. Anagemi üssümüz, yine "Resource Collector"ılar (kaynak toplayıcıları) ile astroidlerden kaynak toplayıcıları işlerini görürken korumamız gerekiyor. Ana geminizin güvenliği için bir sürü incik cincik birim üretiyor sonra onları o bu şu dizilişlere sokuyorsunuz: Sal-dırgan, pasif, defansif. Sadice üç adet diziliş olması kötü tabii. Hatırladığım ka-darı ile ilk oyunda daha fazla seçenek-i-miz vardı (hatırlamıyorum biliyorum).

Arabirim oldukça kibar. Her şeye sa-dece fare kullanarak kolayca kumanda edebiliyorsunuz. Oyun içinde varolan tüm kontroller tek bir panelde toplanmış ve kullanımı çok rahat. Zaten genel anlamda bir değişiklik yok sayılır. Tek değişiklik ekrandaki cisimler hakkında çok daha fazla bilgi edinebiliyor olmanız. Gelenin düşman gemisinin "Scout" ya da "Frigate" olduğunu görebilmek oldukça yararlı. Ekranın alt kısmını boydan boy'a kaplayan panelde ekranın seçtiğiniz birimin tüm özelliklerini görebiliyorsunuz. Küçük gemiler için gereksiz, ama büyük



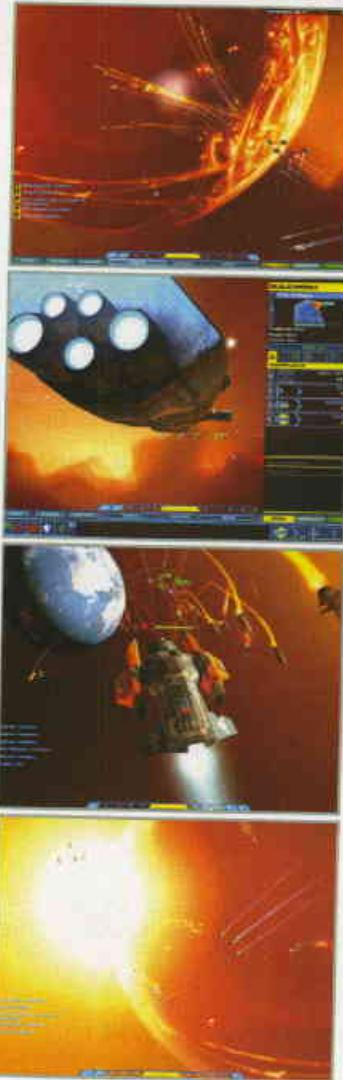


ve yok etmesi zor gemilerde oldukça yararlı veriler almanızı sağlıyor. Genelde ortalık karışınca taktik ekrana geçildiğinden burada da isimizi kolaylaştırıyor.

Hastayım karizmana "çuuuzzin van"...

Ortalığın karışması da aslında pek önemli değil. Yapay zekâ hem düşmanlarınız hem de sizin adınıza dört dörtlük kararlar veriyor. Birimleriniz görüş alanlarına giren düşmeye otomatik olarak saldırıyor. Siz aksini söylemedikçe tabii. Her birimin kendi özelliklerine uygun düşman birimi ile çarpışıyor. Yani bombardıman gemileri gidip it dalaşına girmiyor. Bu noktada minimum müdahale yeterli oluyor. Yani stratejik bir geri çekilme ya da başka bir şey. Bunun dışında birimleri kendi başlarına bırakabilir ve görsel şölene seyirci olabilirsiniz.

Çarpışma sahneleri yine muhteşem, yine muhteşem. Yakınlaşma sistemi ilk oyunla aynı. Yine en ufak ayrıntısını gören kadar gemilerin dibine girebiliyor ya da uzaktan havai fişek gösterisini izleyebiliyorsunuz. Kilometrelere uzunlukta bir geminin etrafında çarışan gemileri görünce, Robotech serisi geliyor akılma hep. Amcalar Bump-Mapping kasmışlar. Gemiler yada astroidlere yakından bakarsanız görmeniz mümkün. Bunlar dışında gezegenler de (nadir görrebiliyorsunuz) çok hoş gözüküyor. Kimin inşa ettiği bilinmeyen eski gemilerin kalıntıları gibi ayrıntılar ise



manzarayı hiç boş bırakmıyor. Bir çok kez kurulmuştur bu cümle, ama insanın oyunu bırakıp uzay boşluğununu seyredesi geliyor.

Akıllıca oynarsanız her şey böyle güllük gülistanlık. Paldır kıldır gidiyorsanız çok kısa zamanda zavallı durumuna düşebiliyorsunuz. Oyun zaman zaman çok zor olabiliyor. Sayı üstünlüğü genelde pek bir şey ifade etmiyor. Dahası çok birimlerin çeşitliliği önemli.

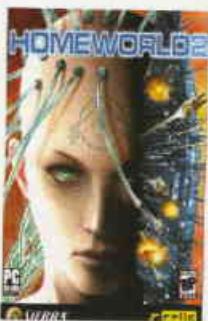
Topladığınız kaynakları ve ürettiğiniz birimleri bir sonraki bölüme taşı-

yorsunuz. Bunu düşünerek ne kadar az zarar ile çıkarsanız o kadar iyi. Görevler biraz daha çeşitlenmiş ve kontrol edilebilir devasa gemilerin oyuna girmesi ile ortalık renklenmiş. Dev gemilerin içinde (evet içinde) küçük gemilerle dolmak çok eğlenceli. Hele bir de it dalaşına girdiniz mi tamam.

Temcit Pilavi

Çok oyuncu ortamında hemen hemen hiçbir değişiklik yok. Hiigara yada Vaygr olarak oynayabiliyorsunuz. Aynı anda en fazla 6 oyuncu oynayabiliyor. Bu oyun için oldukça iyi bir sayı bence. Altı ayrı filonun birbirine girmesini görmek istiyor insan. Tek büyük yenilik aralık anameyi yanında bir de Fleet Carrier ile başlıyorsunuz. Yani araştırma geliştirme işlerini iki ayrı noktada yapabiliyorsunuz. Bu da geliştirilebilecek stratejileri oldukça arttırıyor.

Oyunun müzikleri yine muhtesem ve görsel güzellik ile uyum içinde Atmosfer dört dörtlük. Ara videolar oldukça kaliteli. Seslendirmeler ise sinema filmlerine taş çıkartıyor. Oyun çizgisel ve önceden belirlenmiş olaylarla (scripted events) dolu olsa bile atmosfere öyle bir kaptırıyorsunuz ki zaten nereye çekse o tarafa gidiyorsunuz. Bir an şikayet etmek geçmiyor aklinizden. İlk oyunu yeniden pişirip önemimize koymuş olsalar bile diyeceğim şudur: Böyle temcit pilavına can kurban. ☺



Artılar

Grafikler olabileceğinin en iyi. Atmosfer muhteşem. Kullanımı kolay arabirim.

Eksiler

İlk oyunundan teknoloji dışında pek farkı yok. Benzer senaryo yer yer sıkılıyorum.

Level Notu



Uzayda Sims keyfi

SPACE COLONY

Toplayın kaveden adamlarınızı, uzayda koloni midir, nedir; ondan kurucaz işte!

Bilgi için: www.fireflyworlds.com Yapım: Firefly Studios Dağıtım: Gathering of Developers Tür: Strateji Multiplay: Yok İngilizce gereksinimi: Normal Minimum Sistem: 800MHz işlemci, 64MB RAM, 4MB ekran kartı Önerilen Sistem: 1.2 GHz işlemci, 128MB RAM, 32MB ekran kartı

Güven Çatak
guven@level.com.tr

Oldum olası uzaya gitmeye çalışıyoruz. Dünyanın sonu gelecek, yaşam kaynakları tükenenecek diye, bir an önce başka bir gezegene kaçı atmaya çalışıyoruz.

Bu hayalimizi avutmak adına çektiğimiz bilimkurgu filmlerinde steril koloniler kuruyor; yerçekimiyle dans ediyoruz. Ama bir de madalyonun öbür (ve daha gerçek) yüzü var ki o da insanın her yerde insan olması. İnsan ister dünyada, ister uzayda olsun, alışkanlıklarından vazgeçmeyecek ve gittiği yere onları da beraberinde götürürektir. Space Colony de bunun eğlenceli bir ispatı aslında. Koloni iş tamam ama bakalım uzayda birbirimizle geçinebiliyor muyuz? Star Wars da böyle başlamış olmalı herhalde.

Uzayda hayat bir başkadır...

Space Colony adından anlaşılaceği üzere uzayda kolonileşme üzerine bir oyun. Koloni kurmak bakımından bir strateji ama kolonide yaşamak bakımından da bir simülasyon olarak ele alınabilir. Amaç, kontrolünüz altındaki farklı karakterlere ve alışkanlıklara sahip bir grup 'orijinal' insanı bir arada çalıştırarak; farklılıklarını bir kenara bırakıp, onlardan verim almak. Aksi takdirde insanlık için büyük bir adım olan 'uzayda yaşam', si-

zin için küçük bir adım olabilir.

Oyunun ana karakteri Venus Jones adındaki bir hatun. Kendisi sağlam bir madencili ve emekli olması için bir maden işletmesi daha kurması yeterli (ve daha sadece 23 yaşındalı). Tabii tahmin edeceğiniz üzere, psikopat patronu Jones'u rahat bırakmıyor ve ekipini adam edene kadar ona emirler yağıdırıyor. Oyunda birbirinden renkli 20 karakter var. Emin olun her birini gözünüz bir yerden isıracak. Karakterler gerçekten 'orijinal'. 40'lık akşamci Tami, irikiyim motorcu Stig, titizlik hastası Harvard'lı Dean ve android ustası bunak Mr. Zhang bunlardan sadece birkaçı. Koloni kurmanın yanı sıra bir yandan da amaç The Sims'de olduğu gibi adamlarını mutlu etmek. Çünkü ne kadar mutlu olurlarsa, o kadar uzun ve etkili çalışırlar. Tabii güzel Venus de emekliliğine bir adım daha yaklaştı olur.

Adamlarınızı bir arada çalıştırabilme için, onları iyi tanımalı ve huyuna suyuna göre iş vermelisiniz. Örneğin Japon punk-rock ikilisi Nikita ve Hoshi'yi birbirinden ayırip, farklı işlere vermek çok yanlış olur. Adamlarınızın birbiriley anlaşması için onlarla yakından ilgilenmeniz şart. Akşamdan kalma Tami sorun mu yaratıyor, hemen uzay istasyonunuza bir 'sanal hücre' satın alın ve onu

kendine gelene kadar teçrit edin. Adamlarınızın psikolojik problemleri varsa robot terapistlerin hizmet verdiği bir 'rehberlik servisi' satın almak iyi bir hamle olabilir. Bir de tabii adamlarınızın yemek,



uyku, temizlik, sosyalleşme gibi temel ihtiyaçları var ki onları zaten gidermeliiniz. Eğer koloninizi çöp götürüyor ve doğru düzgün yemek yiyecek yer yoksa adamlarınız suratını asacak ve işlerinde verimsiz olacaklardır (hatta ihtiyaçları kritik noktalara ulaşınca sinir krizi bile geçirebiliyorlar).

Sizinki can da onlarinki pat...

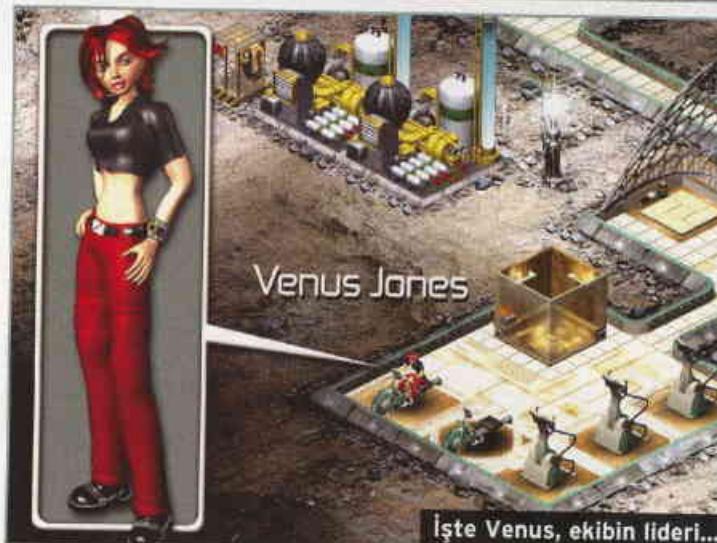
Space Colony üç oyun moduna sahip. İster Venus Jones'un emekliliği için görevden görev'e koşuyor (Space Colony), ister askeri, ekonomik veya turistik temali ekstra 24 görev'e göz atıyor (Galaxy), isterseñiz de serbestçe kolonileşiyorsunuz (Sandbox). Hangi modu seçerseniz seçin, sizi ne uzaylılar, ne de kaynak yönetimi zorlayacak; esas olay ekibinizi adam etmeye. Çünkü onlar herhangi bir real-time stratejideki piyonlardan çok farklılar. Başlarına buyruk hareket edebiliyor ve birbirlerinden etkilenebiliyorlar. Ekipin motivasyonunu yüksek tutmak çok önemli. Elinizdeki çeşitli oyuncakları kullanarak onları oyalayabilir, ihtiyaç çubuklarını doldurabilirsiniz. Örneğin 70'lerden kalma bir 'Cumartesi Gecesi

Onlar başarının ta kendisi...





Grafikler de oldukça şirin ve nostaljik.



İşte Venus, ekibin lideri...

mekan. Daha zıplı karakterler için yer çekimsiz serbest düşüş kabini de hiç fena bir fikir değil. Hatta bir golf sahası bile yapabilirsiniz ama öncelikle araziyi uygun hale getirecek teknolojiyi satın almalısınız.

Karakterlerinizi tatmin etmenin yanı sıra onları çalıştırmanızda. Koloni için enerji, oksijen ve yiyecek gerekli. Büyük patron için de madenler tabii ki (çıkardığınız maden kadar maaş alıyorsunuz). Ayrıca çöpleri de temizlemelisiniz; hijyen ve huzur için. Para kazanmanın başka bir yolu da kolonınızı turistik bir beldeye dönüştürmek. Bu da ancak oteller, restoranlar, garip yaratıkların sergilendiği

uzaylı bahçeleri, vb. yerler ile mümkün. Gelen turistlere rehberlik yapmak da çok önemli; yoksa ortalık bir anda karışıyor. Koloninizin neşe kaynağı olan uzaylıları da unutmayalım. Çok çeşitliler; zararlısı da var, zararsızı da. Özellikle askeri görevlerde onlarla oldukça sıkı fırıldak oluyorsunuz. Saldırgan olanlarını üstlen uzak tutmak için savunma lazerleriniz, misilleriniz ve robot bekçi köpekleriniz var. Tabii bu tip giderlere fon ayırmak patronun onayına bağlı, yani dolayısıyla çıkardığınız madenlere. Kısacası geniş bir yelpazeniz var ama pərənəz olduğun sürece uygulama yapabiliyorsunuz.

Oyunun çok eğlenceli bir ana menüsü var.



Tutorial



Eskiye özlem...

Space Colony görsel açıdan çok şirin bir oyun. Her şey rengarenk ve ölçeksiz. Karakterler neredeyse yapılar kadar. Grafikler yeni bir şey vaat etmiyor ama zaten oyunun genelinde nostaljik bir hava var. Karakterlerin davranış biçimlerini animasyonlarından (ve yataklarından) anlayabiliyoruz. Uzaylılar ise daha çok Star Trek'in orijinal dizilerindeki aca-yip yaratıklara benziyor. Seslendirme hiç fena değil ama o kadar çok aynı espriler yapılıyor ki 'yeter' diyebiliyorsunuz. Müzikler vasat ama neyse ki kendi mp3'lerinizi oyuna yükleyebiliyorsunuz.

Ayrıca görevlerden sıkıldaysanız (ki sıkılıcaksınız), oyunun arazi ve senaryo editörleriyle kafanızda göre takılabilirsiniz. Ana menü özellikle çok eğlenceli, oyuna girmeden biraz izlemenizi tavsiye ederim. Yalnız kontrollerin düzenlenmesi gereklidir. Ne sol tık, ne sağ tık anlayana kadar karakterler ortalığı karıştırıcıdır. Zaten oyunun bence genel bir filtreye ihtiyacı; bazen kendinizi çarşamba pazarının ortasında bulabiliyorsunuz. Space Colony, bazı kusurlarına rağmen eğlenceli bir oyun. En azından grafikleri ve oynanış biçimimiyle eski günleri hatırlatması bakımından beni tatmin etti.



Artılar

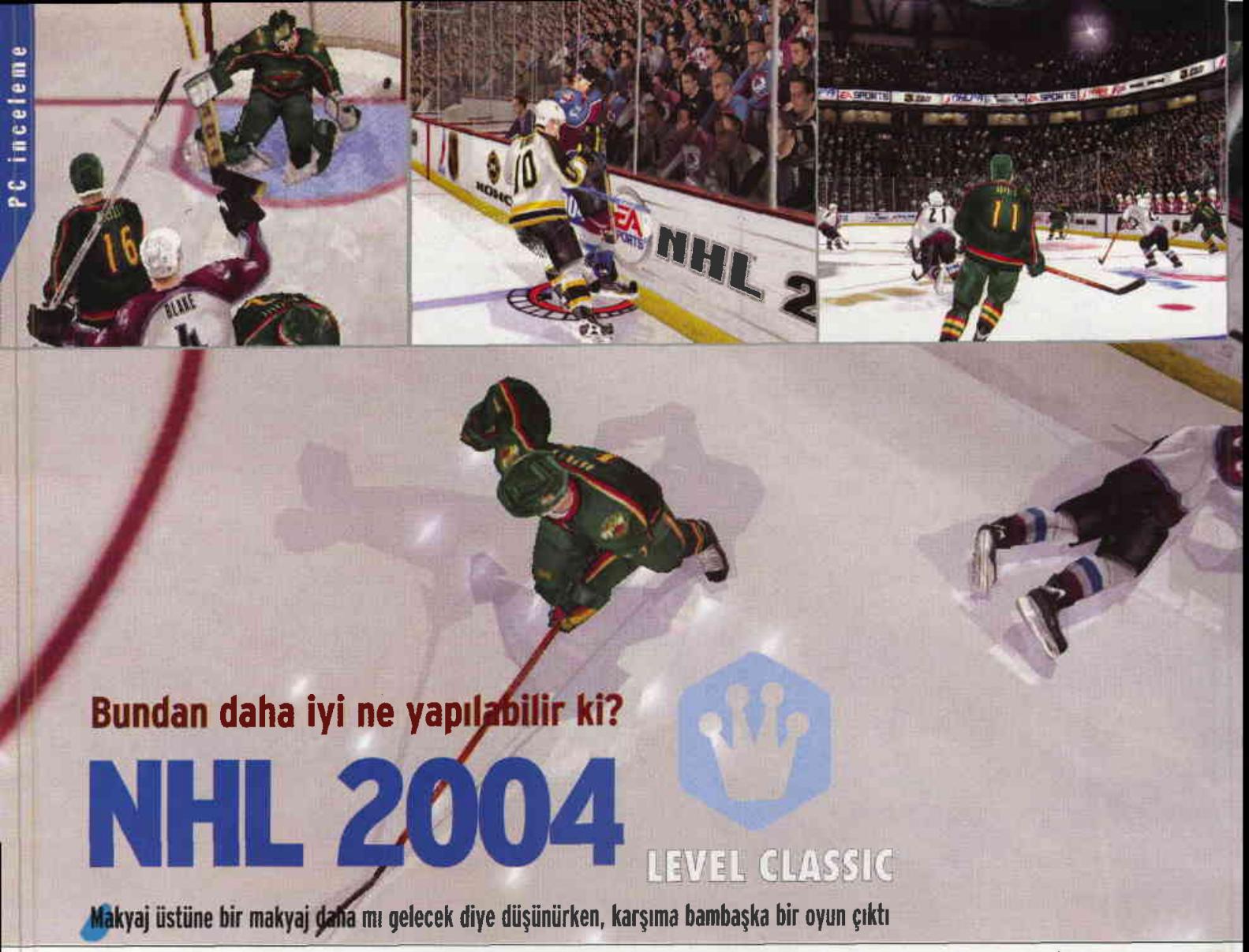
Sırrı, nostaljik grafikler. Orijinal karakterler. Sağlam espriler.

Eksiler

Karmaşık oynanabilirlik. Tekdüze görevler. Tekrar eden replikler.

Level Notu





Bundan daha iyi ne yapılabilir ki?

NHL 2004

LEVEL CLASSIC

Makyaj üstüne bir makyaj daha mı gelecek diye düşünürken, karşıma bambaşka bir oyun çıktı

N

HL serisi 2003 yılında az olsa değiştirdiği çizgisinden sonuna kadar sapmış bu sefer. Bu iyi haber mi kötü haber mi az sonra anlayacaksınız arkadaşlar. Diğer birçok oyunun aksine spor oyunları genelde sessiz çıkyollar piyasaya. Yurt dışında biraz farklı tabii ama bizde durum bu maalesef. Adam öldürmekten, kaynak toplamaktan, karakter geliştirmekten, karşısındaki karakterden vurmaya çalışmaktan hala baymadısanız ne oyun ne de yazı size göre değil.

NHL geçtiğimiz yıl çizgisinden fazla sapmadan bir çok yenilikle gelmişti önmüze. Oynanabilirlik, grafik, ses gibi

gelişmelerden çok online muhabbetine fazlaca yüklenilmişti. Makyaj üstüne bir makyaj daha mı gelecek diye düşünürken, karşıma bambaşka bir oyun çıktı. "Biliyorum ben bu oyunu, hem süper oyunarım bak ona göre" şeklinde muhabbetler yaparken neredeyse sıfırdan başlamak ürküttü beni.

Arcade öldü...

NHL'in arcade oyun tarzı sizlere ömrü. "Gerçekçilik" kelimesini bir çok oyun için kullandım bugüne kadar. Hatta her NHL yazısında sıkça geçti. Bu kelime anlamını ilk kez buluyor gibi hissediyorum şimdise. Artık ne roket gibi paslar, ışık hızıyla çekilen şutlar var. Ne yanından geçtiğiniz adama uşararak Body Check atabiliyorsunuz, ne de 3 kişinin arasından hasarsız çökabiliyorsunuz. Paslar güdümlü değil artık. Göremediğiniz birine pas atamayacağınız gibi, sizi göremeyen biri de pası alamıyor. Arkanızda olan birine çarpamayacağınız gibi, size arkası dönük biri de size çarpmıyor. Cümleler altı yaş grubuna bir şeyler anlatıyorum hissiyatı veriyor belki. Ama ne diyebilirim ki bu durum da. Gerçek hayatı ne nasilsa

oyunda da aynı şekilde. Grafik, ses vs diyeceğiz ama EA ekibi bunlardan çok daha fazla uğraşmışlar oyuncular ve animasyonları ile. Oyuncunun animasyonlarının büyük bölümünü oyun esnasında kaçırmıyor olsanız bile en azından tekrarları seyredin. Motion Capture üstüne güzel bir ders veriyorlar oyun yapımcılarına. Sürekli hareket halinde bir sürü oyuncunun hareketleri o kadar gerçek ve akıcı ki anlatmaya imkan yok. Mesela hızla giden bir oyuncu aniden fren yapıp ters yöne doğru kaymaya başlıyor. Bu hareket gerçekleştirken, fren yapmak için gövdesini arkaya yatırması, kalçasını çevirip buza yüklenmesi, kolların bükülmesi ve Puck'ı ters yöne çekisi, ters yöne doğru ilk adımı atışı ve devamını birebir görüyorsunuz. Oyuncular olmadık şekillerde bükülmüyor, eğilmiyor, katlanmıyor. Buz üzerinde nasıl hareket edilir ise o şekilde hareket ediyorlar. Bu sporla ilgilenen yada televizyonda vs seyretmiş olanlar çok daha rahat fark edeceklerdir bunu. Grafiklerdeki önemli değişikliklerden biri de seyirciler. Artık 2D bir tek seyirci bile yok. Garip ama gerçek. Tüm seyirciler 3D ve erkek (ahaha bu neden





Sopana mukayyet olsan kardeş.



Ciyaaaaaaaaaaaaak!

ben de anlamadım). Gerçi 5 - 6 farklı seyirci tipi var ama yine de oldukça güzel gözüküyor saha. Bütün bunlar ile bu kadar uğraşılmış olması boşuna değil.

Yaşansın Dynasty

Artık arcade tadında bir oyun yok günümüzde. Hokey simülasyonu denecek hale gelmiş. Neden bir önceki cümlenin sonunda "maalesef" yok diyeceğiz, gerek yok çünkü. NFL'de karşımıza çıkan "Owner" benzeri "Dynasty" modumuz var artık. Önceden sadece sahaya çıkacak oyuncuları belirler, stratejilerimizi belirler, sahaya döküldürük ardından. Şimdi ise bir hokey takımının yönetici olarak kolları sıvıyoruz. Sadece oyuncular ve taktikler ile sınırlı değiliz. Bi-

lar işaretli. Oynanmış olan maçların da skorları mevcut. Boş olan günlerin üstüne çift tıklayıp takıma antreman yapabiliriz. Yapılacak antremanın niteliği oyuncuları direkt olarak etkiliyor. Kısa antremanlar yada boş günler moral olarak artı puanlar getirse de, oyuncuların hamşamalarına neden oluyor. Tam aksi uzun antremanlar da oyuncuların özelliklerine artı etki etse de morallerini düşürüyor ve yorgunluklarını arttırıyor. Burada çok hassa bir denge kurulmuş, oldukça başarılı. Sol taraftaki menülerden ofisiniz, taktikler, oyuncu alım-satımı vs gibi bir çok özelliğe ulaşabiliyorsunuz. Genel amaç takımın başarılı olması. Sizin yönetici olarak amacınız ise takım sahiplerini mutlu etmek ve

NHL den 30, Avrupa profesyonel liglerinden 40, 20 ulusal takım mevcut. Bu takımların oyuncularının her şeyi birebir aynı iken gerçekleri ile sizin olamamanız çok fena (ciddiye almayın kapris yapıyorum). Oyuncular muhteşem görünüyor, siz görünemiyorsunuz olacak iş mi?

Başa söyle gereklidir

Ses olayına degenelim azıcık. Dan Taylor amca gitmiş yerine yeni bir amca gelmiş (sunucu). Oyun içi efektler çok gerçekçi. Abartılı balmum sesleri yok. Kavga olaylarında biraz komedi yaşanıyor. Kavgalarda iki yumruk, iki blok tuşumuz mevcut. Kavga etmemiz illa gerekmeyen ama. Kavga çıkışları muhtemel anlarda ekran da Fight



John Woo filmi gibi mübarek



İşte Klonlanmış 3D seyirciler ve üzünlendikleri an.



"Hayat belini bükmüş" buna diyorlar sanırım

let fiyatlarından, oyuncu maaşlarına, oyuncu alım-satımından, soyunma odasındaki tuvaletin yapımına kadar her türlü sorumluluğu sırtlanıyoruz.

Geçen yıl tanıtığımız yeni arabirim biraz makyajlanmış sadece. Kullandırı hala çok kolay ve kesinlikle kaybolmuyorsunuz menüler arasında. Dynasty moda başlarken önce, resmimizi ve ofisimizin tarzını seçiyoruz. Seçtiğimiz takıma göre arka plan resmi değişiyor. Basit ama hoş bir ayrıntı. Takımımızı da seçtikten sonra işe başlıyoruz. Ana ekran da takvim duruyor. Burada oynanacak maç-

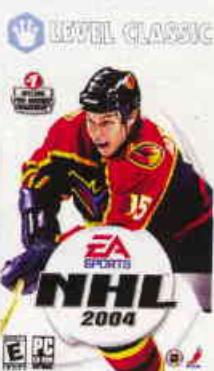
ışsiz kalmamak. Sıkı maçlar ve iyi skorlar her zaman daha fazla seyirci demek ve daha fazla seyircide daha fazla para. Oyuncuların maaşlarını kışır, bilet fiyatlarını artırabilir, kısa vadede çok para yapıp, uzun vadede işten atılabilirsiniz. Denklem bu.

EnEşHeLL...

Bunun dışında bildiğimiz diğer klasik modlar var. Hemen oyna, internette oyna, oynamaya çok dışarı gibi. Kendi oyuncumuzu yada takımımızı yaratıldığımız bölüm var bir de. Gerçi eskiden olduğu gibi resim koymamak kötü. Oyunda

yazısı çıkyor. "F" tuşuna basarak kavga girebiliyor, yada basmayarak kendi yolunuza gidebiliyorsunuz. Seslere dönelim. Efektler deşim gibi iyi, ancak müzikler muhteşem. Parça seçimleri çok başarılı. Yani bu oyunun atmosferini şu tür müzik verir diye bir şey yok zaten. Seçip seçip koymuş amcalar parçaları, iyi de olmuş. Bir de ekranın sol alt köşesine menü yapmışlar. Müzik setinizi kullanır gibi rahatsız bu konuda da.

EA Sports spor oyunlarını bir adım daha öteye taşıyor. Şu ana kadar çıkan en derin ve en başarılı NHL oyunu. Mutlaka edinin. ☺



Artılar

Gerçekçilik çok yüksek. Dynasty modu grafik, ses ve atmosfer gibi muhteşem.

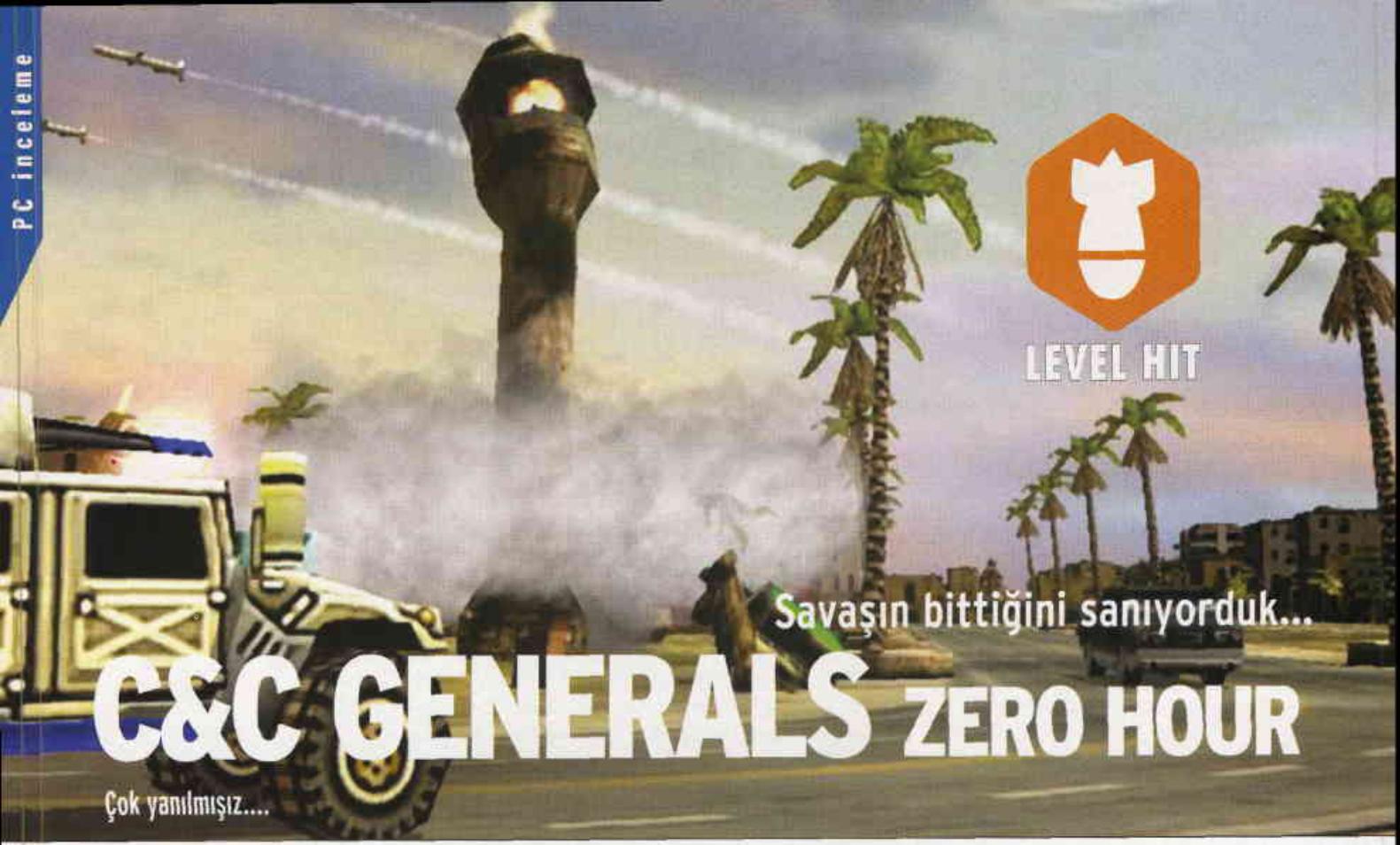
Eksiler

Bazı teknik detaylar.

Level Notu



90



C&C GENERALS ZERO HOUR

Cok yanılımışız....

Bilgi için: www.eagames.com Yapım: EA Games Dağıtım: Aral İthalat Tür: Gerçek Zamanlı Strateji Multiplayer: Internet ve Ağ üzerinden İngilizce Gereksinimi: Az Minimum Sistem: 800Mhz İşlemci, 128MB RAM, 32MB Ekran Kartı, 1.4 GB HDD Alanı Önerilen Sistem: 1.8 Ghz İşlemci, 256MB RAM, 64MB Ekran Kartı

Jesuskane
jesuskane@level.com.tr

Westwood adının anılmadığı ilk C&C oyunu olan Generals çıkışlı yaklaşık 8 ay oldu. Generalleri raflara geri püskürtmüşken Zero Hour ile tekrar cepheye döndüler. Birileri zamanında "savaşma seviş" demiş ama sallayan kim? Gelin yine yapalım, akabinde yıkılm.

Zero Hour bir genişleme paketi. Ama son zamanlarda çıkışlar gibi değil, ne mutlu. Kendisi iki CD ve oyuna artı olarak 1.4 GB yer daha istiyor sabit disekte. Böyle geniş geniş gelip yerlesince insan merak ediyor "ne doldurmuşlar bunun içine bu kadar" diye. Yeni birimler, birimler için yeni geliştirmeler, yeni haritalar, her grup için devam senaryoları, yeni alt gruplar ve yeni bir tek kişilik oyun modu. Anlayacağınız EA, WESTWOOD isminin anılmaması için elinden geleni yapmış.

Jarmen Kell

Grafiklere biraz makaj yapılmış. Bunu her an görmesiniz bile yeni patlama efektleri ve çarpışma sahneleri çok daha başarılı. Hava şartları oyuna direkt olarak etkide bulunmuyor olsa bile efektler yenilenmiş ve daha hoş olmuşlar. Oynamanıllılık üzerinde en güzel gelişme Generals Challenge modu ile gelmiş. Modda öncelikle bir general seçtiğinizde diğer general seçeneklerinizi ve diğer generaller ile tek tek



karşışıyorsunuz. Toplam dokuz general var. Her birinin uzmanlık alanı farklı. Birisi nükleer silahlarla kafayı bozmuş, biri hava kuvvetleri ile. Oldukça eğlenceli modumuz. Generalınızı seçtikten sonra Street Fighter tarzı yükleme ekranı çıkmıyor karşınıza. Burada rakibinizi ve uzmanlık alanını görüyorsunuz. Her karşılaşma öncesi kısa video düşmanınızın üssünü gösteriyor. Bundan hemen sonra rakibiniz sizin sıkıntından öldürmeye çalışıyor.

Generallerin tamamı geveze. "Aaaa kaynak mı kalmadı, yolliyim istersem ehehehehe" gibi cümleler kuruyorlar sürekli. Başlarda bunlara gülerken orta ikizlerin arasında oldukça can sıkıcı oluyorlar. Eğer düşmanınızı geri püskürtmeye bağırsızsanız, çenesi kapanıyor. Aradaki sessizlik de ödülnüz oluyor. Pek orijinal bir fikir gibi görünmese de, oldukça başarılı. Her general kendilerine has birimler ve geliştirmelere sahipler. Ayrica stratejileri de birbirinden tamamen farklı. Uzman olduktan sonra ağırlık

vermeleri bir yana, genel takımları da benzerlik göstermiyor. Yapay zekâ da ki bu gelişime sadece General Challenge ile sınırlı kalmıyor. Senaryoları oynarken de düşmanın ne kadar adı olabileceğine şaşıyorsunuz. Ama eski hamam eski tas olayları da mevcut. Belli aralıklarla saldırırlar, düşman birimlerin gücünü yok sayıp hep aynı noktalardan geçmeye çalışması gibi.

Genel senaryo GLA'nın, Akdeniz'de bulunan US donanmasını yok etme ca-



bası ve kısmen başarılı olunca başına gelenler üstüne kurulu. Ara videolarda sırif spikerleri görmekteyiz. Her grubun kendine ait televizyon kanalları durmadan yayın yapıyor. Çin'in BCTV, US'in BNN, GLA'nın ARC kanallarını çekiyor oyunumuz. Bölümler spikerler haberleri sunarken yükleniyor. Aslında video bitmeden genelde yükleme tamamlanmış oluyor. Ancak bahtsız olan bizler videoyu sonuna kadar seyretmek zorunda bırakılıyoruz. Eğer videoyu geçmek isterseniz "Alt+Tab" ile masaüstüne ve



Congratulations, you've defeated General Granger



I guess it's time for me to go find a good airline job.

tekrar oyuna dönmeniz gerekiyor. (hızlı bir sistem sahibi değilseniz denemeyin.). Senaryo dahilinde toplam 15 yeni bölüm mevcut. Seçtiğiniz zorluk derecesine bağlı olarak bu da oldukça uzun bir oynama süresi demek. Zaten oyunun başına oturunca 30 yeni ünite ve 20 yeni upgrade'i inceleyken bayağı zaman harcıyoruz. Senaryo bölümlerinin başında yer alan, oyun içi grafiklerle yapılmış minik videolarla destekleniyor. Ancak pek önemsiz kalıyor senaryo. Yani bir Red Alert havası yok. Zaten C&C Generals çıktığında en çok buna üzülmüştüm. R.A.'da ki videolar nerede, Generals nerede ahh ah!.

Black Lotus

Genelde tarafların güçleri denge li. Dengenin bozulduğu anılar genelde süper silahların ortaya çıkış anları. Tek tip birimler ile savaş kazanmanız genelde mümkün olmuyor. Sayı üstünlüğü ancak abartısanız etkili oluyor. Savaş sahneleri göz dolduruyor. Yeni efektler bayağı renk katmış ola ya. Ancak tanklar aynı anda ateş etmeye başladığında ekranın titremesi insanın midesini bulandırıyor. Süper silahlar bildik şeyler yine. Ama dediğim gibi dengesizliğin başladığı nokta. GLA'nın Scud Storm'u ve Çin'in nükleer silahları karşısına, US'in Partical Cannon silahı oldukça zayıf kalıyor. Birim olarak GLA zayıf gibi gözükse de aslında diğer gruplara göre çok daha avantajlı.

Daha az para ve daha az birimle çok daha fazla zarar verebilirsiniz. Ayrıca birimlerinin çoğu hızlı olan GLA vur kaç taktilerine çok daha fazla yatkın. Bir tutturduğunuz mu üssün savunmasını aşmanız oldukça kolay ve içerdene



çökertmek daha basit düşmanı. Bunlar dışında bazı birimler biraz yarasız kalmışlar. Örneğin Generals oynarken Black Lotus yapar, hepinizin yakından tanıdığı (o násısa artık) Tanya tadında kullanırdım. Ancak o kadar çok birim ve bina gizli sakılıları görür olmuş ki, kimseden habersiz adım atamıysınız. Comanche helikopterleri daha az kullanışlı artık. Hem çok pahalılar, hem de oldukça zayıf. Gerçi bunun karşılığında oldukça yüksek ateş gücüne sahipler ama her hangi roketli bir birim yada AAA karşısında zavallılar. Çin'in ateş gücü biraz fazla gibi geldi bana. US ise fazla teknoloji kasmaktan aptal olabiliyor. Ayrıca bazı binaların inşa süreleri gereksiz yere uzun. Zaten sizi zırt pırt tehdit eden akı oynak generalerin karşısına da gereksiz yere zaman kaybetmek ölüm anlamına gelebiliyor. Bunlar gibi daha birçok hata (bençe) mevcut. Hepsini burada anlatmak mümkün değil. Kısaca, her birim karşılığında, rakibe bir birim verilmiş. Ama bunlar birbirlerine ilaç olurken oyun birazcık dengesini yitirmiş. Yapay zekaya karşı sadece işinizin uzamasına sebep olsa da, çok oyuncu modunda oldukça sorun çıkartabilir.

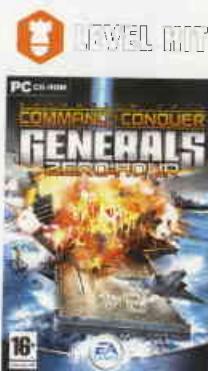
Colonel Burton...

Çok oyuncu demişken, Z.H. ile birlikte 25 yeni harita geliyor. ZH 1.01 yamasına da iki adet harita eklendi. Bununla beraber tam 27

yeni haritamız oluyor. Yamayı çekerseniz yukarıda bahsettiğim ve bahsetmediğim bir iki problemden acilen kurtulacaksınız. Oyuna 23 ayrı yerden girip iç dikiş atmışlar. Stealth özelliğine sahip birimleriniz sizin radarınızda da görünmesin istiyorsanız bilemem tabii. Çok oyuncu modunda artık alt grupları da seçebiliyoruz. Bunlar başka ülkeler değil oyuna eklenen generaller. US, Çin ve GLA için üçer ayrı general mevcut. Bu ülkelerin genel orduları ile beraber 12 ayrı ordudan birini seçip oynayabiliyoruz. Örneğin US'in 3 generali, süper Ssilahlar, lazer silahları ve hava kuvvetleri generalleri. Her general kendi uzmanlık alanına göre geliştirme ve silahlara sahip olduğu gibi, normalde sahip olduğu bazı birimlerde sahip değil. Yani hava kuvvetleri generali ile oynarken, kara birimlerinizin çok çeşitli yada güçlü olmasını beklemeyin. İki kişi oynarken pek sorun olmasa da, iki den fazla oyuncu var ise kağıt - taş - makas olayı yaşamamanız muhtemel.

Ve tabii ki Sinan Akkol

Yine aşımızın karakter sayımızı. Kısaca toparlarsak, yeni efektler ve elden geçmiş grafikler, 30 yeni birim, 20 yeni upgrade, 15 yeni bölüm, 25 yeni harita, yeni oyuncu modu iki adet dopdolu CD. Bir genişleme paketinden daha ne is- tedyebilirsiniz ki? ☺



Artılar

Doludoldu. Tam manası ile genişleme paketi.

Eksiler

23 adet bug var! Patchleyin hemen. Ülkeler arası güç dengesi pek sağlanamıyor.

Level Notu





AGE OF MYTHOLOGY

THE TITANS

En büyük kötülerin uyanışı

Bilgi için: www.ensemble.com Dağıtım: Microsoft Yapım: Ensemble Multiplay: Internet ve Ağ Üzerinden 12 Kişiye kadar Tür: Gerçek zamanlı strateji İngilizce gereksinimi: Az Minimum Sistem: 500MHz İşlemci, 128Mb Ram, 16Mb Ekran Kartı Önerilen sistem: 1GHz İşlemci, 256Mb Ram, 32Mb Ekran Kartı

Ali Güngör 'Maniac'
gali@level.com.tr



LEVEL CLASSIC

The Titans geçen yıl ortalığı kasıp kavuran Age of Mythology için çıkan ilk görev pakedi. Aom' un bu kadar başarılı olmasının sebebi klasik Age of Empires serilerindeki ergonomiyi çok iyi grafikler ile birleştirmiş olmasıydı. Aslında oyunu başarılı yapan unsurlar saymakla bitecek gibi değil. Çünkü Aom nasıl bakarsanız bakın her yerinden kalite akan bir oyun. Üç boyutlu grafikleri ilk kez bu kadar detaylı bu oyunda gördük. Warcraft3 çıktığında bir şeyle gördüğümüzü zannediyorduk ama Age bunun aksını kanıtlamıştı. Çağlar, tanrılar ve tarafların farklılıklarının oluşturduğu stratejik çeşitlilik ise kolayca öğrenilip oynanan bu oyuna çok ama çok uzun bir ömür biçiyordu. İşte nihayet Titans karşımızda!

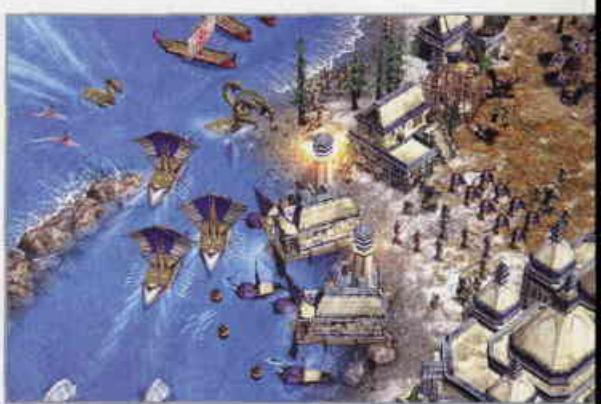
Atlantis'in batısından bu yana 10 koskoca yıl geçmiştir. Dağınık Atlantililer biricik evlerini kaybetmenin boşluğunun içlerinde hissetmektedirler. Yerleşmeye çalışıkları adacıklarda yaşamalarına yetecek kadar kaynak yoktur. Olmadığı gibi başka topraklara göçmelerine yarayacak gemiler inşa demezler çünkü bu işe uygun ahşap bile yoktur! Çaresizlik zamanlarıdır bunlar ve her şey Atlantis'in bilgelerinden birinin rüyasında gök-

lere açılan bir kapının yerini görmesi ile değişir. Kayıp kahramanın oğlu Kastor'un da onayı ile göç ederler. Geldikleri yerde arayabilecekleri her şey vardır fakat iki de harap tapınak bulurlar! Bunlar Titanların, yani Yunan Tanrılarının eskiden savaşıp yendikleri ve yerlerini aldıkları babalarının tapınaklarıdır. Atlanta'lilar şansırı ve kararsız kalırlar, Yunan tanrıları onları terk ettiğinde Titanlar el uzattrığına göre ne yapacaklardır? Böylece eski tanrılarını bırakıp Titan'lara inanmaya başlarlar ve eski tanrılar böylece geri dönerler dünyaya. Yunanlılar ve diğer eski tanrıların izleyicileri onlara karşı savaşmaya başladığında her ne kadar Atlanta'lilar şaşırsalar da karşılık vermeye başlar. Doğrusu Titanlar ile tanrıların mücadeleleri antik Yunan mitolojisinde en sevdiğim kısımlardan biridir. Tabii ki Aom'da direkt mitolojinin aynısı değil ama olaylar ve senaryo keşfetmesi çok zevkli şekilde hazırlanmış.

Kahraman Atlantis halkı!

Yunan filaların, Nordiklerin ve Mısırlıların mücadeleşine katılan Atlantililerin kendilerine has çok güzel özellikleri var. Köylüleri yanlarında çıkartıklarını taşıyan hayvanlar ile beraber ve gittikleri kaynakları topluyorlar ama kasabaya ta-

şımak zorunda değiller. Devamlı topluyorlar ve parasını bastırırsanız onları kahraman da yapabilirsiniz. Tabii Nordik'lerdeki gibi kesip biçen bir kahraman olmuyorlar, sadece Myth ünitelerine kar-





şı biraz etki kazanıyorlar ve daha hızlı kaynak toplayabiliyorlar. Ayrıca en kullanışlı yanları da Replib'leri taşıyabilmeleri. Fakat buna karşılık daha pahalı ve Öldürüldüklerinde yerlerine konmaları daha zor. Aslına bakarsanız sadece köylüler değil askerleri de tek tek kahramana çevirebiliyoruz. Bunun sonucunda mitolojik yaratıklara iyi karşı koymayıp gibi genelde biraz daha güçleniyorlar. Fakat bu seçenek ve gelen Atlantis üniteleri birazcık pahalı. Ayrıca favor'u yer-

leşim yerleri kurarak alıysınız. Mitolojik ordular için geniş sınırlar gerekiyor.

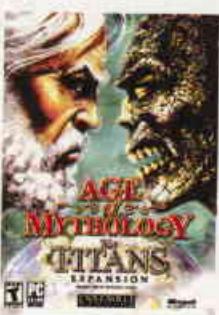
Bütün ünitelerden bahsedip de keşfetme hevesinizi kırmak istemiyorum doğrusu, ama çok güzel olmuşlar bilesiniz. Oyunın yanılı! Ve mucizeleri de çok güzel hale getirmişler, basit mucizeler birkaç kere yapılabiliyor ve bir şeyle de değiştiriyorlar. Mesela askerlerinizi güçlendiren mucizeler olduğu kadar düşmanları birbirine düşüren yeni mucizeler de var.



Atlantis'i oynarken en çok hoşuma giden kendi ünitelerinin tarihini daha doğrusu efsaneleri okumak oldu. Oyunu oynamak için normalde çok iyi bir İngilizce gerekmese de okumayı sevenlere İngilizce'lerini geliştirip canlı tutmaları için iyi bir fırsat. Yani pek okumadan gaz olup oynayanlara tavsiyem arada bir kendinizi serbest bırakıp rahatlayın, kasmayın omuzlarınızı ağırtmayın sırtınızı. Gidip bir içecek bir sandviç hazırlayın kendinize ve gelip biraz oyun dünyasını keşfedin, ögrenin ve eğlenin. Oyunların en güzel yanı insanın normalde her şeyi birden yapmaya fırsatı olmasa da ona bu fırsatı vermesidir. Tek bir oyun ile birbirinden bağımsız sürüyle alanda bilgi ve kültür sahibi olabilirsiniz. Age of serisi neden bu kadar seviliyor? Türkiye'de pek çok kişi tarihi bu oyundan öğrendi de ondan.

Yeni bir taraf eklemelerine ve bu tarafın her ünitesinin yepeni olmasına, diğer taraflara da pek çok eklemeler yapılmasına rağmen oyun mükemmel bir şekilde dengelenmiş. Ayrıca artık Titanlar sayesinde uzun çok oyunculu oyunların sonundaki herkes temkinli davranışında oyunun dengeye kalması halledilmiş. Sizin kendi Titan'ınızı uyandırmanız olayı bitiriyor. Titanlar savaşırken koca haritada delikler açılıyor, dağlar sarılıyor, koca ordular ve şehirler ayaklarının altında eziliyor. Colossuslar bunların yanında bez bebek gibi kalıyor ve neden hapsedildiklerini anlıyorsunuz. Yani tam oyun durağanlaştı derken kıyamet kopardı ve manyak eğlenmeye başlıyorsunuz! Doğrusu Aom'a yepeni bir soluk üfleyip yeniden canlandırmışlar. Taptaze nefesi ile tekrar adamı gaza getirip makinenin başına Age of Mythology'e bağlıyor bu görev paketi. Strateji severlerin kesinlikle kaçırılmaması gerek, Aom' u kaçırıdysanız da iki-sini birlikte alıp AoM' dan başlayabilirsiniz. Tavsiyem ilkini de oynamak olsanız Titans'ı da kurmanız. Bugün hala grafikleri ve atmosferi bu oyun kadar sağlam başka bir strateji olmadığı düşünürse kaçırmayın. ☺

LEVEL CLASSIC



Artılar

Yeni bir senaryo veır, güçlendirilmiş mucizeler, oyunun kıldırmasını önleyen Titanları, multiplayer daha iyi çalışıyor, oyunu yeniden canlandırıyor ve daha heyecanlı hale getiriyor.

Eksiler

Vasıt ses efektleri, yapay zeka problemleri, dengezleme zorluk, Tekrarlanan görevler.

Level Notu



"Ters" bir golf oyunu...

OUTLAW GOLF 2

Golfle kumarı aynı potada eritmek...



LEVEL HIT

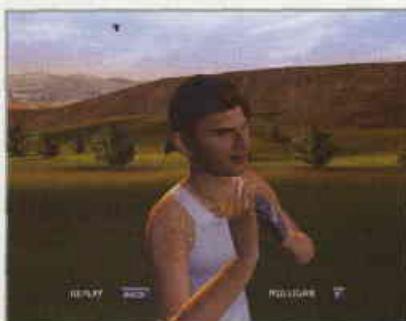
Bilgi için: www.simonsays.com/ssimkt/outlawgolf Yapım: Hypnotix Dağıtım: Simon & Schuster Interactive Multiplay: Var İngilizce gereksinimi: Hiç Minimum Sistem: 800 Mhz İşlemci, 128 MB RAM, 32 MB Ekran Kartı Önerilen Sistem: 2.0 Ghz İşlemci, 256 MB RAM, 128 MB Ekran Kartı

Fırat Akyıldız |
firat@level.com.tr

Aslında piyasada çok fazla golf oyunu yok. Hatta en son ne zaman golf oyunu oynadım, ne zaman yazdım hatırlamıyorum. Piyasada olanları ise birbirinden ayırt etmek zor. Zaten bir golf oyunu ne kadar farklı olabilir ki, bir golf sopası, bir delik ve oyuncular... Değil mi? Değil! Outlaw Golf, "mini golf" oyunlarından sonra çizginin dışına taşan, test

yor! Oyunda sırıf bu ara sahneler için "Player Reaction" adında bir ekran yapmışlar.

Oyunun eğlencesi ve rengi sadece karakterlerinde değil. "Arcade" tadında hazırlanan Outlaw Golf'te, seyirciler de oyuna dahil edilmiş. Nasıl mı? Diğer golf oyunlarındaki seyirciler 2D ve kartondur. Hiçbir şekilde haraket etmezler ve hiçbir şeye tepki vermezler. Hatta top içlerinden geçer gider, umursamaz-



dairelerini taşırarak dolduran ilk golf oyunu (sırıf o daireleri doldurmuyayım diye sınava girmedim kaç yıl be).

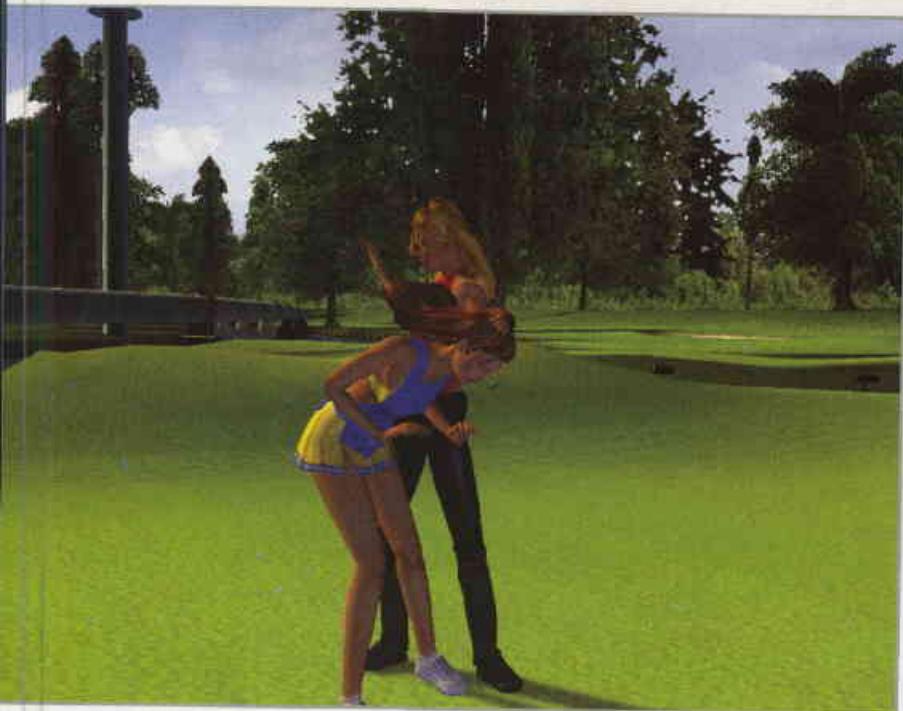
Svisss!!!

Outlaw Golf'ü diğer golf oyunlarından ayıran belli başlı şeyler var. Bunlardan ilki renkli ve eğlenceli karakterler. Her karakterin bir de yardımcısı var. Her oyun arasında seçtiğiniz karakterle yardımcısı birbirine satıyor; birbiriyle tartışıyor, konuşuyor hatta kavga ediyor. Karakterlerin pek normal olmadıkları da bir gerçek. Mesela Summer lezbiyen! Ve yenildiği zaman sınırlenip yardımcısı Autumn'in poposuna vuru-

lar. Outlaw Golf'te ise çevredeki seyircilerin tamamı 3D. Ve kafanızı onlara doğru çevirdiğinizde, topa vuracaksınız sanıp bağırarak sağa sola kaçışıyorlar. Yani aynı Carmageddon'daki yayalar gibi... Seyircilerin topa ve çevresinde olanlara tepki vermesi gerçekten de çok hoş. Ama bunla sınırlı değil her şey. Attığınız top bir seyircinin kafasından sekip yön değiştirebiliyor. Eğer top sert gelirse seyirci yere düşüyor ve diğerleri de buna şaşırıyor! Bu, oyunu hem eğlenceli hale getiriyor, hem de vuruş yaparken çevredekiler her objeyi, her şeyi hesaba katmanızı gerektiriyor.

Outlaw Golf'teki mod'lar, oyunun

eğlenceli olmasını sağlayan diğer bir etken. Oyunda Exhibition başlığı altında toplanan, ilginç ve şimdije kadar diğer golf oyunlarında rastlamadığımız yedi mod bulunuyor. Bunlar; Stroke, Match, Skins, Best Ball, My One and Only, Time Attack, Scramble ve Casino. Modların herbirinin ne olduğunu tek tek açıklayamayacağım, ama en ilginç olanlarından biraz bahsetmek istiyorum. Dört kişiyle oynanan Scramble'da her oyuncu sırasıyla vuruşunu yapıyor. Daha sonra da sıra yeniden size geldiğinde, diğer oyuncuların toplarının olduğu yerden vuruş yapabiliyorsunuz. Aynı Worms'daki gibi... Space tuşıyla istedi-



ğiniz topu seçip o noktadan topa vurabiliyorsunuz.

Casino, tahmin edeceğiniz gibi kumar mantığına dayanıyor. Bahisler açılıyor, para yatırıyorsunuz ve kazanırsanız ortadaki toplam parayı alıyorsunuz.

Exhibition'ın dışındaki tek mod ise *Tour*. Bu modda gerçek kurallarla, gerçek bir turnuvaya katılıyorsunuz, ama oyun yine de eğlencesini koruyor. Zaten oyun *Exhibition* modu dışında oynanılarak gerçekçi sayılır. Sonuçta top saçma sapan hareket etmiyor ve golf kuralları hiçe sayılmıyor. Sadece sıkıcı olması muhtemel bir oyun; eğlenceli karakterlerle, animasyonlarla ve farklı modlarla ilgi çekici hale getirilmiş. Fakat fizik modellemesinde

de bazı boşluklar yok değil. Mese-la top bazen basketbol potasından sekermiş gibi delikten sepiç çıkabiliyor. Bu da gerçek hayatı gerçekleştirmesi zor olan bir şey.

Kontroller ise...

Gayet basit. Ekranın sağ altındaki derece size ne yapmanız gerektiğini gösteriyor. Size sadece yönü belirleyip iki defa mouse'un tuşuna basmak kalıyor. Sol tuşa tıkladığınızda derece yukarıya doğru çıkmaya başlıyor ve bu sıradaki ilk tıklığınızın topa vuruş gücünü belirliyor. Daha sonra derece yeniden gerilemeye başlıyor ve sol tuşa bir daha tıkladığınızda topun yönü belirlenmiş oluyor. Bunun için derecenin sonunda ek bir çizgi daha var. Ek çizginin solunday-

KARAKTER TAHLİLİ...

Oyundaki bazı karakterlerin hobileri, özellikleri...



Summer: Çocukları çok sevdiği için veteriner olmak isteyor (?) Summer. Summer'in yardımcısı Autumn da onun en iyi arkadaşı (!) Hepinizin ilk olarak bu üç güzel bayanla oynamayaçına eminim ;)



C.C.: C.C'nin en çok hoşlandığı şey golfte farklı farklı oyuncuları yemek ve onların ayakkabılarıyla dalga geçmek. Ve kimse bunun ne anlama geldiğini bilmiyor! C.C'nin yardımcısının adı ise Heavy G



Killer Miller: Killer altın bir kalbe sahip. Biyografinin giriş'i ise şöyle başlıyor: "Bana karşı yanlış şeyler yapan insanları birkaç defa kazayla yatak odamın pencereinden aşağıya attım"



Doc Diggler: Diggler Internet'in Dahili İlaç ve Kätiplik bölümünden mezun olmuş. Doktor hiçbir hastasını kaybetmemesiyle gurur duyuyor. O hepsinin tam olarak nerede olduğunu biliyor!



Ice Trey: Ice Trey'in gerçek ismi Melvin Coznowfsky. Trey bu ismi; *Ice Age*'ten (çok yaşlı), *Ice Hockey*'den (çok hokey) ve *Iceaholic*'ten (çok çalıntı) daha iyi olduğu için almış (?).

ken veya sağındayken mouse'a tıklamanız gerekiyor. Ne kadar solundayken tıklarsanız top o kadar sola, ne kadar sağındayken tıklarsanız da o kadar sağa gidiyor. Bunun dışında tavsiye edilen vuruş şiddeti de bir çizgiyle belirlenmiş. Yani işiniz kolay...

Outlaw Golf'un grafikleri ise ortalama seviyede. Karakterlerin hatları oldukça yumuşak ve gölgelendirme efektleri başarılı. Animasyonlarda oyunun görsel olarak en önemli artışı. Bunun dışında seyircilerin ve çevrenin grafikleri ise pek iyi sayılmaz. Sesler ve müzikler de oyunun eğlenceli havasını tamamlıyor.

Ve...

Outlaw Golf'te, eğlenceyle bir golf simulasyonu başarılı bir şekilde birleştirilmiş. Sonuçta ortaya, daha geniş bir kitleye hitap eden, eğlenceli bir oyun çıkmış. Her şeye rağmen gerçek bir golf simulasyonu arayanlar bu oyun dan pek hoşlanmayabilir. ☺



Artılar

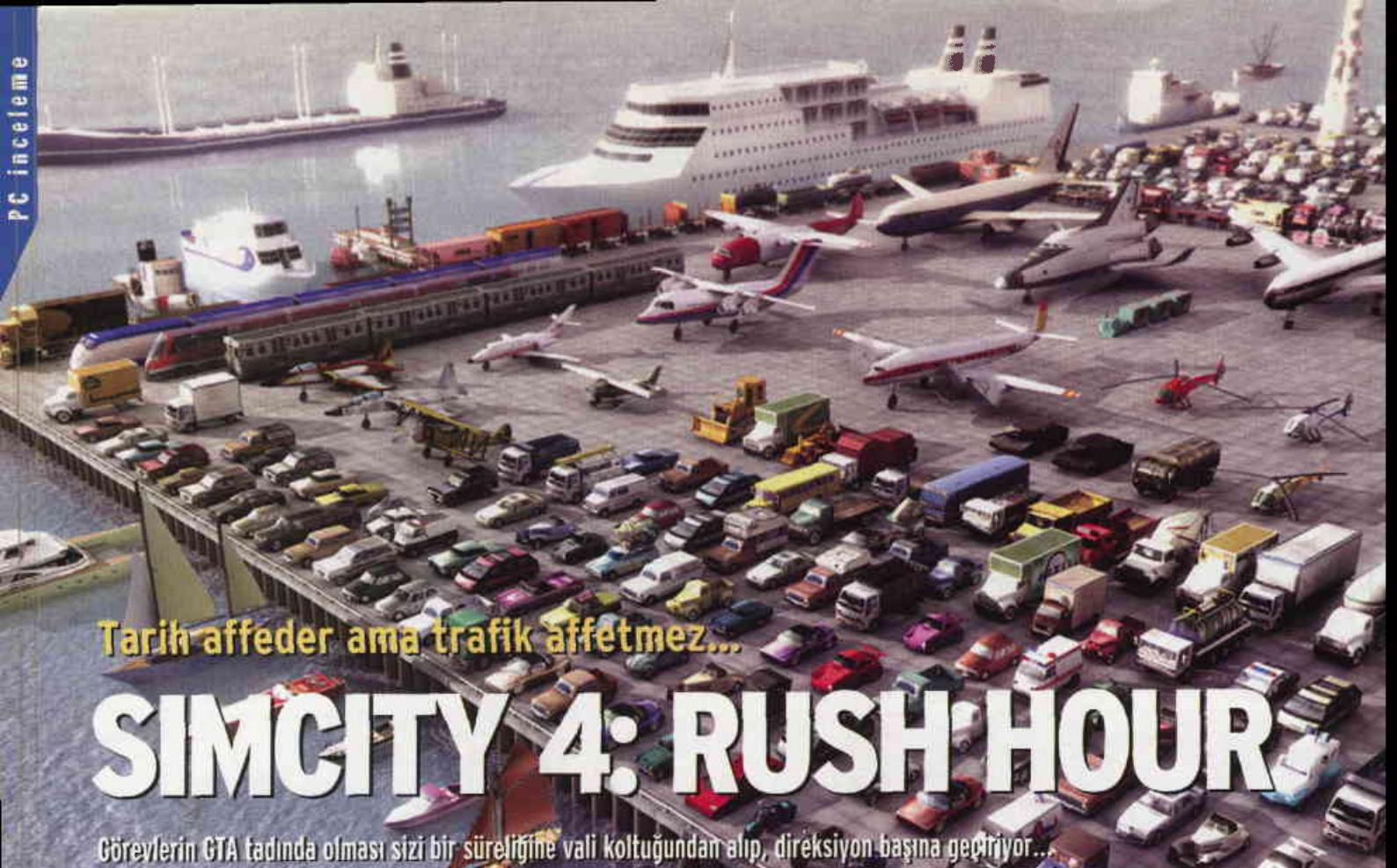
Eğlenceli karakterler ve animasyonlar, ilginc modlar, basit oynanış.

Eksiler

Basit çevre grafikleri, fizik modellemesindeki bazı boşluklar.

Level Notu





Tarih affeder ama trafik affetmez...

SIMCITY 4: RUSH HOUR

Görevlerin GTA tadında olması sizin güvenliğine vali koltuğundan alıp, direksiyon başına geçiriyor...

Bilgi için: www.maxis.com Yapım: Maxis Dağıtım: ARAL İTHALAT Tür: Simülasyon Multiplay: Yok İngilizce gereklisi: Normal Minimum Sistem: 500 MHz işlemci, 128MB RAM, 32MB ekran kartı Onerilen Sistem: 800 GHz işlemci, 256MB RAM, 64MB ekran kartı

Güven Çatak
guven@level.com.tr

SimCity oyun dünyasını gerçekten değiştiren serilerden biri. Artık o bir marka, bir referans. Şehir kurma üzerine herhangi bir simülasyondan bahsederken ister istemez seride gönderme yapıyor, "SimCity gibi..." diyoruz. 1, 2, 3000 derken, senenin başında çıkan SimCity 4, seri için tam anlamıyla bir devrim olmuştur. SimCity 2 ve SimCity 3000, gorsel açıdan daha iyi ve oynanabilirlik bakımından daha kapsamlı olmasına rağmen, orijinal SimCity ortaya koyduklarını kökünden değiştirecek kadar 'yeni' değildiler. Ama SimCity 4, yeni 3D grafik motoru, yeni arayüzü, yeni şehir kurma anlayışı ve daha birçok 'yeni'yle SimCity serisi için bir dönüm noktası oldu. Gerçi yeni grafik motoru beraberinde birtakım performans problemleri getirmiştir ve eski oyunlardaki birtakım önemli özellikler pas geçilmiştir ama yine de SimCity 4 sağlam gişe yaptı ve eleştirmenlerden

olumlu eleştiriler aldı. Durum böyle olunca oyuna bir eklenen paketinin çıkışması kaçınılmaz oldu tabii ki. İşte tüm bu belliştilerin sonucu olarak da Rush Hour piyasaya çıktı. Bakalım SimCity fanatiklerini ne kadar tatmin edebilecek?

Direksiyonun başına geçiriyoruz...

Tahmin edeceğiniz üzere, Rush Hour aşırılıkları olarak şehirlerinizin ulaşım sistemleriyle uğraşıyor. SimCity 4'ün kendisi ulaşım bakımından pek esnek değildi ve oyuncuya pek fazla kontrol imkanı tanımiyordu. Rush Hour ulaşımı eğilirken, "U-Drive-It" sloganlı görevlerle bizzat siz şoför koltuğuna geçiriyor. Bu görevlerde çeşitli araçların kontrolünü ele alarak, emirleri yerine getiriyorsunuz. Kazancınız ise daha yüksek reytin ve daha fazla para oluyor. Görevler GTA 3 tадında olması bile bir güvenliğine sizin vali koltuğundan alıp, sokaktaki adamla yüzleşme (daha doğrusu sokaktaki adamı sollama) bakımından eğlenceli. Bunun

yani sıra artık caddelere, mahallelere ve yer şekillerine isim verebiliyorsunuz. Şimdi görür gibiyim Bağdat caddeğini veya Asmalı Mescit sokaklarını. Yakaşık 100 yeni yapı türü ve varolan yapılar için yeni dokular da bu artık isim sahibi caddeleri ve sokakları dolduran 'yeniler' arasında. Yeni binaların çağdaş Avrupa mimarisinde olması da artı bir puan.

Oyuna yeni katılan ve oldukça faydalı olan ulaşım özelliklerinin yanı sıra sorğu aracı olarak çevirebileceğim query tool ile haritadaki herhangi bir karenin üstüne gelerek o kare hakkında detaylı bilgi alabiliyorsunuz. Ayrıca çeşitli rotaların şemalarına ve rotalarındaki diğer bilgilere ulaşabilmeniz de mümkün. Artık tek yönlü caddeler inşa edebilirsiniz. Birçok şehirdekine benzer bir şekilde tek yönlü caddeleri kullanarak, trafiği bir hayli rahatlatabiliyorsunuz. Tabii uygulamada biraz özen göstermeniz gerekiyor; farklı yönler daima paralel yerleştirilmeli

Kaçın! Dev robot geliyor!



Artık birçok köprü seçeneğiniz var.



Oyunda GTA tarzı görevler mevcut.





Bir eğim, bir de su mimarinin en büyük düşmanı.

İl. Daha yoğun rotalar için oyun toprak seviyesinde uygulanan dört şeritli otobanvari yollar sunuyor. Bu dört şeritliler standart yollara göre daha yüksek kapasiteli ama aynı zamanda daha fazla yer kaplıyor. Ayrıca dört şeritliler otobanlara göre daha ucuzlar ve onları yerleştirmek daha basit; gişe koyabilmek de masrafları karşılamak bakımından mantıklı bir seçenek.

Oyun biter, yol bitmez...

Toplu taşımacılıkta da birtakım değişiklikler yok değil. Yükseltilmiş raylar (pahalı ama etkili), daha büyük ve kapsamlı tren istasyonları ve metrolarınıza bağlanabilecek demiryolu sistemleri en önemlileri. Eğer şehriniz, Amsterdam gibi su kanalları barındırırsa feribot seferleri de düzenleyebilirsiniz. Ayrıca büyük ulaşım tesislerinin yanına, yeni katlı otoparklardan koyduğunuz zaman, Simleriniz işe giderken, arabalarını park edip, trene veya metroya binebiliyor (daha az trafik ve daha az kirlilik). Artık kavşaklarda kazaların olmasına Simlerinizin hangi yol sistemlerinde zor durumda kaldıklarını görebiliyorsunuz. Yeni yapılar arasında yüksek kapasiteli okulları, büyük emniyet merkezlerini, uçak iniş pistlerini ve çeşitli köprüleri saymak mümkün (nedense bu yenilikten daha fazla eğitim, daha fazla suç gibi bir anlam çıkıyor).

U-Drive-It görevlerine bakacak olursak, öncelikle belli araçlara tıklayınca aktif oluyorlar. Tıkladığınız aracın hem kontrolü hem de görevi size geçiyor. Bir polis arabanın bir suçluyu hapishaneye götürmesi gibi görevler vali olarak reytinglerinizi yükseltirken, bir ordu üssünden savaş başlığı çalmak gibi görevlerse popülerlik seviye-

nizi düşürüyor ama kasanızı da dolduruyor. Dengeyi kurmak sizin elinizde. Kontrol edebildiğiniz araçlar çok çeşitli; tekneler, trenler, uçaklar, helikopterler, çöp kamyonları, tanklar (!), bunlardan bazıları. Aslında bu yol görevleri kontrol ve yaklaşım bakımından bir hayli ilk Grand Theft Auto'yu çağrıştırıyor. Yalnız oynanabilirlik GTA kadar iyi değil; kontrollerden dolayı pek sürüs keyfi alamıyoruz. Bu görevlerdeki oynanış perspektifi oyunun geri kalanında olduğu gibi izometrik. Yani Sim-



City'i sokaktaki vatandaşın gözünden oynamayı bekleyenler bir süre daha, hatta uzun bir süre daha beklemeye devam edebilir. Küçük eksilerine rağmen U-Drive-It görevleri, en azından kendi tasarıladığınız yollarda turlamak bakımından ilginç. Örneğin grev kırcı olarak bir tank (aslında panzer de diyebiliriz) kullandığınız veya polis merkezine toksik atık servisi yaptığınız türden görevler biraz sıkıcı ama bir yandan da kendi yollarınızı test etmek anlamında oldukça eğlenceli.

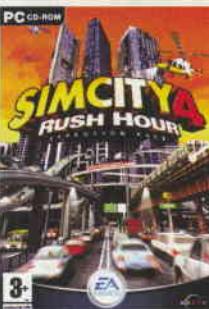


Şehriniz metropolistikçe, oyunun performansı düşüyor.

UFO'lar şehri basınca...

Rush Hour, performans anlamında da SimCity 4'ü bir hayli topalamış. Eklenen yamalar sayesinde artık oyun daha düşük konfigürasyonlarda da çalışabiliyor (tabii küçüye belirttiğimiz minimum sistem gereksinimlerinin altına düşmemek kaydıyla). Yine de zamanla karşı oynadığınız görevlerde, eğer 800x600'ün üzerinde bir çözünürlüğü tercih ettiyseniz, Pentium 4'ünüz bile olsa, kare oranınız zaman zaman yerlerde sürünebiliyor. Kontrolleri kolaylaştırmak adına yeni görevler küçük ve orta haritalarla sınırlanmış. İyi de olmuş çünkü görevlerin çoğu ilginç bir başlangıç sahip olmasına rağmen, çubuk söküveriyorlar. Zamana karşı yarıştığınız bu görevler, darda kaldığınız durumları çözmek için ideal bir seçenek; başarılı olduğunuz takdirde popüleriteniz veya banka hesabınız bir anda tavana varabiliyor.

Geliştirilen bir başka özellik de anlamsız ve gereksiz bulduğum 'My Sims' modu. Artık simlerinizin altına kırmızı bir 'convertible' veya siyah bir 'chopper' çekiliyorlarsınız. Sonuçta The Sims ile SimCity'ı birleştirmek kaçınılmaz bir adım ama SimCity 4 bu iş için pek uygun olmasa gereklidir. İki de yeni felaketimiz var; kurduğunuz şehri yerle bir etmek isterseniz, tanrı moduna geçip kullanabilirsiniz. Bir tanesi 'Independence Day' tadındaki UFO saldırısı, diğeri ise dev bir robot. Bunların dışında haliyle grafiklerde veya arayüzde herhangi bir gelişme yok. Rush Hour, SimCity 4'ün birçok sorununu çözen, özellikle ulaşıma getirdiği yeni yaklaşımalarla iyi bir ekleni paketi. Rush Hour, SimCity 4'e geri dönmek için iyi bir fırsat. ☺



Artılar

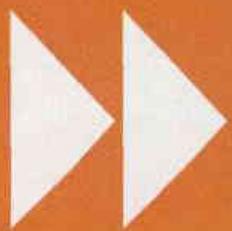
Yeni ulaşım sistemi. Eğlenceli görevler. Şehir turu modu.

Eksiler

Performans sorunları. Araçların kontrolü kasıyor.

Level Notu





Fırat Akyıldız | fırat@level.com.tr

7 Kasım'da doğan çocuklara koyulabilecek isimler: Kız: Kısa, Erkek: Kısa Kısa...

kısa kısa

Tha Fate

Yapım: Wizard Soft

Dağıtım: Emperor

Minimum Sistem: 400 Mhz İşlemci, 64 MB RAM, 16 MB Ekran Kartı



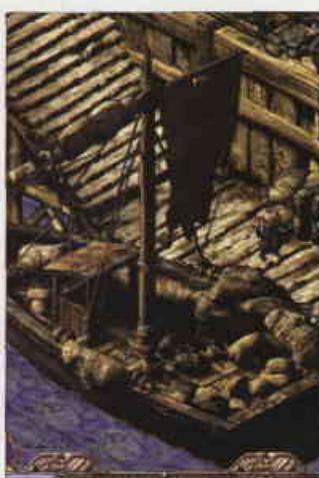
Duygusal bir yapım... Sarıcı anlatım... Ağlatan hikâye... Soğan... Fırk... The Fate... Bu ayki ilk oyunum bu. Yuvarlak CD anlayışının dışına çıkmayan The Fate, iç açıları toplamıyla da bir da-

ireden aşağı kalmamaktadır. Fakat oyunun hikâyesi ise şu şekildedir: Genç savaşçı ve muhasebeci Loni, gizemli bir şekilde ortadan kaybolan kardeşi Ranon'u bıçık! bıçık! diye aramaktadır. Bunun için

de LaTranada ve La Gazzetta dello Sport adalarında bir sağa bir sola gitmektedir. İşte Fate de tam bu noktada başlamaktadır.

Profilden RPG'yi ve iki km/saniye'den kuzeni Diab-

lo'yu hatırlatan The Fate'te birçok farklı şey yapabiliyorsunuz. Peki bunlar bir nedir? Masum yerilere mouse'un sol tuşuna Berker atmak suretiyle tıklamak, onlarla konuşmak, tartışmak, silah satın almak ve see... Bunların yanında oyun oynanabiliyor (vay be!) Bu da iyi bir şey olsa gerek. Fakat sorun şu ki, saatler ve kilogramlar boyunca karşınıza çıkan yaratıkları kesip yapıştırmaktan başka hiçbir şey yapmıyorsunuz. Sıkıcı mı? Kesinlikle değil! Ne ilgisi var! Beş dakika boyunca hiç başından kalkmadan, kaşarlı-domatesli sandviç yemen den ve top oynamadan oynamadım bu oyunu ben be! Aralıksız beş dakika ama! (vay be)



New World Order



LEVEL SHIT

Yapım: Termite Games

Dağıtım: Strategy First

Minimum Sistem: 1.5 Ghz İşlemci, 256 MB RAM, 64 MB Ekran Kartı



Bu ayki onbirinci oyunum ise bu (Coğrafyam çok iyidir, eskiden krokiydim hem). New World Order adında olan ve şişko arkadaşları tarafından "kepçeee kepçeeee, ehe eho ehaşsijj" diye dalga geçen bu oyun... Bir FPS. F'si var P'si var S'si var, FPS

işte! Ne bileyim ben! Oyun dergisi miyiz biz be! Motor yarışları dergisiyiz! Sakın olayım!

New World Order'da John Dobbs adındaki bir karakteri; klavye, fare, harddisk ve telefon kombinasyonuyla kontrol ediyorsunuz. GAT'ın (Kısa

adiyla Global Assault Team) bir adamı olan Dobbs, bir yarışçı bir aşağı giderek umarsızca karşısına çıkan her şeyi Tazmania Canavarı gibi kzzkzkakakakzl diye isırıp parçalamaktadır. Buraya kadar her şey normal, meyva suyu gibi giderken, ortaya

oyunun sorunları çıkıyor sevgili okurlar... Bakınız sorun: Raven Shield'daki gibi taktik

uygulamanız gerekiyor, 4-4-2 dizilimiyle sahaya çıkmınız gerekiyor, orta saha ile defans bloğu arasındaki kopukluğbororoborlop... Ha ne diyordum, taktik falan yok bu oyunda!!! Bunun yanında oyun hızlı ve akıcı çalışmak için en az Burak'in kafası kadar bir sistem istiyor. Hatta CD'yi bilgisayara taktiktan sonra 9 metre 15 santim açılın ki bilgisayarınız depresyon'a girdiğinde "artık çok uzaklarda" olun. Ayrıca siz okur musunuz ki bu yazımı okuyorsunuz? Bakalsınız! Sakın olay...



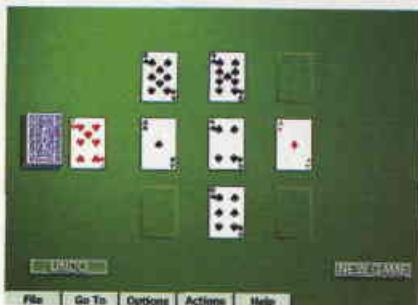
Hoyle Card Games 2003

Bu ayki dokuzuncu oyunum ise bu (Sosyal Bilgiler'ım çok iyidir, eskiden İnsan İlişkisi'ymişim hem). Şu: Hoyle Card Games 2003. Sierra'nın yıllardır devam etmekte olan yaşlı, ak sakallı serisi Hoyle'nin sonucusu... Şimdi bu CD'yi

1700 mhz hızındaki ve 512 MB RAM tutarındaki bilgisayara səplayip içinde ne olup ne olmadığına bakayım. İşte CD içeriği, işte CD'deki oyunlar, işte sıralı tam liste, işte mir mir mir...

Bridge, Canasta, Crazy Eights, Crib-

Yapım: Sierra
Dağıtım: Sierra
Minimum Sistem: 166 Mhz İşlemci, 32 MB RAM, 8 MB Ekran Kartı



bage, Euchre, Gin Rummy, Go Fish, Hearts, Memory Match, Old Maid, Pinochle, Pitch, Poker, Solitaire, Spades ve War. CD'de kaç adet oyun olduğunu saymak gereklirse... Biiiiir, kiii, himm, vazgeçtim.

Bunların dışında oyuna yeni animasyonlar da eklenmiş. Anlayacağınız, artık oyun oynarken dil çıkartan veya "nasıl da piştı yaptım, ni, ho, ha" diye hunharca kahkahalar atan karakterlerle karşılaşacaksınız. İsterdim ki bu karakterler umarsızca kahkahalar atarken, elinizdeki bowling topuyla onları devirin, yuvarlayın. Fakat maalesef çağımızın teknolojisi şimdilik buna izin vermiyor. İzin alın, yuvarlayın.

Empire of Magic

Bu ayki Empire of Magic'inci oyunum olan Empire of Magic de sıra tabanlı bir RPG oyunu. Artemian adındaki sıra tabanlı bir savaşçıyı kontrol edip zivandan çıkardığınız oyunda kuru kafalarla, benzeri yaratıklarla, vs yaratıklarla ko-

nuşup (?) anlaşmaya (???) ve onları yaşamın çok anlamsız olduğu konusunda iknâ etmeye çalışıyorsunuz (żżż). Gelelim oyunun oynamışına... Fakat korkarım ki bunun için bir satır aşağıya geçmem gerekecek. Sayfanın sağ tarafında kalaç boşluğa Cin Ali falan çizin. Aa alt satırda geçmişim bel!

Oyunda ilerleyebilmeniz için aksiyon puanları toplamanız gerekiyor. Eğer elinizde bunlardan kalmamışsa firkateyn veya ne bileyim, kanepe takımı gibi olduğunuz yere çakılıyorsunuz. Diyelim ki aksiyon puanınız yok, işte o zaman Japonça'da Yotamaşı Ofsaydo anlamına gelen "Change Turn" tuşuna y Wong! diye tıklıyorsunuz ve sıranız geçiyor. Oyunun sorunu da bu değil mi zaten sevgili sevgi poturcuları... Savaş sahnelerinde ve sıra geçişlerinde beklemek o kadar sıkıcı, o kadar sıkıcı, ha bir de şey var, o kadar sıkıcı ki, Cin Ali çizesim geliyor. Dur bakiym cizebiliyor muyum: O-, Hah, olsun be! (Resimim de çok iyid...)

Yapım: Mayhem Studios
Dağıtım: Summitsoft Corp.
Minimum Sistem: 600 Mhz İşlemci, 128 MB RAM, 8 MB Ekran Kartı



Tennis Master Series 2003

-Sinan şuradan bi' Kısa Kısa oyunu atsana kafama. -Tabii Fırat'ım, him him himm, kraşşş! (CD kutusunu karıştırı!) Hah, al Fırat'ım, fijjjit! (CD'yi fırlat!) -Lay lay lom ne kadar çok eğleniyorum ya, ne eğlenceli işim var yaa! Dı dı dı! (Opeth dinle!) Hı??? Hiaaaaaaaa! (CD'yi farket!)

Çat çut! (CD duvara çarp!)

Beş dakika sonra...

-Himm, himm, şunu şuraya takayım, himm, bu kapak nereye, bu da buraya... Tıktır! Çat! (Kutuyu yeniden yapı!) Hah, oldu işte! CD'yi de CD-ROM'a koyayım, inceleyeyim, yazayım, yapayım edeyim.

Yapım: Micros

Dağıtım: Micros

Minimum Sistem: 500 Mhz İşlemci, 128

MB RAM, 32 MB Ekran Kartı



Tennis Master Series 2003 adından da anlayabileceğiniz gibi bir strateji oyunu. Hemen oyunun dezavantajlarını yazıyorum ki bu oyunu almayın. Bakınız: Kontroller zor! Oyuncu isimleri yanlış! Mesela oyunda bir Andre Agassi veya ne bileyim bir Michael Schumacher yok! (tenis bilgim had safhadadır, polemiğe girmem) Bir de grafiklerdeki sorulara yumuluyum. Grafikler vasat. Kaplamalar yamuk, animasyonlar yumuk vs. Bunların dışında bir de şu var ki, ben aslında Cin Tonik de cizebiliyorum. Bakınız: Cin Tonik (yazıyla)



"Lune Noire" der Fransızlar siyah aya; karanlık ve fırtınalı bir gece gelmelidir aklınıza.

Blackmoon Chronicles

Ali Gündör, gail@level.com.tr

► Her ne kadar çağlardır imparatorluğun demir yumruğu ölümlü diyarları güvenli kıldıysa da, ölümlü her şey gibi bu da geçicidir. Sabah sisinden ya da çiçeklerin üzerindeki çığden daha kalıcı olamaz barış. Ve yürekleri değişir insanların, daha yüce gördükleri şeylerin gölgesinde varlık bulurlar. Wismerhill, adını rüzgarların fisildadığı ya da çiçliklara karışan bir isim. Bir adamın ismi altın damalarla işlenmiş siyah zırhlar içinde yanın bir kılıç taşıyan bir adam. Neler olacak? Bilememek ve cehalet güzel olabilir bir gelecektен bahsedebilecekse, seçilen yol herhangi bir yere çıkabilir. Orak'ın kehaneti geleceği önceden bildirmektense merak eker zihnlere. Wismerhill kimden yana olacak?

İmparatorluk

Kızıl cübbeleri rüzgarla dalgalandıkça dev bir orman yangınındırı impatorluk ordularının ilerleyisi. Disiplin, onur, güç ve sadakat bunlar için yerini korur Haghendorf'un askerleri. Altın rengi zırhları ve kızıl kürkülü pelerinleri ile generaller en ön saflarda dalga dalga düşmana rağmen yerlerinden kımıldamazlar. Onlar askerler için en az kızıl flamalar kadar, hatta daha önemlidirler. Çok zor yetişen fakat emsalsiz bir güç olan Leviathan'lar da cesaret verir askerlere. Bu dev yaratıkların üzerleri okçu ile doludur. Savaş makinaları ve süvariler, mızraklılar ve okçular hepse de vazgeçilmez parçalarıdır. Fakat en az onlar kadar vazgeçilmez olan impatorluk rahipleri ve büyütüleridir. Rahipler şifa dağıtır hatta ölüleri diriltebilirler fakat esas büyütüler korkunçtur. Dev zelzeleler ile surları sarsıp toz edebilir, koca orduları helak edebilirler. Göklerden ateş yağıdır, korkunç dayanıklı toprak elementlerini yardıma çağırırlar. Bu güç için impator onlara büyük bir özerklik vermiştir.

Haghendorf, yaşlı ve güçlü impator atalarının ejderhalar ile olan pazarlığını onurlandırmaktadır, tipki ejderha prensleri gibi. Dev bir kırmızı ejderhanın sırtındaki taktında ordularının üzerinde uçar ve ejderhalar ona eşlik eder. İmpatorluk sınırlarında bu ejderhaların inleri nadirdir ve yumurtalar yanlış elle-re geçmemeleri için korunmalıdır.

İşik Tarikatı

İmpator desteğini çok gördüğü bu tarikata güvenir, öyle ki şatolar dikip vergi bile toplayabilirler. Fakat bembeyaz giysileri içerisinde kalpleri kararmıştır tarikatın. İyiye ve haklıya, acize yardım etmek değildir artık içlerinden geçen. Kılıçlarına zehir sürdürükleri yetmez gibi atlara biner çوغu ve fazlası ile mağur hareket eder gereğinden fazla yaklaşanları da çigner geçerler. Oysa halkın ayakkabılardında yürümelidirler ki toprağa ne kadar yakın olduklarını unutmasınlar.

Fratus, tarikatın başı gözlerini hem tahta dikmiştir



hem de şimdide kadar impator ve tanrı tarafından yok etmeye görevlendirildiği karanlık güçlere. İlk tarikatının ışığı gölgeleri beslemiş ve İmpatorun gözlerine kendilerini erdemli gibi göstermiştir. Ağzılı rahipleri ve kötülüğe sapan büyütüler çok güçlündür, şövalyeleri acımasız ve güçlündür, süvariler ise en kudretli süvarilerdir. Herkes birbiri ile savaşırken kendi çıkarlarını koruyup ezici bir şekilde güçlenmektedir bu tarikat, fakat kim bilir belki hala bir kisminın kalbi hala erdemden yanadır? Fakat bu esnada kardeşleri yardım etmeleri gerekenlerden çalarken kimse onlara güvenmeyecektir.

Adalet Şövalyeleri

Şövalye Parsifal, sayıca az fakat gönüllerini adalete ve barışa adamış savaşçıların lideri. Tanrı'nın seçilmiş bir kulu fakat ne yazık ki hep doğruları söyler, özellikle de dostları ile konuştuğu acı fakat gerçekdir. Zaten bu yüzden İşik Tarikatı gibi İmpatorun güvenini kazanamamıştır. Yine de doğru bildiği yoldan şaşmaz.

Kutsanmış çelikten zırhları içinde, ellerinde işilda-yan kılıçları ve mavi bayrakları ile ilerlediklerinde haklıların yüreklerine ferahlık verir Adalet Şövalyeleri. Yardımcıları pek azdır ve zaten acizi karşılık beklemeden savunurlar. Bu yüzden Tanrı yardımcısı onların. Yüreklerindeki inanç o çok sağlam zırhları ve

keskin kılıçları savaşın hiddetine dayanamasa bile onları ayakta tutar. Bazen, kendilerinden iyilik uğruna vazgeçiklerinde göklerden işıklar ve yıldırımlar arasında bir baş melek yardımcılarına gelir ve dualarına karşılık olur. Altın zırhlar içerisinde cinsiyetsiz bir insana benzer, mızrağında saçılığı yıldırmalar ile kalbinde kötülük olanları helak eder.

Baş melek olmama da rahiplerin duaları karşılıksız kalmaz, hele ki bazı rahipler yargı günü gelmişcesine savaş meydanının üzerine adaletin yıldırımlarını çağırabilir. Devasa ordular bile küllelere karışır. Büyücüler de vardır, kulantıları güçler konusunda çok hassas olan ve bu yüzden karanlığa sapan diğer büyücüler kadar güçlü olmasalar da etkilidirler.

Kara Ay

Haazeel Thorn, o bir insan mı yoksa hala insan kabuğunda yeryüzüne adımlayan bir tanrı mı? Ayı parmaklarının arasında tutabilen ve gece göğünde firtinalar yaratıp cehennem boyutlarından iblisleri bu diyara sinek sürüleri gibi çekebilen biri gerçekte nedir? Yanında her biri ölümlü bir ordudan daha güçlü yok olmuş lordları, iblis lordları ve gücünü ondan alan karanlık rahipleri vardır onun. O ra-

hipler ki sapık imanları eti kemikten sıyrı bir dua ile. Dahası ölümün ötesinde efendilerine sadık yaşayan ölüler, ölüm büyütücüleri toprağın altında taşlaşmış kemiklere hareket etme yeteneği bahederlerse? Dağlarda birbiriley savaşan devler ve troller, böcek sürüleri gibi saklanan orclar böyle bir korku karşısında diz çöküp ona katılacaklardır. Tek başına herkese karşı birden savaşır, kimseden korkmaz ve çekinmez o. Korkunun kendisini ne korkutabilir ki?

Hikayeler

Cryo'yu hatırlıyor musunuz? Giriş videosundan tutun da ansiklopedideki eskizlere kadar oyunu her yerinden kalite akiyor. Müzikleri orkestra ve koro işi ve kesinlikle kendinizi sihirli bir diyarda ordulara hükmederken buluyorsunuz. Bir rol yapma oyunu ile stratejinin mükemmel harmanı olan oyunda bir Warhammer dünyasının, Warcraft dünyasının, klasik fantastik diyarların kısacası hepsinin tadını alıyorsunuz. Kalenizde değişiklikler yapıyor, yeni silahlar ve eğitim çeşitleri, büyüler keşfediyor sonra ordularınızla gerçek zamanlıavaşlar yapıyorsunuz. Ana haritada düşman ordularının hareketlerini yaklaşık olarak görüyor, coğrafayı lehinize kullanabiliyorsunuz. Senar-



youu devam ettiren savaşlarda ve olaylarda ise konuşmalar ve seçenekler var, olaylara yön veriyor ve kararlarımıza sonuçlarını görüyoruz. Oyunun yegane sorunu yapay zeka, maalesef yapay zeka oldukça aptal. Ve oyun en kolayda bille inanılmaz zor olabiliyor ama oynadığınızda bitirdiğinizde kesinlikle deyiyo. Dinlerken kendinizden geçeceğiniz müzikleri, saran, kuşatan ve tatmin eden senaryosu, çeşitliliği ile rol yapma ve strateji oyunlarını sevenlerin mutlaka yaşaması gereken bir deneyim. Fransız oyuncuları içerisinde kara birinci, oynarken duygulandım ve yıllar önce bitirememiş olmanın verdiği buruk duyguya attım. Ama şimdi de keşke hiç bitmeseydi, hep kara zırhım içinde ve alevli kılıcılı diyarda dolaşsaydım diyorum. Devasa çok oyunculu versiyonunu mu oynasam acaba? ☺



Bir kapının açılma sesi sizi ne kadar korkutabilir?

UFO X-COM

 İndirme gemisinin kapısı açılır ve özel tim dışarı boşalmaya başlar, yayılıp araziyi taramaya başlarsınız. Her şey kitabına göre gitdiyor derken gözden kaçırığınız karanlık bir köşeden gelen sesler kabusunuzun başladığını haber verir. Bir şok bombası askerlerinizin ortasında patlar, üç kişi bayılır, diğerlerinden ucu ucuna yırtmış olanlar ise silahlarını atıp kaçmaya, çığlıklar atıp etrafa rasgele ateş açmaya başlarlar. Adamlarınızdan biri birden dönüp boşa bakan gözlerle silahını arkadaşının üzerine boşaltır, artık zihni kendi kontrolünde değildi.

UFO hayatımda hatırladığım en gerilimli taktik oyundu. Program hatası olarak ne zorluğu seçerseniz seçin kolayda oynamamıza rağmen ciddi bir oyundu. Biz X-Com projesi olarak ulusların örtülü ödeneklerinden beslenen bir örgütük. Amacımız da dünya dışı ırkların gezegenimiz üzerindeki planlarını bozmak. Bu nın için dünyanın çeşitli yerlerinde görülen uzay gemilerinin yanı ufoların pe-

şine avcı uçaklarımıza yolluyorduk. Düşürdüğümüz uzay gemilerine de tek tek girip içindekileri temizlemek, fakat ekipmanları kendi araştırma ve kullanımımız için sağlam bırakmak durumundaydık.

Hafif anime havasında, stil sahibi fakat abartısız. Mükemmel bir atmosfer sağlıyor fakat esas atmosferi veren oyunun sesleri. Uzakta açılan bir kapı, ayak sesleri, çılgınlar, patlama sesleri, karanlık. Bu oyunu çok az kelime ile özetleyebilir fakat verdiği hisleri unutamazsınız.

Üs yönetimi, bilimsel araştırma, araştırılan silahları üretebilmek ve savaş! Çok yönlü ve eğlenceli bir oyun UFO. Başta tüfektir, gatlingdir derken daha sonra lazer silahları, plazma silahları ve power armor! Fakat esasen Power Armor'u keşfedip üretince, ekibimize dağıtıncı eşitliği hatta üstünlüğü yakalıyoruz. Kesinlikle hatırlayan herkesin yine oynamak istediği bir oyun UFO. Kaç oyunda yönettiğiniz ekipteki adamların adlarını, özelliklerini ve rütbelerini ezberlersiniz ki? ☺



AYAĞINIZI YERDEN KESİN!

BÖLÜM 3

Ölümün kızıl kanatlı melekleri...

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

Simülasyon serisinin bu son bölümünde konumuz öncelikle savaş olacak. Neden o kadar uğraşır eski bir Mustang içinde gökyüzüne yükseldik? Tabii ki insanoğlunun en eski uğraşı olan savaşı daha da farklı bir boyutta yaşamak, düşmanlarımıza gökten ölüm yağdırırmak içint Ne var ki düşmanlarımız taş devri adamları değil, bu yüzden bize karşı önlemlerini alıyorlar, yanı işimiz zor.

Eski uçuş simülasyonları doğal olarak eski havacılık ve silah teknolojilerini konu alan oyunlardır. Haliyle bu oyunda hava araçlarından beklenenler ve

cak ciddi biçimde korunan hedeflere de dalmamız istenebilir.

Bu tür görevlerin ortak noktaları bellidir. Öncelikle yere çok yakın uçmanız gerekecektir ki bomba, roket ve mermileriniz etkili olabilse. Ancak bu pek çok açıdan tehlikelidir. Herseyden önce alçaktan uçmak size pek manevra alanı bırakmayacaktır. Alçak irtifada çok keskin dönüşler yapmak zor ve tehlikelidir. İkinci tehdit ise uçak savar ateşinden gelir. Siz yere yaklaşınca bu ateşte daha fazla maruz kalırsınız. Bir diğer tehdit kaynağı ise bizzat kendi silahlarınızdır. Çok alçaktan uçarken vur-

mektir. Mesela iyi korunan bir tren katına dalarken karşidan değil yanından yaklaşmak ve öncelikle lokomotifi hedef almak gereklidir. Aksine konvoya paralel uçmak daha fazla isabet kaydetmenizi kolaylaştıracaktır, ama siz de aynı tehlikeye sokacaktır.

Havadan Denize Saldırı: (Air-to-sea mission)

Bu tür görevlere Avrupa sahnesinde nispeten az rastlanır, deniz savaşları açırgılı olarak Pasifik bölgesinde geçmiştir. Burada genellikle sizden beklenen askeri ya da sivil gemi konvoylarını vurmanızdır. Bunun için bombaların yanı sıra torpidolar da kullanılabilir. Torpidolar atmak nispeten daha zordur, ama mesafe uzak olacağından daha güvenli sayılır. Neyle saldırırsanız saldırın, unutmayın ki karınıza çıkacak hemen her geminin az çok hava savunması mevcuttur. Yoğun uçak savar ateşinden kaçınmak için dik dalışlar ve tırmanışlar yapmak şarttır. Yine patlayan bir gemi çok yükseklerde dek şok dalgası ve şrapnel saçabileceğini unutulmamalıdır.

Bombardiman Eskort Görevleri: (Bomber escort)

Bombardiman uçakları çok savunmasız araçlar değildirler, ancak takım halinde çalışan işinin ustası bir grup avcı pilotuna karşı şansları pek fazla değildir. Bombacılar son derece hantaldırlar, telden tırnağa kadar silahlı olmaları bu gerçeği değiştirmez. Bu yüzden korumak için iki temel yönteme başvururlar. Birinden ilk sıri formasyonlar halinde uçmaktadır, böylece filodaki tüm uçaklar birbirlerini koruyabilirler. İkincisi ise avcı korumasıdır. Bu koruma avcıların menziline ve ustalıklarına göre farklı sonuçlar verir. Bir avcının bombacıları korurken unutmaması gereken konu neden orada olduğunu, saidıran avcıların peşine takılıp filodan uzaklaşmamalı, aksine yakında kalıp filoya dadanan avcıları çavdırılmaya çalışmak gereklidir.

Ağır bombardıman uçakları formasyon halinde yüklerini hedefe boşaltıyorlar.



Çarpışma taktikleri de buna uygundur. Öncelikle bu tür oyunda karşımıza gelen görev türlerine genel olarak bir bakalım, böylece oyuncunun bizden en istedigini bilerek yerden kesilelim.

Havadan Yere Saldırı: (Air-to-ground mission)

Bu tür görevlerde pilotun çeşitli yer hedeflerine saldırması ve onları imha etmesi beklenir. Bu hedefler tren katarları, kamyon konvoyları ya da panzer türmenleri gibi hareketli. Üstelik yerden havaya ateş açabilen unsurlardan oluşuyor olabilir. Bunun haricinde havaaalanı, ilman, askeri karargah gibi sabit, an-

dugunuz hedeflerden ya da kendi bombardımanlarınızdan kaynaklanan patlamalar uçağınızı ciddi biçimde yaralayabilir. Bu yükseklikte vurulursanız toparlanmak için pek zamanınız olmayacağıdır.

Bu tür görevlerde uygulanacak en iyi teknik aksı emredilmektedir hedef bölgесine kadar uçak savar menzili dişinda gitmek, sonra hızlı dalış ve tırmanışlarla hedefleri yoğun ateş altına almaktır. Dalış başlamadan hedefinizi seçmeli, kararlı biçimde üzerine dalmalı ve çabucak yükselmemelisiniz. Yer ateşine karşı alabileceğiniz yegane önlem dalışa geçmeden önce atışların seyrek olduğu taraflı gözleyip oradan hücum et-



Kurtulmak İçin bir arada kalmak zorundalar!



Sürat kadar manevra kabiliyeti de önemli...

Stratejik Bombardiman Görevleri: (Strategic bombing mission)

Bu tür görevler ağır bombardıman uçaklarını kullanmanız gereklidir. Büyük ihtimalle kendinizi pilot kokpit, bomba istasyonu ve silah kuleleri arasında deller gibi gezinirken bulacaksınız. Ancak unutmayın ki siz orada avcı uçaklarını vurmak için değil, verilen yer hedeflerini en az kayıplı bombalamak için bulunuyorsunuz. Yapay zeka çögluklu taretleri sizden daha iyi kullanır, bu yüzden dikkatinizi pilotaj ve bombalamaya yöneltin. Bombardıman uçakları ile uçarken dikkatiniz devamlı formasyonda ve rotada olmalıdır. Bu

olacaktır. Bazı durumlarda durdurmanız gereken filolar farklı uçak türlerinden oluşabilir, mesela bombardıman uçaklarını durdurmanız gerekebilir. İngiltere tarafından oynarken Londra'ya atılan V-2 füzelerini önleme görevleri de alabilirsiniz. Ve bazı durumlarda "scramble" etmeniz gerekebilir. Bunun anlamı ani bir baskına karşı çabucak havalandır derhal üstünüzde gelen düşmanı karşılaşmaktır.

Hava Savaşının Temel Prensipleri

Kullandığınız uçak ne olursa olsun, aklınızda tutmanız gereken en temel kural şudur, aracınız havada ileri doğru hareketle kalabilir. Çok keskin manevralar, dalgalar ve tırmanışlar, yanı uçağa yük bindiren herşey sizi düşmeye yaklaştırır. Özellikle bir avcı uçağı kullanırken aracınızın sınırlarını iyi bilmeniz çarpımı lehiniye döndürebilir.

Avcı uçaklarında mecburen peş peşe seri manevralar yapmanız gereklidir, ancak bu mecburiyet fizik kanunlarını değiştirmez. Peki ne yapmalı da havada kalmayı, düşmanı yakalamayı başarmalı? Öncelikle kendinize şu soruyu sorun, bir düşmanı takip ederken kendinizi devamlı geride kalırken buluyor, bazen uçaktan ziyade kaplumbağaya binmiş gibi hissediyor musunuz? Eğer bu naçarınız evet ise o zaman uçağınızın "enerjisini" kullanmayı beceremiyorsunuz demektir. Bir uçağın halen sahip olduğu surate "enerji" deriz, ve eski hava savaşlarında galip gelen taraf genellikle enerjisini en iyi kullanandır.

Her uçağın tasarımını nedeniyle farklı bir hızı ve verimli uçabildiği yükseklik vardır. Ancak enerjiyi iyi kullanan bir pilot eski bir avcıyla çok daha iyi bir düşman uçağına karşı başarılı olabilir. Enerjiyi korumanın en önemli yöntemi uçağınıza yumuşak davranış göstermek, onu gereksiz yere ardi ardına sert manevralara sokmamaktır. Onunuzdeki düşman sağ tarafa doğru sert bir dönüşe mi girdi? Ille de peşinden gitmeniz gerekmek, özellikle de o dönüş sizi hayatı yavaşa-

tacak ise, çünkü düşmanın istediği budur zaten. Düşmanın peşinde devamlı daralan daireler çizerek onu yakalamaya çalışmaktadır, ters yöne manevralar gerçekleştirip onunla dairesinin diğer ucunda buluşmak daha akılî olabilir. Ne de olsa o da sonsuza dek dönenmeyecek, bir noktada enerji kazanmak için düzelmek zorunda kalacaktır. Akılî davranışlarınız siz ekmeğin yaptığı manevraları ona enerji kaybettirmek, haliyle zor duruma düşürmek için kullanılabilirsiniz.

Bir örnek verelim. Messerschmidt BF-109 ve Spitfire savaş alanında sık sık karşıya gelen uçaklardı. Me-109'da güçlü motoru sayesinde Spitfire'dan çok daha hızlı uçabiliyor ve tırmanabiliyordu. Spitfire ise tasarımı nedeniyle Me-109'dan çok daha dar dönüşler yapabiliyor, üstelik bunu yaparken çok daha az sürat kaybediyordu. Bu yüzden Alman pilotları İngiliz avcılarını devamlı tırmanışa sokmak, böylece onları yavaşlatıp dönüşteki avantajlarını kaybetirmek için uğraşırlardı. Ingilizler ise hızlı Alman uçaklarını yükseklerde doğrudan kovalamak yerine, irtifalarını mümkün olduğunda koruyup yumuşak dönüşlerle onları üzerinde tutmaya çalışırlardı. Sonuçta Alman'ın ne kadar yükseltebileceği belli idi ve ister istemez tekrar savaşmak için aşağı gelmek zorundaydı. Tabii Almanlar yeniden datarken sürat kazanıyorlardı, ancak zaten kontrollü biçimde uçmakta olan Ingilizlere yukarıdan gelen atışlarından sıyrılabilecek fırsatı da ister istemez tanımış oluyorlardı. Çünkü dâlia geçen Me-109'lar onları bekleyen Spitfire'lar kadar seri değildi. Sanırım bu örnek size bir fikir verebilmüştür. Önemli olan devamlı onunuzdeki düşmanı kovalamak değil, üç boyutlu gökyüzünü kendi avantajınıza kullanacak biçimde hareket etmektir. Sonuçta hava savaşı refleksen çok akın oyunudur.

Hava savaşlarında yapılan manevralara gelince, bu gerçekten de bu sayfala sığmayacak bir konudur, ne de ol-



tür görevler çoğulukla sıkıcı gibi görünebilirler. Ancak hedefe yaklaşıkça artan uçak savar ateşi ve avcı hücumları işi tattıracaktır, şüpheniz olmasın. Hedefe varıldığından önceden planlanan irtifada olmanız gereklidir. Genel kural şudur ki irtifa yükseldikçe uçaklar daha da güvende olacaktır. Ancak ne var ki yüksekten bırakılan bombalar geniş bir alana dağılırlar, üstelik hedeften de saparlar. Oysa amaç bomba gruplarını belli hedeflere yoğun biçimde bırakmaktadır.

Av-Önleme Görevleri: (Combat patrol-Interception mission)

Avcı uçakları ile çıkışan ve hedefi düşman uçakları olan hemen tüm görev türlerini bu başlık altında toplamak mümkündür. Göreviniz avcı filonuzla belirli bir bölgede devriye gezmek ve karşılaşılan düşman uçaklarını vurmak



↑ Takım çalışması, Japon pilotların yabancı olduğu bir kavramı.

sa havacılık yaklaşık bir asırlik geçmiş olan bir uğraştır ve bu süre içinde sivil olsun, asker olsun sayısız insan bbu alana hayatlarını vermişlerdir. Her on yılda bir ilerleyen teknoloji yüzünden savaş alanındaki takıtlar değiştirmek zorunda kalmış, tabii bundan en çok etkilenen de havacılık olmuştur. İkinci Dünya Savaşı ise altı yıllık bir süre içinde uygulanan doktrinlerin sayısız kerele gözden geçirdiği bir dönemdi. Bu yüzden ilgilendiğiniz dönemin simülasyonlarını oynarken nelere dikkat etmeniz gerektiğini öğrenmek için konuya ilgili kişisel araştırmalar yapmanız gereklidir.

nin askeri doktrinlerini uygulamaları, özellikle hava kuvvetlerine ve zırhlı birliklere hiç önem vermemeleri onların en büyük hatası olacaktır. Ingiltere ise zamanın dört bir yanında aktivite gösteriyordu ve aslında savaşa herkesen daha hazır da denebilir. Ne var ki Ingiltere büyük Alman hırsını görmeyip, diplomatik oyunlarla rakiplerini kontrol altında tutabileceklerini sanıyorlardı, lilloğlu bir biçimde büyük güçler arasında savaşa en hazır olmayan taraf Amerika Birleşik Devletleri idi. Onlar ilgilerini iç dinamiklere yöneltmiş, Avrupa'ya bakmuyortardı. İşte bu sebepler-

riliydi. Orta sınıf bombardıman için He-111 serilerini kullanan Almanlar'ın en büyük eksiklikleri uzun menzilli stratejik bombardıman uçaklarının olmamasıdır.

İngiliz Taraflı:

Ingiltere'nin yurt savunması için on plana çıkardığı uçaklar Spitfire ve Hurricane serileri olmuştu. Her iki uçakta ıucuza üretilebiliyordu ve Alman uçakları kadar hızlı olmasalar da tehlikeliydi. Taktik destek ve bombardıman görevi ise efsanevi Mosquito serilerine düşmüştü. Çift motorlu ve ahşap gövdeli bu uçak pilotlarının takdirini kazanmıştı. Bu görev için ayrıca Tempest ve Typhoon serileri de sonradan geliştirilmiştir. Almanlar'ın aksine uzun menzilli stratejik bombardıman uçaklarını göz ardı etmeyen Ingiltere, Bristol ve Lancaster serisi ağır bombardımcıları ile düşmanın fabrika, şehir, baraj gibi önemli hedeflerini savaş boyunca vurabilmişlerdi.

Amerikan Taraflı:

Birden fazla cephede savaşmak zorunda kalan ABD güçleri kısa süre içinde her bölgeye uygun uçaklar geliştirmek zorunda kalmışlardır. Pasifikte uçak gemileri ve ada pistlerinden kalkabilen Grumman Wildcat ve Hellcat uçakları Japonların hayatı kayıp vermesini sağlamıştı. Bunun dışında elden geçirilmiş P-40 Warhawk'ları kullanan Amerikalılar, İngilizlerle ortak çalışarak P-51 Mustang avcılarını, P-47 ve P-49 gibi dayanıklı av-bombardıman uçaklarını geliştirmiştir. Stratejik bombardıman ise savaşçı kabuk bitirmek isteyen Amerika'nın en önem verdiği konu olmuştu. Bunun için B-25 Mitchell, B-26 Marauder gibi orta sınıf ve B-17 Flying Fortress, B-29 Super Fortress gibi ağır sınıf uçakları geliştirmiştir. Super Fortress atom bombasını iki defa Japon hedeflerine atan uçak olarak tarihe geçecekti.

Sovyetler Taraflı:

Savaşın başında çok eski avcı uçakları-



↑ Roket yüklü P-47'ler yer hedeflerine karşı müthiş etkiliydi!

Donanım ve Araçlar

Yazının bu kısmında isterseniz kısaca İkinci Savaş döneminin çeşitli hava araç sınıflarına ve silahlarına bir göz atalım. Özellikle konuya yeni girenler için bunlar hakkında genel bilgiler verelim.

Aslında İkinci Savaş başladığında Alman ordusu teknolojik açıdan sanıldığı kadar üstün değildi. Hatta çok iyi bilinen bir gerçek vardır ki, o da Adolf Hitler'in Alman genelkurmayına savaşın 1945'ten önce başlamayacağına dair garanti verdiğidır. Tabii Almanya oltıkçe artan biçimde silahlanıyor, endüstrisini askeri alanlara kaydırıyordu, ama henüz istenen güç toplanamamıştı. Almanya yıl 1939'da harekete geçmeye zorlayan pek çok sebep ortaya çıktı, bunlardan en önemli Sovyetler ile olan üstü kapalı rekabet idi. Her iki taraf ta er ya da geç karşı karşıya geleceklerini biliyorlardı. Öte yandan Fransa savaşa hazırlanıyor gibi görünüyor ve de 30 yıl öncesi-

den savaş başladığında herkesin az ya da çok eksiği vardı. Hava kuvvetleri açısından ele alındığında savaşa en hazır olan tarafın Almanya olduğu gerçektir. Ancak Alman hava kuvvetleri kara birlikleri ile eşşüdümü çalısamak biçimde donanmışlığı. Adolf Hitler'in akında olan dünyayı ele geçirme planları için kesinlikle yeterli sayıda ve donanımda olmadıkları savaşın başında, Britanya hava Savaşı esnasında ortaya çıkacaktı.

Alman Taraflı:

Luftwaffe avcı uçakları ve hafif-orta sınıf bombardımcılar açısından iyi donanılmıştı. Me-109 serileri ve sonrasında geliştirilen FW-190'lar ontara gökyüzünün hakimiyetini açabilen güçlü avcı uçaklarıydı. Üstelik bunlar çeşitli değişikliklerle yer saldıruları için de kullanılabiliyorlardı. Stuka ve Me-110 serileri ise hantal olmalarına rağmen kısa menzilli taktik bombardıman ve destek görevlerinde başa-



↑ Hellcat Pasifik'te büyük başarılar kazandı.

na sahip olan Sovyet Hava Kuvvetleri kısa sürede ağır kayıplar verdi ve hava üstünlüğünü Almanlara kaptırdı. Sovyetler çok uzun süre Yak-1 ve MiG-2 gibi yetersiz tasarımların yanı sıra, Amerika'dan ithal edilen çeşitli modellerle idare etmek zorunda kaldılar. Ancak Luftwaffe'nin özellikle ikmal yetersizliği nedenile gittikçe güç kaybetmesi onları zor durumdan biraz olsun kurtardı. Dikkatlerini yer birliklerini yoketme amacıyla yöneltlen Sovyet tasarımcılar Il-2 Sturmovik modeli üzerinde çalışarak bu nu Kızıl Ordu'nun başlıca hava saldırısı aracı haline getirdiler. Bu uçak silah yükü ve zırhı sayesinde en kötü durumlardan sağ çıkabiliyor, gösterilen yer hedeflerini darmadağın edebiliyordu. Alman avcılarının ağır silahları bile bu uçan kıyma makinesini durduramaya yetmiyordu.

Japon Trafı:

Savaşta Japon kuvvetlerinin simgesi haliye gelen Zero'nun adını duymayan kalmamıştır herhalde. Orta sınıf bombardıman görevlerinde ise "Betty" serileri hayatı başarılı idiler. Bünlerin dışında Japonların adı pek bilinmeyen daha bir sürü tasarımı vardır. Ancak Japon hava kuvvetleri Pearl harbor sonrasında gitikçe artan biçimde geri plana itilmişlerdir. Bunun birkaç sebebi vardır. Japonların Pasifik adalarını ve haliye üstlerindeki pistleri kaybetmeleri onların menzilini hayatı kısmıştır. Japon uçak gemileri ise gün geçtikçe azalmış, yerlerine yeni türleri sayıda konamamıştır. Ancak Japonları en çok uğraştıran sorun, kendilerinin de kabul ettiği gibi, Japon pilotlarının Amerikan rakipleri gibi "takım oyunu" çıkaramaması olmuştur. Amerikalılar çok sevdikleri futbol taktiklerini gökyüzüne de taşımışlar. Japonlar ise buna uyum sağlayamamıştır. Sonuç gitikçe artan Japon kayıpları olmuştur.

Silah Yükü:

İkinci Dünya Savaşı'nda bir pilotun en büyük yardımcısı gözleri idi. Her ne kadar simülasyonlar ekranda çeşitli sembollerle bize yardımcı olsa da, bu durum yine de pek değişimmemektedir. Haliyle silah yükü de güdümzsüz, gözle nişanlanan silahlardan oluşmaktadır.

Çeşitli kalibre makineli tüfekler özelilikle zırhsız yer ve hava hedeflerine karşı etkilidirler ve çoğu avcılarda dört ya da daha fazla sayıda bulunur. Bunlar hava soğutmalı olup, seri ateşlemeleri tutuklu yapmalarına sebep olabilmektedir. Uçaklardaki bir diğer balistik silah ise otomatik toplardır. 20 milimetreden başlayan bu silahlardan özellikle büyük ve zırhlı hedeflere karşı geliştirilmiştir. Alman ve Sovyet tasarımcılar tankları durdurmak için uçaklara 120 mm çaplı varabilen yarı otomatik toplar dahı takılmışlardır. Bunlar güçlü ama kullanması çok zor silahlardır. Çok az cephaneleri olması yüzünden seri ateşlemeleri söz konu değildir.

Yer hedeflerine topluca hasar verebilmek için ise güdümzsüz bombalar her zaman önemli olmuştur. Çeşitli ağırlıklarda olan bu bombalar taşıyan uçakları aşırı hantal kıtarlar. Avcılar bomba ta-

kılması sıradışı değildir, ancak bunlar çok büyük olamadıklarından ancak taktik hedeflere nokta vuruşu yapılrsa işe yararlar. Bir diğer yaygın silah ise güdümzsüz havadan karaya roketler olmuştur. HVAR adıyla da bilinen bu silahlardan kısa menzilli ve güdümzsüz olduklarıdan kullanılması zordur, ancak özellikle sk düzendeki yer hedeflerine karşı olan etkileri inanılmazdır. Bu silah türü bugün halen çeşitli platformlardan atılacak biçimde tasarılanarak kullanılmaktadır.

Unutmayın ki ciddi bir simülasyon silah etkilerini ve atış özelliklerini hayatı detailli biçimde hesaplar. Bu yüzden çarpışma anında elinizi cephaneye bitene kadar tetikte tutmanın bir anlamı yoktur. Sonuçta ya cephaneniz bitecek, ya da silahlardan tutuklu yapacaktır. Burada önemli olan uygun anı kollamak ve nokta vuruşları yaparak düşmanı saf dışı etmektir. Bunun için de bol alıştırmadan başka care yoktur.

Böylece Üçüncü ve son bölüm de bitmiş oluyoruz. Unutmayın, amacım sizi gerçek pilotlar yapmak değil, yeni başlangıçlara konuya ilgili genel bilgiler vermekti. Yoksa ne havacılığın geçmişsi bu sayfalara siğar, ne de ben onu siğdırabilecek kadar bilgiliyim. Ancak umarım bu seri konuya giriş yapmak isteyen oyuncuların ilgisini çekmiş, az da olsa onları bilgilendirmiştir. ■



Gel! Online dünyada sonsuza uzanan...

SAVAGE: THE BATTLE FOR NEWERTH

...bir stratejiyi yaşayalım seninle

Göker Nurbeyle | gnurbeyle@level.com.tr

Bilgi İçin: <http://www.s2games.com> Yapım: S2 Games Dağıtım: iGames Tür: Online Strateji/Aksiyon Multiplayer: Internetten 66 kişi, LAN İngilizce gereksinimi: Orta Minimum Sistem: 800MHz İşlemci, 256MB RAM, 32MB T&L Destekli Ekran Kartı, 600 HD Alanı, ISDN bağlantı Önerilen Sistem: 1 Ghz İşlemci, 512MB RAM, 64MB Ekran Kartı, DSL bağlantı

Her yıl E3'te o yılın potansiyel hitlerinin bakarken ister istemez aklımdan geçer: "Daha iyi grafik, daha iyi yapay zeka ama ben bunu daha önce görmüştüm." Çünkü eklenen yenilikler genelde bir kaç makyajdan öteye gidemez. Kahramanın adı dün Lara'ydı yarın Leyla olacak ne farkeder. Fakat bu yıl özellikle bir oyun keskin farklar sunmuş, tanıtım görüntülerini ağızımı açık bırakmıştır. FPS (First Person Shooter) oynanışı, RPG (Rol Yapma) karakteri ve RTS (Gerçek Zamanlı Strateji) tarzı yapı gelişimi ile on-

line bir ortamda harmanlayın. İşte bu oyun Savage: The Battle for Newerth. Baştan söyleyeyim iyi bir internet bağlantınız yoksa ne yazık ki Savage'ı edinerek ağa oynamak dışında yapabileceğiniz bir şey yok. Çünkü oyun tamamen online sistem üzerine kurulu ve tek kişilik bir senaryo içermiyor. Savage'in diğer devasa online oyunlara göre bir avantajı aylık ücret ödenmeyen bir sistem içermesi; yani orjinalini aldıktan sonra başka bir ücret ödenmiyor.

Farkındaysanız hala inatla oyunun hangi türü girdiğini söylemiyorum; Sa-

vage hızla karışan oyun türlerinin verdiği son nokta. Savage Newerth adı verilen çok uzak bir zamanda geçen bir MMOFPSRTSRPG. Yani Massively Multiplayer Online FPS. Gerçek zamanlı strateji ve RPG'lere özgü seviye atlama sisteminin karışımı. Bir zamanlar "Gün gelecek tür adları on harf barajını geçecek" derdim; nitekim oldu. Sistem Quake ve Command&Conquer'ın birleşimi şeklinde tanımlanan ve yalnızca 11.000 satabilmiş Battlezone ve Uprising'in online olarak iyice geliştirilmiş bir versiyonu izlenimi veriyor.

Vurucu bir senaryo mu, vurmanız gereken bir senarist mi

İnsan topluluklarının hayatı kalmak için göç edip geldikleri yerdeki tüm kaynakları sömürdükleri bir zaman. Bu zamanda hayvanların zekaları değişime uğramaya başlayarak insanların eşi seviyeye geliyor. İnsanlar hala benzər düzene sahip olmasına rağmen hayvanlara olan acımasız tutumları hayvanlara da aynı derecede insafsız olma fikrini aşılıyor.

İşte bu zamanda insanların lideri olan Jaraziah bu yeni hayvan türleri üzerine direkt hakimiyet ilan edeceğini göğe kabilelerini birleştirdi ve bilime verdiği önemle savaş sanatları üzerin-



kablodaki fisiltilar

Blizzard'dan Haberler .

Uzun süre sonra demir süpürgesini tekrar kullanan Blizzard Battle.net'te büyük çapta bir temizlik yaptı. Böylece 276.000 StarCraft, 86.000 Diablo 2 ve 41.000 WarCraft 3 hesabını hileciler dolayısıyla kapattı. 14.000 hesabı bir ay boyunca, 2000 cd-key'i ise tamamen Battle.net'e kapattı. Yapılan açıklamada sunucularında adaletsizliğe hiç bir şekilde göz yummayacaklarını açıkladılar. Blizzard böylece eBay'da yüksek rakamlara alıcı bulan Diablo karakterlerinin de önüne geçmeye çalışıyor.

Bir başka Blizzard haberiyse yeni Frozen Throne haritalarının oyunculara sunulması oldu.

World of Warcraft'ı bekleyenleri de habersiz bırakmak istemeyen Blizzard yeni WoW FAQ'ını yayınladı. İlgili web sitelerine alttaki linklerden ulaşabilirsiniz.
<http://www.battle.net/war3/maps/war3xbonusmaps.shtml>
<http://www.blizzard.com-wow/faqs>



Online diyalarda neler oluyor ?

Orta Dünya'ya Giriş Bileti

Yuzuklerinefendisi.com.tr serinin fanlarca zaten bilinen ve takip edilen bir site. Fakat bahsetmek istediğim sitenin bilgilendirme eğlendirmek için kurduğu ilginç bir oyun sistemi: Siteye üye olurken altı irkten birini seçerek bir karakter hazırlıyorsunuz. Buradan itibaren sitede gezdiğiniz sayfalar arasında eşyalar buluyor, ticaret yapıyor ve savaşıyorsunuz. Siteye girdiğiniz her gün puan almanızın yanı sıra adığınız görevleri tamamlayarak seviye atılıyorsunuz. Simdiden oyunu tanır ve Klanlara katılırsanız ilerideki sürprizlere baştan hazırlıklı olursunuz. Belki kendiniz Orta Dünya'da bile bulabilirsiniz. Kimbilir?

de durmaya başladı. Kendinden emindi, çünkü biliyordu ki ne kadar kuvvetli olursa olsun iyi koordine olamayan bir güç aslında güç değildi. Fakat olaylar doğuştan hayvanlarla konuşabilme yeteneğine sahip kardeşi Ophelia'nın bir gece genç bir yaratığın acımasızca katledilmesine tanık olarak kamptan kaçma-



siyla bambaşka bir hal alıyordu. Çünkü düşman bu koordinasyonu ve gücü Jarrah'in asla tahmin edemeyeceği birinde, kardeşinde bulacak ve on yıl sonra insan kavminin gelişimi devam ederken yaratıkların bir kraliçe önderliğinde saldırıcıları ve ortalığı talan ettikleri haberi gelecekti. İşin akıl almaz yanı bu yaratıkların kendi teknoloji ve büyülerine sahip olmalarıydı. Newereth'de nihai savaş başlamıştı artık. Bu insanırının dünya üzerindeki demir yumruğunu ezilecegi anlamına mı geliyordu?

Kumandanum! Üstte havalar nasıl?

Ahhh tamam senaryo sizi de o kadar da cezbetmemiş olabilir. O zaman söyle söyleyim: İki taraf var: İnsanlar (Legion of Man) ve yaratıklar (Beast Horde). Her ta-

rafın kendine özgü avantaj ve dezavantajları var. Örneğin insanlar menzilli silahlarda ustayken yaratıklar dışarıda başarırlar; tabii dış farkıyla. İnsanların kuşama araçları daha küçük ve Behemoth gibi boyu ayaç kadar olan bir yaratığa göre daha az zarar verebiliyor ama ikisinin saklanabilme şansı boy ölçüsemez. Savage oyuncuların bu çarpışmada hangi tarafta yer aldığıni seçmeleriyle başlıyor. Oyun her iki tarafın online oyuncularıyla koordinde saldırırlar yapması, belli noktaları koruması ve bu şekilde zaferde ulaşmaya çalışmasıyla sürüyor. Savage'da karakter yönetimi üçüncü ve birinci kişi arasında değişen bakış açılarıyla yapılan savaşlarla gerçekleşiyor. Eee peki, israrla bahsettiğim fark nerede? Fark öncelikle yönetimde: Oyuna yeni başlandığında tüm oyuncular karakterlerini FPS tadında yönetirken takım komutanı aynı Warcraft'tan andıran bir bakış açısıyla en fazla otuziki kişiden oluşabilen grubunu üstten yönlendiriyor ve aynı bir gerçek zamanlı stratejisi yönetircesine yeni binaları yapıyor bilimsel araştırmaları (silah, zırh vs.) tamamılıyor ve herkese ne yapması gerekiğini söylüyor. Böylece maden (kırmızı bir taş çeşidi) ve altın işçilerce toplanırken savaşçılar bina yapımına yardımcı olabiliyor ya da kendi işlerine yönleniyorlar. Kumandanlar takım üyelerinin çalışmalarına göre rütbe ve görevler veriyor. Sözün özü kumandan bir FPS yerine gerçek bireylerden oluşan bir strateji oynuyor.

Ohhh, bize burada ok yaşısan sea yukarıdan izle

Oyuna her tarafın en ezik karakteriyle başlanıyor. Örneğin insan tarafı oyuna bedava sahip olabileceği bir balta ve ok-yayla vasıfsız bir göçbe olarak başlıyorlar. Aynı şekilde yaratıklar oyuna leş

Ayın Siteleri

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

"KaAKA.com internette oyun oynamayı seven pek çok insanın buluştuğu büyük bir eğlence sitesi olarak tanımlanabilir. Üyelik sisteminin geçerli olduğu sitede kağıt oyunlarından bard ve şans oyunlarına kadar geniş bir arşiv, oyun istatistikleri, sohbet alanları ve Top10 listeleri siz bekliyor."

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

GTA ve Max Payne 2 desem, hemen ardından yapımcılarının oyunları hakkında en son haber ve bilgileri verdikleri site desem.

<http://gta3.gamigo.de/>

Demek "iflak olmaz bir GTA 3 oyuncusuyum; bana bulabileceğim en geniş kaynağı söyle" diyeceksiniz. Bir parça almanın varsa 200 mod, 639 araba, 228 skin... Aaa herkes nereye kayboldu?

<http://www.sims.sayfasi.com/>

The Sims'le ilgili Türkçe kaynak arayanların yüzünü güldürecek bir site. Makaleler, linkler, ekentilere kadar her türlü bilgi siz bekliyor. Tasarımın üzerinde biraz çalışılsa daha iyi olacak.

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

Aktif bir Türk Star Wars Fan sitesi. Başka Star Wars fanlarıyla tanışmakhatta yetinmeyip mangal keyfyle SW muhabbeti yapmak istiyorsanız bir göz atın.

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

Türkçe fantezi sitelerinin hızla yayılırken bu yola bir taşta Fantasturk'tan geliyor. FRP nedir & nasıl oynanır (sadece D&D), makale ve hikayeleriyle tıklamanızı hakeden bir site.

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

İnsanoğlu bilemediğine her zaman merak duymuştur. Gizemli.org bilinmeyenlerin perdesini kendi bakış açısından arayan çekici bölümlere sahip "gizemli" bir site.

kablodaki fisiltilar

Kısa-Kısa

- Dark Age of Camelot'un ikinci ek paketi Trials of Atlantis nihayet bitti. ([Gone Gold](#))
- Mythic Entertainment Dark Age of Camelot'un başarısıyla ABD'nin en hızlı gelişen 500 şirketi arasına 36.sırada girdi. Bu online oyun pazarının günümüz dünyasında geldiği yeri açıkça belirtiyor. Ayrıntı için: <http://www.mythicentertainment.com/press/top500.html>
- Ubisoft'un yeni bombası Beyond Good&Evil web sitesi açıldı. <http://bge.ubisoft.de/home.php>
- GTA 3 Multiplayer modu MTA'nın yeni versiyonu çıktı. Buyrun: <http://mtavc.com>
- Hızla sağlam rakipler gelirken Everquest'in ek paketsiz kalması beklenemezdi. Sony Entertainment'dan John Smedley
- "Insanlar oynadıkça oyunu desteklemeye devam edeceğiz" diyerek bunun son olmadığı ipucunu da veriyor. Yedinci ek paketin adı ve Özellikleri henüz açıklanmadı. Bu arada Everquest 2'nin Ocak 2004'de çıkacağının altın da çizmeli.
- Epic Games UnrealEngine2 Runtime'la ilgilenenler için aranan herşeyi bir sitede toparladı: <http://udn.epicgames.com/pub/Powered/UnrealEngine2Runtime22261903>
- Ultima 10 yapımcılarından Jonathan "Calandryll" Hanna'nın açıklamasına göre U10'a sadece grup halinde kullanıldığından birbirini tamamlayan yetenekler eklenecektir.
- Shadowbane'u merak eden, tanışmak isteyenler için 30 günlük ücretsiz bir test başlamış.

iyerek canını yenileme yeteneği ve düşmanın kemiklerinden yapılmış iki kılıç sahip bir Scavenger'la başlıyor. Kumandan araştırmaları tamamladıkça yeni karakterler ve silahlar seçebiliyorsunuz. İnsanlar havan topu, katapult, elektrik ve ateş saidirisini yapan silahlar kullanırken yaratıklar büyülerine ve zehire başvuruyorlar. Tabi bu devirde kimse kimseye karşılıksız ateş büyüsü öğremiyor; yanı altın kelime yine "altın". Oyuncular altını düşmanlarını ve haritadaki tarafsız yaratıkları öldürerek

manyetik ve elektrik enerjisini üreten binalar, savunma kuleleri, araştırma binaları ve kuşatma araçlarını üreten binalardan oluşuyor. Yaratık binaları enerji üreten binalar, savunma kuleleri ve büyülü araştırmalarını yapan binaları içeriyor. İnsan savaşçıları Nomad (her işe gelir dövüşçü), Savage (çevik, yetenekli savaşçı) ve legionnaire'den (kas yığını) oluşuyor. İnsanların ekibini katapult ve ballista oluşturuyor. Diğer taraf ise Scavenger, Stalker, Predator ve ağaç boyundaki silah olarak sokağı bir

zuru bozduğunuzda oyundan uçabilir ve başka oyun bulmakta sıkıntı çekebilirsınız. Peki göze batan eksikler neler: Oyuna başlandığında yakın dövüş silahları menzillilere göre daha avantajlı. Böylece oyuncuların yakın dövüş silahlarına yönelmesiyle bitkilerin arkasına saklı olarak uzaktan avlanma ve ani baskınlar gibi değişik stratejilerden uzak duruyor. Ne de olsa yerinizi belli eden ilk atışlarınızdan sonra "Rööaarg" nidalarıyla üzerinize koşan tiplerden tırslıyor. Bu da oyunu kendini



kazanıyorlar (Warcraft 3'teki Critter'lar gibi). Bunlara örnek olarak monk (mızrak taşıyan, nispeten zeki maymun türü) ve taş fırlatan sincaplar verilebilir. Altın kazandıkça araştırmalar sayesinde açılan silahları satın alma şansına erişiyorsunuz. Nakit sıkıntısı çekerseniz kumandanın "altın" eli size yardımçı olabiliyor. Oyunda ölçüldüğünüzde aynı çok oyunculu FPS'lerde olduğu gibi belli bir süre içinde geri dönüyorsunuz. Tabi ölüerek kaybettiniz karakter ve silahları için yeniden para bayılarak. Oyun bir çok türün karışımı olduğundan ne bir stratejinin bina çeşitliliğini ne de bir online RPG'nin karakter çeşitliliğini bulamayacaksınız. İnsan binaları araştırmalar için gerekli kimyasal,

ağacı kullanan) yıkım gücü Behemoth'dan faydalıyor. Fakat bol silah ve büyülü çesidine bir çok kombinasyon oluşturmak mümkün.

Yiyorsa gelse ne aşağı!

Günümüzde oynadıkça seviye atlamadığınız bir oyun kalındı gibi. Savage da bu kuralı bozmuyor. Bina ve maden işlerine yardım etmek, düşmanı harcamak veya kumandanın emirlerini yerine getirebilmek seviye atlamasını sağlıyor. Seviye atladıkça daha iyi sahilğe ve zırhlara kavuşuyor ve daha hızlı inşa edebiliyor veya yıkabiliyorsunuz. Peki kumandan şunu yap dediğinde illa uymak zorunda misiniz? Aslında herkes kendi iradesine sahip fakat uymadığınız bir emir nedeniyle bozguna uğradığınızda ya da genel hu-

tekrar eden bir hale sokabiliyor. Bunun dışında sadece yakın dövüş uygulandığında biri ölene kadar aynı tıklama işlemi yapıldığında silahtan değil sıkıntıdan ölebiliyorsunuz. Sanırım bu problem bir iki yama içinde halledilir. Serbest dolaşımın aslında o kadar da serbest olmayı içeren sıkabilen bir başka nokta. Yani haritalar büyük çarpışmalar için geniş alanlar içерirken bazı yerlerde illa bu yoldan geçeceksin diye zorlamak olmamış. İnsan tepler ve hendeklerde daha serbest bırakılsayıdı da değişik stratejiler kuracak imkanlar artsayıdı demekten kendini alamıyor. Savage

her ne kadar online bir oyun da olsa bir Skirmish modun eksiksizliği hissedilebiliyor.

Grafiğim ve sesimle ezerim seni

Savage'in grafik gücü gerçekten iyi. Karakter animasyonları temiz ve göze batmıyor. Eklenen ekipmanlar hoş gözüküyor. Üstten görüdüğünüz şelaleler, köyler, kadim ağaçlar yanlarına indiginizde çok daha hoşmetli gözüküyor. İnanın bana, burada Warcraft'ta karakterinize yakından bakmaktan çok daha fazlasını hissedecəksiniz. Yalnız kan ve büyü efektleri hangi büyünün kullanıldığını göstermekle kalmayısın ve bizi de büyülenseyi iyi olurdu. Çevre iyi dekore edilmiş. Gece gündüz değişimi gibi detaylar atlanmamış. DirectX 9'la gelen bazı ışıklandırma efektlerinden de faydalansılmış. Sonuç olarak grafikler sizin mutluluk göz yaşlarına boğmayacak ama tatmin edecek. Savage'in sesleri ve müziği sizin bir epik filmi izlercesine çekip içine alıyor. Çınlayan metal sesini bir yere bırakın, sırı okun havayı yararken çökardığı sesi duymak için yay alabilirsiniz. Savaşa doğru koşarken ezdığınız sazların sesini bırakın neredeyse kokusunu alıyzınız.

Sözün Özü

S2 ve iGames Savage ile güzel fikirlerin ve bol oyun türünün karışımı olan eğlenceli bir mutasyona imza atmışlar. Yeniden oynamayı bilen çok iyi olduğu Savage'in ücretsiz bir online oyun olması da ayrı bir çekici nokta. Klasik olmayı kıl payı kaçıran Savage bir kaç yamayla bu ünvanı alabilir. Özellikle sınırsız interneti olanlar kaçırmasın.

Artılar

Farklı türlerin tadını veriyor, yüksek yeniden oynamabilirlik, kaliteli grafik ve ses, aylık ücret yok

Eksiler

Bügesel hatalar, yer yer grafik hataları

Level Notu



WARHAMMER ONLINE

Göker Nurbeyler | gnurbeyler@level.com.tr

Masa üstünden ekrana sağlam bir transfer...

Devasa Online oyunlar birer birer damladıkça, yapımçıların işin kokusunu ne kadar iyi aldıkları tekrar ispatlıyor. Kavradıkları bir diğer şeye bu oyunları oynatanın grafikten çok daha öte bir şey olduğu. Artık oyuncu kendisini o dünyadan

Climax'ı kurarak online piyasına adını attı. Hem de grafikten öte farklarla... Yapımçı Robin Dews amaçlarının, Disney fantezileri olarak nitelendirdiği Asheron's Call ve WoW'un bol renkli havasından tamamen uzaklaşarak karanlık ve korku içerikli bir oyuna imza atmak oldu-

dar bulan Robin bu konuda köklü değişikliklere gidiyor: WO'da ağırlık karakterlerin meslek kariyerlerinde olacak. Irkını seçtiken sonra; büyüğü, hırsız, tüccar gibi

dan kopmaması için masa oyununun şefi Rick Priestley tüm materyalin doğru kullanılmasıyla ilgilendi. Oyunun en enteresan noktalardan biri ise büyünün yanında yo-



bir parçası olarak hissetmek istiyor. İşte burada devreye önceden tanınan ve sevilen dünyaları kullanmak geliyor. Karanlık ve fantastik bir Avrupa Orta Çağ'ını yaşatan Warhammer da bunlardan birisi. Farkı ise bir RPG değil, dünyada birçok turnuvası yapılan sıra bazlı bir masaüstü stratejisi, hatta daha ötesi, bir hastalık olması.

Oyununun potansiyelini iyi bilen yapımcı Games Workshop da kardeş şirket

günü belirtiyor. Çünkü kasısun karanlık güçlerinin hükümdürdüğü her noktada korku hakim, adalet yok gibi bir şey.

"Görçek" oyuncularla Özgür gelişim

D&D'nin ilk versiyonundan beri RPG'lerin ana malzemeleri olan karakter sınıfları ve level sistemi Warhammer'da da kendini gösteriyor. Fakat değiştirilemeyen sınıfları ve level atlama konseptini çok

klasik sınıflardan biriyle başlayan oyuncu karakterini şövalye, rahip ya da akademisyen gibi istediği yönde gelişitmeye devam edebiliyor. Sistem, karaktere, irkına ve yönlendirilmesine göre birçok farklı bonus ekliyor. Böylece savaşçılar da bir parça büyü yapabiliyor ve akademisyenler de zırh kuşanıp kılıç sallayabiliyor.

Böylece özelleştirme mümkün kılınıyor ama suyu çıkarılmıyor. Bunun en büyük avantajı farklı oyun sürelerine sahip kişilerin de birlikte macera yaşayabilmeleri oluyor. Robin bu serbest sistemin Warhammer'a uzak oyuncuları üzeceğine inanmıyor ve ekliyor "Biz piyasayı değil gerçek oyuncuları istiyoruz."

Cüce helikopterinden Marienburg manzarası

Başlangıçta orjinaline sadık bir strateji oyunu olarak planlanan WO'nun Warhammer havasını

gün olarak teknoloji de kullanması. Buharlı savaş araçları, cüce helikopteri, tüfekler, görebileceğiniz aletlerden.

İmparator Karl Franz zamanında geçen WO'da masa oyununun ünlü şehirleri Marienburg ve Nuln gibi şehirlerde Warhammer romanlarının kahramanları Felix ve Gotrek'i de görme şansınız olacak.

Sözün Özü

Oyunun teknolojisi ortalamaya bir keyif veriyor. Yani yüzünde gelen sıkı bir yumruk olmasa da ilk görüntüler sağlam bir etki bırakıyor.

Devasa Online oyuncular için birçok yeni fikir içeren bir yapılmış WO. Özellikle karanlık ve gotik atmosferi birçok oyuncunun hoşuna gidecek. Bunun yanı sıra büyü ve teknik silahların bir devasa online oyunda birleştirilmesi çok güzel. 2003'ün dördüncü çeyreğinde çıkacak oyunu DAoC oyuncuları da beğeneyecek gibi...



Mobil Oyun

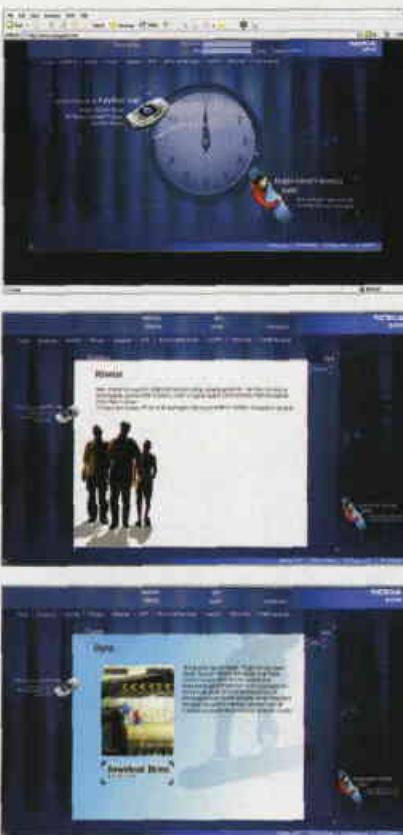
tuğbek ölek | tugbek@level.com.tr

Nokia Game 2003

Sonbaharla birlikte dünyanın en kalabalık ve interaktif oyunu Nokia Game'in zamanı da geldi yine. Dünyanın dört bir yanından yüzbinlerce oyuncunun oynadığı bu oyun özellikle bilgisayar oyuncuları için yeni ufuklar açıyor. Geçtiğimiz iki sene boyunca Nokia Game'i oynayan oyuncular sadece bilgisayarlarının başında değil hiç beklemedikleri anda cep telefonlarına veya e-posta kutularına gelen mesajlarla oyunun heyecanına dahil oluyorlar. Kimi zaman çözümümüz gereken bir sırrı kimi zaman da sıkı bir borsa pazarlığıydı heyecanı körükleyen. Bu sene ise Nokia Game karları üzerinde çok farklı bir heyecana çağrıyor bizi.

Bu sene bir esas karakterimiz daha doğrusu esas kızımız var; "Flo". Bu güzel ve maceraperest kızımızın cep telefonu bir Internet çetesinin tarafından çalışır ve bu çete aslında büyük bir komplonun peşindedir. Bizim görevimiz Flo'ya çeteyi durdurma mücadeleinde eşlik etmek. Bu sene heyecan karları üzerinde olacak dedik. Çünkü Nokia Game snowboarding temalı küçük oyunlar içeriyor. Bu oyunlardan ilki hem PC'nizde hem de Nokia 3650, 7650 telefonlarda hem de N-Gage'de oynaya-

bildiğiniz Flo Boarding. Bu oyunu şimdiden www.nokiagame.com adresinden çekip deneyebilirsiniz. N-Gage veya cep telefonlarından yaptıkları skorları GPRS üzerinden direkt yollayabilecekler. Bu yarış ve aksiyon oyunlarında yüksek skorlar elde ederek rakiplerinizi karşı üstünlük sağlamanız lazım. Ama bunun yanında zeka oyunlarını çözmemiz, cep telefonumuza gelen kısa mesaj ve sesli mesajların anlamını çözmemiz de gerekiyor. Zaten Nokia Game'i farklı ve güzel yapan da bu farklı oyun ve temaların bir arada olması.



lanan Nokia Game sitesinin en güzel yanı her oyuncuya kendi dilinde karşılaşması. Yani oyunu oynamak için İngilizce bilmeniz gerekmeyecek. Ancak mesajları alabilmek için bir cep telefonunuz olması gereklidir. Endişelenmenize gerek yok oyun için gelen mesajların tümü ücretsizdir. Zaten Nokia Game boyunca hiçbir ücret ödemiyorsunuz (Internet bağlantısı ücretleri hariç). www.nokiagame.com adresini kayıt yaptırdıktan sonra da hem oyunun kendisi için hem de ülkemizde ve dünyadaki en yüksek skorları takip etmek için sık sık ziyaret etmemiz gerekecektir.

Nokia Game'in kayıtları oyunun başlayacağı 19 Kasım'a kadar sürüyor. Ancak elinizi çabuk tutmakta fayda var çünkü her ülke için belli bir oyuncu sayısı belirlenmiş. 19 Kasım'da başlayan 28 Kasım'da sona erecek. Yani 10 gün boyunca hayat bir Nokia oyunu olarak devam edecek. Bu arada kız arkadaşlarınıza baştan Nokia Game'den bahsetmeyi (hatta onlara da kayıt yaptırmayı) unutmayın. Sonra "Kim bu Flo? Aranızda ne var, niye mesaj atıp duruyor sanan söyle!" gibi gereksiz sorularla başın ağırmamasın.

Cep telefonunun yanı sıra Internet Explorer'ınıza Macromedia Flash 6 ve Shockwave 8.5.1 plugin'ları yüklenmiş olmalı. Eğer bunlar yüklenmediğse Nokia Game'in web sitesine girince yüklenmeyecek. Oyundan daha fazla zevk almak için ekran çözünürlüğünüz 1024x768 olması ve Internet bağlantınızı elden geldiğince hızlı olmasında fayda var.

Bu sene Nokia Game'in diğer bir farkı yanı klanları desteklemesi. Geçtiğimiz senelerde oyuncular grup halinde hareket ederek daha başarılı olduklarını fark etmişler ama bu duruma uyanamayan oyuncular için dez avantaj olmuştu. Bu sefer Nokia en baştan oyuncuların klan kurmasını destekliyor. Bu yüzden Nokia Game'e kayıt olur olmaz çevrenizdeki diğer oyuncularla bir araya gelmenizde ve hatta kayıt yaptırıracak yeni kişiler bulup klanınıza dahi etmenizde fayda var. Klanları oluşturmaya 10 Kasım'dan itibaren başlayabilirsiniz.

Oyuna kayıt yaptırmak için www.nokiagame.com adresine uğramanız gerekiyor. Çok sık hazırl-



Oyunlar

Asmalı Konak Ürgüp

Tür: Macera

Yapımcı: Başarı Mobile

Bilgi İçin: www.oyunparki.com,

www.mobilyoncu.com

Önce dizisiyle şimdi de sinema filmiyle olay yaratınan Asmalı Konak'ın nihayet bir de oyunu oldu. Filmde Seymen ağa kafayı yemiş olsa da Başarı Mobile'in hazırladığı mobil oyunda akı gayet başında ve Bahar'a ilaç yetiştirebilmek için koşturup duruyor. 4 ana bölümünden oluşan oyunda Konak, Otel gibi mekanlarda katlar arasında dolaşır sizden bulmanız istenen nesneleri arıyorsunuz. Bu arada karşınıza çıkan düşmanları Seymen Ağa modeli tepelemenizde gerekliydi. Ayrıca bölümler arasında iki nokta arasında araba kullanmanız

gereken bir bölüm de var.

Oyunun en ilginç yanı ise bölümler arasında çıkan karakterler arası muhabbetler. Seymen ve Bahar'ın resimle riyle süslü olan konuşmalar oldukça eğlenceli. Oyunun grafikleri de oldukça güzel. Seymen'in koşması bir parça Impossible Mission'ı hatırlatıyor.

Oyunun ilginç yanı geliştirme safhásında dizinin senaristi Meral Okay'ın da yer olması ve hikayenin aynı film gibi herkesten saklanması. Hatta oyunu Özcan Deniz'e bile oynatmamışlar. Gerçi ben oynamıştım ama Level ofisindeki herkesten bile saklamak durumunda kaldık.

Asmalı Konak filminin sponsoru Siemens ile yapılan anlaşma gereği Si-



emens telefon kullananlar oyunu indirimli olarak alıyor. Ayrıca www.oyunparki.com da yapılan turnuvalara katılabilirsiniz. İlk turnuva 3 Kasım'da sona erdi. Ama üzülmeyin ikincisi 19 Kasım'a kadar sürecek. Tek yapmanız gereken en yüksek skoru yapıp oyun içinden yollamak. Şansınız açık olsun.

Desteklediği Telefonlar: Nokia N-Gage, 7650, 7210, 6800, 7250, 5100, 6650, 6610, 3510i, 3650, 6100, 8910i, 3300, Siemens S55, SL55, M55

Skor gönderme: Evet Oyunu kaydetme: Evet

Super Monkey Ball

Platform: Nokia N-Gage

Yapım: Amusement Vision Ltd.

Dağıtım: Sega

Multiplayer: Yok

Sevimli oyun karakteri ve dahice oyun fikirleri üretmek konusunda kim Sega ile yarışabilir ki?. Sevimli maymunları cam kürelere yerleştirip çetrefilli bir platformun sonundaki kaledeñ geçirmek herkesin yapabileceği tipte bir oyun. Ama siz aslında Maymun Topunu değil de bütün pisti hareket ettiriyorsanız işte bu bir Sega oyunudur ve eğlence garantisini vardır.

Karışık geldiye söyle anlatalım. Elinizde garip şekilli bir tepsisi var. Üzerine bir bilye koyuyorsunuz ve tepsiyi farklı yönlere eğerek bilyeyi tepsinin öbür

ucundaki iki civinin arasından geçmeye çalışıyoysunuz. Becerince

bir sonraki bölüme geçiyorsunuz. Ama kaleye ulaşmadan kenardan düşerse Maymun Topunuz baştan başlamak zorundasınız. Oyunun içinde 3 farklı zorluk modu var ve her modun platformları farklı. Oyun içindeki toplam platform sayısı ise 45. İlk platformları şıp diye bitirseniz de ilerledikçe platformlar sizi zorlamaya başlıyor ve defalarca denemeniz gerekiyor. Ayrıca oyunu oynadığça topladığınız puanlar ile oyun içindeki 3 küçük oyunu açıyoysunuz ve sonuçta Super Monkey Ball tek başına sizi bir iki hafta oyalıyor.



Super Monkey Ball üç sene önce ilk olarak Gamecube'ye çıktılarında basit oynanışı, sevimli karakterleri ve yüksek dozdaki eğlencesi ile büyük ilgi toplamıştı. Oyunun N-Gage versiyonu da bu platformdaki en önemli oyunlardan biri olacak gibi. Oyunun tek eksiği daha önce GBA ve GameCube'de çok iyi uyarlanmış olan multiplayer desteğinin N-Gage versiyonunda olmaması. Hemen her oyunu multiplayer destekli olan N-Gage'de asıl olması gereken oyunun multiplayer özelliğinden mahrum kalması üzücü.

Tower Mogul

Platform: Pocket PC

Yapım: eSoft Interactive

Multiplayer: Yok

İşminin başında "Sim"

ibaresi bulunan her türlü oyunun yapıldığı eski günleri hatırlayanlar eminim ki Simtower'ı da unutmamıştır. Bir gökdelen inşa ettiğimiz bu basit ve eğlenceli oyunda, binamızı yükseltirken içini otel, sinemalar, her türlü mağaza, daireler, otopark ve hatta metro istasyonu gibi akılınıza gelebilecek her şeyle dolduruyorduk.

Tower Mogul'da oyunun PC versiyonunda olan hemen her şey mevcut. Oyna başladığımızda boş bir arazi ve az saýda inşa edilebilecek üniteye sahibiz.



Öncelikle az katlı ve genelde evlerden oluşan bir binayı hedefliyoruz. Çünkü evleri saltılımız için baştaki para sıkıntımızı oldukça rahatlatacaktır. Sonra küçük bir alış veriş merkezi, ofisler ve otopark inşa ederek kulemizin gelir getirir hale gelmesini hedefliyoruz.. Binanız 300 kişilik bir nüfusa ulaşınca iki yıldızlı bir bina oluyor ve yapılabilecek yeni şeyleşimiz oluyor. Mesela otopark resmen darphane gibi çalışıyor. Nüfus 600 kişi olunca bir yıldız daha geliyor ve oyun bu şekilde ilerliyor.

Oyunun oynanışı çok başarılı. Basit menüler ile bir çok fonksiyona kolayca

ulaşıyoysunuz. Oyun PC versiyonuna göre biraz hızlı çekim gibi gidiyor ve grafikler küçük olduğundan dairelerde, dükkanlarda neler olup bittiğini takip edemiyorsunuz. Ayrıca binadaki insanlara tıklayıp ne işler çevirdiklerini anlamaya şansınız da yok.

Oyunda beni rahatsız eden tek nokta çoğu zaman yapacak bir şey olmadan boş boş beklemek oldu. Otel ve garaj gibi düzenli gelirler oturana dek ancak aylik kiralara bir şeyle yapabiliyorsunuz. Kira geliyor, 3 günde tüketip inşa edeceklerinizi bitiriyorsunuz ve sonra 27 gün boyunca ekrana boş boş bakıyorsunuz. Neyse ki bina büyüp hergün para kazanır hale gelince bu dert bitiyor.



Konsol Ustası

Eylül ayında Japonya'da çok şahane bir olay gerçekleşti. Buna Tokyo Game Show 2003 denildi. Bir öncekine de TGS 2002. Az daha geri giderseniz 2001, 2000' diye canınızı sıkabilirim. E3 kadar muhteşem detaylar sunmasa da, yapımcı firmalar tarafından açıklanan birçok oyunun detayı bu gösteriye saklanmıştı. Ben de uzman muhabiriniz (muhabir?) olarak bu şovda dikkatimi çeken güzellikleri sizlerle paylaşmaya karar verdim. Bunun yanında Nokia N-Gage'ini piyasaya sürdü. Ben henüz ona sürünenmedim, ama belki siz bu yazımı okurken, kim bilir, yanı başında bir tanesi duruyor olabilir. Son olarak geri sayımdı diyesim geliyor, ama geri sayımında bir hata olduğunu belli etmek istiyorum. Gelecek aya görüşmek dileğiyle, şimdilik.

Tuna Sentuna
tsentuna@level.com.tr

TOKYO GAME SHOW 2003

HYPER STREET FIGHTER II ANNIVERSARY EDITION

Aralık ayında Japonya'da piyasaya çıkacak olan bu ismi dilerlerinden daha uzun SF2 oyunu, tahmin edilenin aksine bir devam oyunu değil. Street Fighter 2, Super Street Fighter 2 ve Super Street Fighter 2 Turbo oyunlarını harmanlayan Hyper SF2 aynı zamanda 1994 yılında yayınlanmış olan Street Fighter 2: The Animated Movie'yi de içinde barındıracak. Capcom oyunla birlikte verecek ayrı bir DVD'de de oyunla ilgili gizlilikler, yöntemler ve birçok ekstra bilgi de sunmayı planlıyor.



ONIMUSHI 3

Onimusha serisinin Avrupa dışında her yerde tutulmasından sonra strateji değiştiren Capcom, serinin son oyununu Fransa'ya Jean Reno eşliğinde taşımaya karar verdi. Üç farklı karakterin şimdiki zamanda yolculuk edeceğii oyun, Onimusha 2'den farklı olarak daha

çok aksiyona yönelecek. 2004'ün herhangi bir günü PS2'lerimizde...

ONIMUSHI BLADE WARRIOR

Yine 2004'te PS2'lerimize inek bir başka Onimusha da Blade Warriors takısıyla geliyor. Eğer Onimusha'nın daha stratejik ve daha yavaş ilerleyen oynanışından sıkıldıysanız, Blade Warriors ile aksiyonun orta-



sına inebilirsiniz. İlk Onimusha'dan tanıdığımız Samanosuke, ikinci oyundaki Jubei Yagyu ve bir takım yaratıkları kontrol edebileceğiniz oyun çok oyunçuya da oynanabilecek.

MEGA MAN X: COMMAND MISSION

Minik mavi enerji topumuz Mega Man'ın对面 Zero ve Axel'i da alarak yeniden konsollara iniyor. 2004'te görülecek Command Mission, GameCube ve PS2'lerimizi kullanacak. Yalnız bu sefer durum biraz farklı. Mega Man platform oyunu olmaktan çıp RPG olma yolunda ilerliyor.



THE NIGHTMARE BEFORE CHRISTMAS

Tim Burton'ın mükemmel eseri Capcom tarafından konsollara hazırlanıyor. PS2'lerimizde canlanacak kusursuz anima-



yonun ilk oyun görüntüleri ne redeyse orijinal yapımdan kadar kaliteli. Oyunda filmin ana karakteri Jack Skellington'i kontrol edecek ve Oogie Boogie'ye karşı savaşacaksınız. 2004'ün Halloween'inin beklememiz gerekiyormuş (ne zaman ki Halloween?).

FINAL FANTASY VII: ADVENT CHILDREN

Uzun süredir ortalıkta dolaşan FFVII-2 dedikoduları nihayet çözüme ulaştı. PS2'de veya herhangi bir konsolda göremeyeceğimiz Advent Children bir animasyon olacak. DVD olarak sunulacak ve tahminimce kaliteden kaliteye koşacak film FFVII'nin kaldığı yerin iki yıl sonrası konu alacak. Korkmayın, Sephiroth ve Cloud yine hikayede yer alıyor.

2004'ün yaz ayında DVD'lerimizi şenlendirerek, 1 saatlik keyif yaşayacağız...

KINGDOM HEARTS II

KINGDOM HEARTS II

Square Enix ve Disney tarafından önmüze çoktan sunulmuş olan şirin RPG'nin devamı yine PS2'lerimize geliyor. Chain of Memories'den birkaç yıl sonrası konu alan oyunda bu sefer Mickey Mouse da bize katılacak ve ana karakterimiz yine Sora olacak. KHII'nin yanında, GBA için de bir KH geli-



yor. Kingdom Hearts: Chain of Memories direkt olarak ilk oyunun kaldığı yerden devam ediyor. Dolayısıyla, eğer KHII'yi tam olarak takip etmek istiyorsanız, önce bu oyuna göz atmalısınız.

R: RACING EVOLUTION

Hatırlar misiniz bilmiyorum, Namco bir ara Ridge Racer diye bir yarış oyunu üretmişti. Yıllar geçti bu oyunun devamını bir türlü göremedik. R: Racing Evolution tüm konsol sistemleri için geliştirilen ve çok yakında piyasada olacak yepyeni bir Ridge Racer. Aslında bu oyun için devam oyunu yaktırmış biraz yanlış, çünkü her nokta baştan yaratılıyor.



SNK Vs. CAPCOM: SVC CHAOS

İşin içinde iki ünlü 2 boyutlu dövüş oyunu ustası varsa, bu türün sonu da asla gelmez. SVC Chaos'da iki taraftan 12'şer karakter olmak üzere toplamda 24 karakter bulunuyor.



yor. Bir de Geese, Zero (Mega Man'den), Evil Ken gibi gizli karakterleri sayarsak bu sayı giderek artıyor. Oynamış yine daha önceki versiyonlara benzeyen, fakat %Guard Cancel% gibi yeniliklerle stratejinizi ayarlayabiliyorsunuz. Tekrar PS2, yine 2004, fakat bu sefer yapımı SNK.

SAMURAI SPIRITS ZERO

Şu an için sadece Neo Geo için açıklanan (Japonya'da hala yaşayan bir konsol kendisi) SS Zero, pek yakında PS2 için de piyasada olacak. Grafikler, oy-



nanış ve neredeyse tüm karakterler önceki oyunlardan. Yeni ne var diye sorarsanız, onu ile ride öğreneceğimizi üzürek belirtmek isterim.

ARMORED CORE NEXUS

Armored Core bu sefer online oyun özelliğiyle dönüyor. Dört kişinin birbirileyle aynı anda kapışabileceği Nexus, iki disk içerecek. Üstünde "Past" yazan eski görevleri oynamanızı sağlayacak, "Future" yazansa tamamıyla yenilik dolu olacak.



Hava şartlarının ve zamanın siz oynadıkça değişeceği yeni robot savaşını 2004 ilkbaharında PS2'lerde görmek mümkün.

SEVEN SAMURAI 20XX

Kurosawa'nın ünlü samurayları PS2'lerimize geliyor, ama biraz farklı olarak. Seven Samurai 20XX Dimps ve Sammy Studios işbirliği hazırlıyor ve tam bir aksiyon fırtınası sunacağa benziyor. Seçtiğiniz karakterin yüzlerce hareketini kullanarak düşmanlarınızı yok



etmeye ugraşacaksınız. Fantastik kurgusu ve enteresan karakterleriyle SS20XX 2004 başında piyasada.

SUIKODEN IV

Gelecek yılın sonlarına doğru Avrupa'da ve Amerika'da satışa sunulacak olan Suikoden IV, ilk defa geriye dönüş yaparak Suikoden'in başlangıcından 150 yıl öncesine gidiyor. Konomi oyunun dördüncü versiyonunda savaş sistemi ve gemiler arasıavaşlarda değişikliklere gitmeyi planlıyor. PS2 sahiplerinin yüzü gülsün.



RESIDENT EVIL OUTBREAK

TGS'nin Capcom standında online olarak oynanabilen Outbreak, dört oyuncunun aynı anda zombilere karşı olan mücadelemini gayet iyi sergiliyordu. Onceki RE'ların aksine sıradan

insanların kontrolünü alacağınız oyunda seçtiğiniz karakterler birbirileyle hiçbir şekilde aynı olmayacağı ve hepsinin artı ve eksileri bulunacak. Oyunu zevkle oynamak isteyenler bir PS2, bir HDD ve sağlam bir net bağlantısı edinmeli ve Mart 2004'ü beklemeli.



Ë XENOSAGA EPISODE II: JENSEITS VON GUT UND BOSE

İsmi okumakla uğraşmayın. Kısaca Xenosaga 2 diyelim biz bu oyuna. Zaten oyun hakkında video klipleri göstermekten öteye gidemiyor Monolith ve Namco. Gördüğümüz kadarıyla Xenosaga II'de karakterler anime havalarını yitirerek daha gerçekçi bir yöne sapacaklar, ama oynamış ve senaryo aynı güzellikte devam edecek. Daha fazla bilgi Xenosaga Reloaded DVD'si içerisinde. Reloaded da Japonya'da.



H A B E R L E R

PSX DETAYLARI. YENİDEN...

Sony sonunda yeni eğlence sistemi PSX'le ilgili detayları tam olarak açıkladı. Japonya'da bu yıl sonunda piyasaya sürülecek olan PSX iki farklı modelde olacak. DESR-

5000 160GB'lık bir HDD içerecek, DESR-7000 ise 250GB'lık. Bu farklılık dışında iki model birbirinin tipi aynı olacak. Fiyat olarak da 5000 modeli \$720, 7000

modeli de \$880'dan satılacak. Sistemin ön tarafında bulunan bir kapak açılarak buraya iki adet Memory Card ve bir adet Memory Stick takabilmenizi sağlayacak. Bu bölümde aynı zamanda USB 1.1 giriş de bulunacak. Kontrolör, video ve ses girişleri PSX'in sol

kısımına yerleştirilmiş. Sağ kısımdaya Ethernet girişi, Tuner ve açma kapama düğmesi görülecek. Arka kısım da geriye kalan S-Video, Optik Kablo gibi giriş ve çıkışları içerecek. DVD-R ve DVD-RW desteği bulunan PSX'in DVD-RW özelliği ancak bir günelleme ile aktif hale gelebilecek. 24 hızlı DVD yazma kapasitesi olan PSX bu alanda şu an için en yüksek hızı sunuyor. Sistemin içinden çıkacak Dual Shock Kontrolörü sadece PSX'le kullanılabilecek. Aynı şekilde kayıt işlemlerini kontrol etmenizi sağlayan bir uzaktan kumanda da sadece bu sisteme özel tasarlanıyor.

FINAL FANTASY X-2'DEN SONRA

Final Fantasy X-2 International + Last Mission ismini taşıyan yeni FFX-2 çok yakında Japonya'da piyasada. FFX-2'nin

yenisi versiyonunda birkaç hoş yenilik var. Öncelikle normal oyun tamamıyla İngilizceleştirilmiştir.

Eğer oyunu oynayıp bitirirseniz, bir önceki FFX-2'nin bittiği yerin 3 ay sonrası konu alan bir senaryoya daha kavuşabileceksiniz. Last Mission ise hiçbir güçlendirici kullanmadan çeşitli zindanlarda yaratık avlamayı sağlayan bir oyun tipi. Last Mission'ı oynaya ilk adım attığınız andan itibaren oynayabileceksiniz üstelik. International'a eklenen son yenilik "Psychicer" isimli kostüm. Bu kostümün hangi güçleri katacağını şu an belumıyorum, ama Yuna'nın üzerinde güzel durduğunu söyleyebilirim. Heyecanla bekliyoruz...





Bilgi için: www.soulcalibur.com Yapım: Namco Dağıtım: Namco Tür: Dövüş Multiplayer: 2 Oyuncu İngilizce Gereksinimi: Hiç



LEVEL HIT

Efsane asla ölmeyecek... SOUL CALIBUR II

Namco'nun ünlü silahlı dövüşü bu sefer tüm ünlü konsollarda

Tuna Şentuna | tsentuna@level.com.tr

Oanı hiç unutamam. Dreamcast'ım gelmiş, Sonic Adventure var yanında... Birkaç gün sonra ise Soul Calibur'um geliyordu. Arcade makinalarında gayet kalitesiz bir görüntü sergilediği için oyunun ehemniyetini pek anlayamamıştım. Sonra TV ekranına baktığında her şey değişti. İçeri bir huzur, bir ışık doldu. Gözlerimi alamadım. Zaten bunu takip eden birkaç saatimi de şimdilik bile hatırlamam. Kilitlenip kalmışım ekran karşısında...

Sıhah ustaları

Her ne kadar bir dövüş oyunu olsa da Soul Calibur'un da bir hikayesi var. Ortaçağ'da tüm halk hastalık ve yokşullukla uğraşırken, bir takım kahramanlar ve kötü niyetli insanlar da gücün simbolü olan Soul Edge isimli kılıçın peşine düşmüştür. Soul Calibur'da yer alan tüm dövüşler de bu kılıç uğrunadır.

Eğer daha önce Soul Calibur'u Dreamcast'te oynadıysanız, Soul Calibur 2'yi ilk gördüğünüz anda her şey size tanık gelektir. SC2 için kısaca makyajlı ve güncellenmiş bir Soul Calibur diyebi-

liriz. Aslında bu oyun iki yıl önce çıksa da belki daha anlaşılabılır olacaktı, fakat şu haliyle Soul Calibur hayranlarını daha da hayran bırakacak bir öğe içermiyor.

Eski karakterlerin çoğu yeniden karşımızda. Bunlar hakkında detaylı bilgiyi şuradaların bir yerdeki kutu içerisinde bulabilirsiniz. Yeni eklenen karakterler arasında Raphel bir eskrim ustası olarak ön plana çıkıyor. Talim gayet hareketli ufak bir kız. Necrid ise bu oyuna başka bir diyardan eklenmiş gibi. Kopyacı bir karakter kendisi. PS2 versiyonuna özel olarak da Heihachi'yi görebiliyoruz. Xbox versiyonunda bu karakter Spawn. GameCube'deyse Link. Bildiğiniz gibi Heihachi herhangi bir silah kullanmıyor, fakat güçlü yapısıyla oyuna yine de bir şekilde oturuyor.

Ruh savaşları

Oyunumuzda yine oyun tipinden bol bir şey yok. Soul Calibur'un ismini ilk defa duyanlar hemen Practice bölümünü yenebilebilirler. Burada ayrıca hangi saldı-

nın ne kadar hasar verdiği de öğrenmek mümkün. Arcade hızlı oyun keyfi, Survival dayanıklılığınızın hesabı. Peki ya Weapon Master Mode? Bu bir önceki oyunun Mission Mode'una, yani görevleri tamamlayarak ilerlediğiniz oyun tipine eş değer. Seçtiğiniz karakterler haritada çeşitli görevleri yerine getirmeye çalışarak ilerliyorsunuz. Görevler aslında görev sayılmasız. Bir dövüşte rakibinizi sadece tutma hareketleriyle yemeye çalışıyo, diğer bir arenada esen rüzgara karşı koymak ring dışına uçmamaya uğraşıyorsunuz, vb. Önceki oyunundan farklı olan tek nokta zindanlar. Aynı RPG'lerdeki gibi zindanların buradaki amacı da orayı düşmanlardan arındırmak. Her üstesinden geldiğiniz görev size yeni karakterler, yeni oyun tipleri ve altın olarak geri dönüyor. Kazandığınız altınlarla da karakterlerinize yeni silahlar alabiliyorsunuz. Bu silahlar karakterinize yeni bir oynanış şekli eklemiyor. Onun yerine daha da güçlenmenize, şarj gerektiren hareketleri daha hızlı yapmanızı, vb. yönlere katkıda bulunuyor.



Sophitia bazı saldırılarda böyle şeşilsiz pozlara girebiliyor.



Dengesiz oyuncu Lizardman yine karşımızda.



Arka plan manzaraları kuşkusuz ki oyunun en büyük görsel zenginliği.



Heihachi ve takunyaları. Yeniden...





Nightmare artık eskisi kadar korkunç bir görünüm sergilemeliyor.



Efsane Savaşçılar



Etkileyici

Her karakterin iki tip silah saldırısı ve bir de tekme hareketi bulunuyor. Ayrıca ataklara karşı koymak için de blok tuşuna basmanız (yon tuşunu geriye çekmek işe yaramıyor). Elinizde bir takım silahlar var diye de tuşlara rasgele basmanın bir anlamı yok. Oyunda başarılı olmak için combo hareketleri bilmeli, gerektiğinde gard almalı, rakibiniz dibinize giriyorsa da onu tutup fırlatmayı iyice öğrenmelisiniz.

En az oynanış kadar görüntü açısından da yoğun bir güzellik sunan SC2, herhangi bir yavaşlama söz konusu olmadan inanılmaz efektleri ve arka plan görüntülerini rahatça birleştirebiliyor. Her ne kadar ilk oyundan sonra karakterler üzerinde çok da fazla uğraşılmasın gibi gözükse de, yine de görüntüler mükemmel yakın. Soul Calibur 2'yi yeniden başarısını kanıtlıyor. Mutlaka oynamalı, oynatılmalı. ☺

LEVEL HIT

PlayStation 2



Artılar

Dengevi ve zevkli oynanış. Sayısal hareket vo orijinal karakterler. Görüntü efektləri ve animasyonları hayran kalacaksınız.

Eksiler

Önceki oyundan pek bir fark yok.

Level Notu

88

Taki: Hızlı ve etkili bir ninja olarak görebileceğimiz Taki, değişik hava saldırılırıyla da rakibini rahatça şaşırtıyor.

Ivy: İstendiği zaman bir kirbaç, istendiğindeyse kılıca dönüşebilen bir silah taşıyan Ivy, Cervantes'in kızıdır. Hem yakın dövüşte, hem de uzak saldırırlarda etkilidir, fakat şahsi görüşüm olarak çok da işe yaramamaktadır.

Cervantes: Soul Edge'in en güçlü karakteri olan Cervantes, kendini Soul Edge kılıcının büyüsüne kaptırılmıştır. Oldukça güçlü ve kullanışlı bir karakter, ama biraz yavaş.

Nightmare: Soul Edge'i ele geçen Schwarzwind grubunun lideri, kısa sürede kılıçın yaydığı kötü gücün etkisinde kalmıştır. Yavaş, ama inanılmaz bir güç sahibi olan Nightmare'i doğru biçimde kullanırsanız, ölümcül olabilir.

Voldo: Soul Calibur'un Eddy Gordosu. Garip hareketleri ve beklenmeyen saldırı şekilleriyle bambaşka bir dövüş stilini sunuyor.

Astaroth: Savaş tanrı Ares'in hizmetkarı olan Astaroth dev bir balta taşımaktadır. Nightmare gibi ağır işler, ama çarparaşsa aynen arena dışına çıkarsınız.

Mitsurugi: Japonya'dan kopup gelen ve elinde şık bir Katana taşıyan Mitsurugi, dengeli oynanışı ve kaliteli hareketleriyle herkesin gözdesi...

Necrid: Soul Edge'e ulaşarak onun enerjisisiyle insandan başka bir şeye dönüşen Necrid, Enigma isimli silahi ve taklit hareketleriyle dünya dışı bir varlık olarak görülebilir.

Talim: Çok hızlı, çok enerjik, ama bir o kadar da güçsüz olan Talim yavaş, ama etkili bir biçimde sizi hayattan bezdirebilir.

Heihachi: Soul Edge'in bir parçası yüzünden bulunduğu zamandan kopup Soul Calibur zamanına inen Heihachi, çıplak elleriyle binbir türlü silaha nasıl karşı koymaktır?

Raphael: Eskrimci kişi. Zarif hareketlerle ani ölüm getirebiliyor.

Kılık: Elindeki Bo isimli sopayla (her ne kadar "Rod" yazsa da) birçok hareketi birbirine

bağlayarak hiç durmadan rakibini yerden yere vurabiliyor.

Maxi: Nunchaku usta Maxi, aynı Kılık gibi saldırularını rahatça birbirine bağlayabiliyor.

Hong Yunsung: Hwang'a özenen bir kılıç usta. Genç yaşına rağmen kılıcını çok ama çok etkili kullanabiliyor.

Xianghua: Çin'in haşeri kızı puskülli kılıçıyla herkese meydan okuyor. Kontrol etmemi bilen için yürüyen dehşet.

Yoshimitsu: Henüz hiçbir oyunda parıldığını göremedim. Burada da ne yapar, niye yapar bilemiyorum.

Charade: Uçan metal parçalarına verilen isim.

Sophitia: Sevmiyorum, hakkında bilgi versem de gelmiyor. Kılıç ve kalkan taşımamasından ne cins olduğunu belli.

Seung Mina: Kılık benzeri hareketleri ve silahıyla ortalamaya bir karakter. Ne sizini zorlar, ne de siz onu zorlasanız bir işe yarar.



Cassandra: Sophitia'nın ruh ikizi. Ben halen kendisini kontrol etmemi başaramadım, ama bilgisayar bu karakterle beni delirtebiliyor zaman zaman.



LEVEL CLASSIC

Uçan İskoçyalı geri döndü!

COLIN MCRAE RALLY 04

Otomobiller mi daha güçlü, yoksa doğa koşulları mı daha zorlu?

MegaEmin™ | megaemin@level.com.tr

Bilgi için: www.codemasters.com/colinmcrae04 Yapım: Codemasters Dağıtım: Codemasters Tür: Yarış İngilizce gereksinimi: Normal Oyuncu sayısı: PS2 için 2, X-Box için 4 Desteklenenler: Direksiyon, Dual Shock™ 2

Yabancı bir dergide ilk kez Colin McRae Rally ve Tommi Mäkinen Rally reklamlarını gördüğüm günü unutuyorum. Bundan kısa süre sonra McRae' nin oyunu, diğer tüm rakiplerine açık ara fark atarak en iyi ralli oyunu ünvanını almıştı. Başarılı bir ikinci oyun ve tartışmalara açık bir üçüncü oyunun ardından altı milyonluk satış rakamına ulaşan serise yeni bir

mera, düz vites, en gerçekçi hasar alma ve geçmesi çok zor zamanlar ile oynuyorsunuz. Hodri meydən! En sevdiğiniz rallilerden ve parkurlardan kendi rallinizi oluşturmak isteyebilirsiniz.

Dünyanın en hızlı oyuncuları belirleniyor!

Bir ralli oyundunda multiplayer olmamasını eleştiren zihniyeti anlayamıyorum. Rallide aynı anda gerçekleşen iki olay yok ki multiplayer olsun; her pilot zamanla karşı yarışır. Yani bu kesinlikle bir efsilik değil, hatta oyunun ciddiyetinin bozulmaması amacıyla tam isabet. Aksi takdirde eskisi gibi abuk bir arcade modu olacaktı. Yine de CMR04'de çok kişi ile rakip veya takım arkadaşı olarak yarışmak mümkün. Bunu ister sırayla, ister bölmüş ekran da gerçekleştirebilirsiniz. Bölümüş ekran da diğer yarışının sadece hayaleti olduğundan, tampon tampona mücadele söz konusu olmuyor. Tabii ki sırayla oynamak daha avantajlı. Hem tam ekran oynanıyor, hem önce oynananın hataları ve yolu kritik noktaları öğreniliyor, hem de muhtemelen birinci olan arkadaşın en iyi zamanı biliniyor ve bu zaman hedef haline geliyor. PS2'de iki kişilik olan CMR04, X-Box' da dört kişilik geliyor. X-Box versiyonunda bir de X-Box Live' a yarış zamanlarını gönderme şansınız var. Codemasters tüm zamanların ve aylık olmak üzere iki ligde zamanları kaydediyor ve en hızlı yarışçıları bulmaya çalışıyor.

Oyundaki araç ayarları ve tamir seçenekleri gayet anlaşılır. Yarış öncesinde zorluk derecesi, parkur türü



kardeş geldi. İlk bakışta üçüncü oyunda ki açıkları kapatan bir ek gibi görünse de, CMR04' de belirgin yenilikler göze çarpıyor.

Oyunda şampiyona, tek ralli, tek parkur gibi seçenekler var. Ayrıca dört ve iki çekerli araçları seçebileceğiniz kategoriler ve her kategorinin de iki zorluk derecesi mevcut. Klasik ralli otomobilini seçip yarışabildiğiniz bir Grup B ve oyunu yiyip bitirdiğini iddia eden profesyoneller için uzman şampiyonası da mevcut. Bu modda sadece araç içi ka-

Colin McRae MBE bir kimdir, bir nedir?



5 Ağustos 1968 Lanark - İskoçya doğumlu McRae, Alison ile evli ve iki çocuk babası. Çocukken bisikleti ile başladığı yarış hayatına motorkros ve motor test ile devam etti. 1986 yılında ilk rallisine katıldı, 1993 yılında katıldığı Subaru Team ile 1995 yılında ilk WRC şampiyonluğunu elde etti. 1998 yılında Ford Focus takımıne geçti ve Kenya' da 25'inci rallisini kazanarak rekor kırdı. Böylece WRC tarihindeki en başarılı rallici olarak kayıtlara geçti. İsviçre' de, Crans' da yaşanan "Uçan İskoçyalı", şimdi Citroen takımında kariyerine devam ediyor.

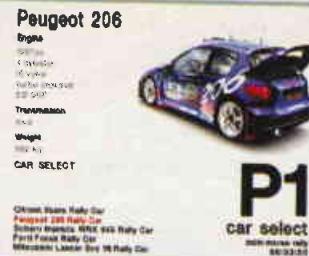
ve hava koşullarını da içeren detaylı bir briefing veriliyor. Aracınızı bu koşullara göre ayarlayabilirsiniz, ama uzman değilseniz otomatik olarak yapılan ayarları değiştirmeyin derim. Araçların kullanımı CMR3' den çok daha kolaylaşmış. Eski oyunda bir sürüs yardım vardı ve aracı bir merkez ekseni etrafında döndürüyordu. İşte bu istem dışı yardım kaldırılmış ve doğal ve kolay bir sürüs deneyimi sağlanmış. Araçlar daha oturaklı olmuş. Farkı, farklı yüzeylerde fark edeceksiniz. CMR04' de 34 yol yüzeyi ve 19 lastik çeşidi var. İki çekerli arabaları kullanmak da dört çekerilere göre daha kolay.

Eski oyuncun aksine aracınıza yeni teknoloji ürünlerini parçaları takabilmek için yarış kazanmanız gerekmeye veya



Parkur ve araçlar

Oyun sekiz uluslararası ralliyi kapsıyor: Birleşik Krallık, İsviçre, Amerika, Finlandiya, Avustralya, İspanya, Yunanistan ve Japonya. Bunların her biri 6'şar parkurdan oluşuyor. Bunun yanında sekiz isimle parkuru ve 4 özel parkur var. Oyunda Citroen Xsara, Mitsubishi Evo 7, Subaru Impreza, Ford Puma, Fiat Punto, Audi Quattro ve Peugeot 205



P1
car select
2003-2004 rally
06/03/03

gibi yirmiden fazla otomobil var. Şaşırtıcı ama Citroen 2CV Safari veya Ford Transit panel van ile bile yarışabiliyorsunuz.

yetmiyor. Artık her ralli bitiminde bir sonraki rallide çok işinize yaracak bir parça açılıyor ve bu parçanın testini iki kez deneme hakkı veriliyor. Eğer bu mini oyunda başarılı olursanız, parçayı arabanıza monte etmeye hak kazanıyorsunuz. Bu testlerde aracınızın mevcut parçalarını sınırlarında kullanılabildiğini göstermeliyiniz ki, yeni parçalara ihtiyacınız olduğu anlaşılır.

McRae'deki hasar motoruna diyecek yok, fakat bu kez üç fark-

lı hasar ayarı seçenekleri sunulmuş. Yarış sonunda aracınızın etrafında dönen bir kamera ne kadar hasar aldığıne görmenize yarıyor. Araba modellemeleri eski oyunlarda ile aynı kalitede. Bir de kamera hasarı var.

Sanayide tanıdık var mı?

Aracınızın başında elleri ceplerinde dolaşan takım elemanlarınız, yarış boyu haşat ettiğiniz aracınızı nasıl onaracaklarını düşünüyorlar. Bu iş için 60 dakika zamanınız var ve eğer çok hasarınız varsa onarımlar arasında bir seçim yapmanız gerekiyor. Örneğin kaporta yerine şanzımanı tamir etmek isteyeciksiz. Yeterli zamanınız yoksa ve her ikisini de yapmak istiyorsanız, o zaman alacağınız ceza saniyelerine de katlanmak zorundasınız.

Gerçekte hiç yerinde durmayan seyirci kalabalığının oyunda hala yere dikilmiş kartonlardan oluşması gerçeği üzerinde fazla durmazsa grafikler süper diyebiliriz. Artık parkurlar daha zengin ve etkileşimli. Rüzgarla uçuşan otları, gözüne giren güneşin yarattığı gölgeler efektlerini, tepenizde uçan uçak ve helikopterleri çok beğeneciksiz. Hava koşulları hala çok gerçekçi, hele de kokpit kamerasındayken. Araçlar çok güzel kirleniyor. Replay'ler bir elden geçmiş; tampon kamera ise geri gelmiş. Serinin önceki oyunlarında olduğu gibi menüler görebileceklerinizin en iyilerinden. Fonda sürekli sık videolar ve müzikler var.

McRae & Kestane olsusu

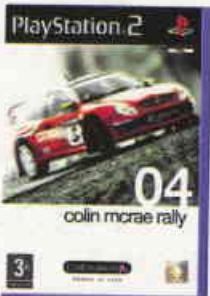
Motor ve yol yüzeyinden çıkan sesler çok gerçekçi, detaylı ve heyecan verici. Öyle ki bazı hasarları



arabadan gelen seslerden anlayabiliyorsunuz. Oyunun Dolby Pro Logic II desteklediğini de söylemeden geçmeyeyim. Oyunun başında hangi milliyeti seçerseniz seçin, yardımcı pilotunuz aynı adam oluyor. Üstelik pek de laubali be kardeşim. Yeri gelince iyi gittiğinizi belirtirken, bazen de bağırıp əzarlıyor: "biraz konsantre olsana be adam!". Oyunun hilelerine ulaşmak isteyenler telefon fatularında "gacırırtt" şeklinde bir ses duyabilirler, çünkü oyunda yazılı numarayı arayıp, diskinizin kodunu vermelisiniz ki, size özel hileleri öğrenebilesiniz.

Çok ufak aksiliklere rağmen Colin McRae Rally 04, en iyi ralli oyunu olma ünvanını koruyor. Gerçek bir ralli tutkunu iseniz bu oyunu kesintilé kaçırmayın. Böylece kestane ile iyi gidecek olan kişi eğlenceniz de olmuş oldu. Bye&Smile... ☺

SETEEN CLASSIC



3

PlayStation 2

colin mcræe rally

04

COLIN MCRAE RALLY

3

PlayStation 2

colin mcræe rally

04

COLIN MCRAE RALLY

3

PlayStation 2

colin mcræe rally

04

COLIN MCRAE RALLY

3

PlayStation 2

colin mcræe rally

04

COLIN MCRAE RALLY

3

PlayStation 2

colin mcræe rally

04

COLIN MCRAE RALLY

3

PlayStation 2

colin mcræe rally

04

COLIN MCRAE RALLY

3

PlayStation 2

colin mcræe rally

04

COLIN MCRAE RALLY

3

PlayStation 2

colin mcræe rally

04

COLIN MCRAE RALLY

3

PlayStation 2

colin mcræe rally

04

COLIN MCRAE RALLY

3

PlayStation 2

colin mcræe rally

04

COLIN MCRAE RALLY

3

PlayStation 2

colin mcræe rally

04

COLIN MCRAE RALLY

3

PlayStation 2

colin mcræe rally

04

COLIN MCRAE RALLY

3

PlayStation 2

colin mcræe rally

04

COLIN MCRAE RALLY

3

PlayStation 2

colin mcræe rally

04

COLIN MCRAE RALLY

3

PlayStation 2

colin mcræe rally

04

COLIN MCRAE RALLY

3

PlayStation 2

colin mcræe rally

04

COLIN MCRAE RALLY

3

PlayStation 2

colin mcræe rally

04

COLIN MCRAE RALLY

3

PlayStation 2

colin mcræe rally

04

COLIN MCRAE RALLY

3

PlayStation 2

colin mcræe rally

04

COLIN MCRAE RALLY

3

PlayStation 2

colin mcræe rally

04

COLIN MCRAE RALLY

3

PlayStation 2

colin mcræe rally

04

COLIN MCRAE RALLY

3

PlayStation 2

colin mcræe rally

04

COLIN MCRAE RALLY

3

PlayStation 2

colin mcræe rally

04

COLIN MCRAE RALLY

3

PlayStation 2

colin mcræe rally

04

COLIN MCRAE RALLY

3

PlayStation 2

colin mcræe rally

04

COLIN MCRAE RALLY

3

PlayStation 2

colin mcræe rally

04

COLIN MCRAE RALLY

3

PlayStation 2

colin mcræe rally

04

COLIN MCRAE RALLY

3

PlayStation 2

colin mcræe rally

04

COLIN MCRAE RALLY

3

PlayStation 2

colin mcræe rally

04

COLIN MCRAE RALLY

3

PlayStation 2

colin mcræe rally

04

COLIN MCRAE RALLY

3

PlayStation 2

colin mcræe rally

04

COLIN MCRAE RALLY

3

PlayStation 2

colin mcræe rally

04

COLIN MCRAE RALLY

3

PlayStation 2

colin mcræe rally

04

COLIN MCRAE RALLY

3

PlayStation 2

colin mcræe rally

04

COLIN MCRAE RALLY

3

PlayStation 2

colin mcræe rally

04

COLIN MCRAE RALLY

3

PlayStation 2

colin mcræe rally

04

COLIN MCRAE RALLY

3

PlayStation 2

colin mcræe rally

04

COLIN MCRAE RALLY

3

PlayStation 2

colin mcræe rally

04

COLIN MCRAE RALLY

3

PlayStation 2

colin mcræe rally

04

COLIN MCRAE RALLY

3

PlayStation 2

colin mcræe rally

04

COLIN MCRAE RALLY

3

PlayStation 2

colin mcræe rally

04

COLIN MCRAE RALLY

3

PlayStation 2

colin mcræe rally

04

COLIN MCRAE RALLY

3

PlayStation 2

colin mcræe rally

04

COLIN MCRAE RALLY

3

PlayStation 2

colin mcræe rally

04

COLIN MCRAE RALLY

3

PlayStation 2

colin mcræe rally

04

COLIN MCRAE RALLY

3

PlayStation 2

colin mcræe rally

04

COLIN MCRAE RALLY

3

PlayStation 2

colin mcræe rally

04

COLIN MCRAE RALLY

3

PlayStation 2

colin mcræe rally



LEVEL CLASSIC

Kral öldü, yaşasın yeni kral!

PRO EVOLUTION SOCCER 3

Bir futbol oyunundan daha fazlası...

Bilgi için: www.konami.com Yapım: Konami Dağıtım: Konami Tür: Spor İngilizce gereksinimi: Hiç Desteklenenler: Dual Shock, 4 oyuncu

Fırat Akyıldız | firat@level.com.tr

Ne futbol oyunları oynadık... Spectrum'da Super League; Commodore'de Emlyn Hughes Soccer, Microprose Soccer; Amiga'da Kick-Off, Sensible Soccer, Striker, Goal... En iyilerini sorarsanız... Emlyn Hughes Soccer, Sensible Soccer ve... Pro Evolution Soccer. Tartışmasız, ne FIFA, ne başka bir şey, Pro Evolution Soccer şu anda piyasadaki en iyi futbol oyunu, en iyi futbol simülasyonu, en iyi şey!

15 yıldır bizi esir alan Pro Evolution Soccer (PES), son versiyonuyla yeniden karşımızda. İlkincisinden yaklaşık olarak bir yıl sonra çıkan PES3 bizi yine hayal kırıklığına uğratmadı.

Pierluigi Collina

Oyunun kapağında bu kez Pierluigi Collina var. Kapağın içinde de PES3 CD'si. Onun içindeyse...

Modlardan başlayayım: Match, League, Cup, Master League, Training. Game Options'ta, yani seçeneklerde ilk dikkat çeken şey PES-Shop. Oyunda topladığınız puanlarla; yeni stadyumlar, alıştırma sahaları, takımlar, oyuncular, stratejiler veya efektler (mesela tekrarlarda



topun arkasından renkli bir efekt çıkışını sağlayan "Ball Effect") alabiliyorsunuz. Her maçtan sonra belirli bir PES puanı alıyor ve bu puanları biriktirerek Shop'a girip alış-veriş yapabiliyorsunuz. Bu sistem, Virtua Fighter'daki Quest modu gibi oyunun tek kişilik modlarının "uyku" havasını azaltmak ve bu modları daha ilgi çekici hale getirmek için geliştirilmiş.

PES3'te Sensible Soccer'daki veya menajerlik oyunlarındaki gibi para kullanmıyorsunuz. Bunun yerine yukarıda da bahsettiğim puanlara yer verilmiş. Her şeyi bu puanlarla yapıyorsunuz. Tabii oyuncu alımı da buna dahil. PES2'de olmayan birçok menajerlik unsuru da yeni oyuna eklenmiş. En başta, diğer futbol oyunlarındaki Kariyer moduna denk ge-



len Master League modunda artık bir değil dört lig var. Oyuna ikinci ligten seçtiğiniz bir takımla başlıyor ve seçtiğiniz takımı birinci lige çıkarıp şampiyon yapmaya çalışıyorsunuz. Tabii ki küme düşme riskini de dikkate almanız gerekiyor. Sezon içinde ayrıca kupa maçları da yapıyoruz.

Dediğim gibi, oyundaki etkiniz sadece maç yapmakla sınırlı değil. Adamlarının performansını görmek ve daha iyi bir kadro kurabilmek için takımına antrenman yaptırmayıza fırsatınız var. Bunun yanında takımın mali durumunu da unutma manız gerekiyor. Yani puan durumunu... Puanlarınızı dengeli harçın bakıyorum! Savruluk yapmayın!

Master League modunun tek dezavantajısha: Takım isimleri ve oyuncular tamamen uydurma! Seçebileceğiniz takımlar arasında PES United bile var! Maalesef Konami sadece milli takımların ve oyuncularının lisanslarını alabilmiş.

Oynamış farklı mı?

Asıl bahsetmem gereken şey de oynanış değil mi zaten... İlk başta yeniliklerden bahsedeyim. Artık hakem bazı pozisyonları avantaja bırakıyor. Mesela голe giderken biri (kim acaba?) size foul yapardı düşmezseniz, hakem oyunu devam ettiriyor ve bu da gol atma şansınızı artırıyor. Avantaja bırakıldığını ekranın sol üst köşesinde çıkan sarı hakem işaretinden anlayabiliyorsunuz. Avantaj sisteminin iyi bir yenilik olup olmadığını sorarsanız kesinlikle "çok iyi" derim, ama bu konuda ufak tefek sorunlar da yok değil.



Ofiste kim nasıl oynuyor?

Sinan: Sağı solu belli olmaz. Bazen 5 yer, ama turnuvalarda aslan kesilir. İyi defans yapmasıyla tanınır. Oyun oynarken heyecanını gizleyemez. Üç büyükler arasındadır.

Gökhun (patron): Profesyonel oynar. Güzel goller atar, kendini geliştirmeye çalışır, yeni hareketler dener, fakat çok kolay gol yer, basit hatalar yapar. En farklı yenilikler hep ona aittir. 9-0 vs... Attığı gollerin en az on farklı kameradan dakikalarca izler. Megalomandır.

Gökhan (grafik departmanı sorumlusu): Amatördür. İyi oynadığını sanır ama oynamamaz. Topu sürmekte ve özellikle gol yollarında çok başarısızdır. Her pozisyonda heyecanlanır, bir şey olduğunu sanır, dedim ya, amatördür. Ve hep öyle kalaçaktır.

Fırat: En çok galibiyeti o almıştır ve en çok turnuvayı o kazanmıştır. Zaman zaman eve kutu kutu profiterollerle ve ekkelerle dönmüştür. Çok gol atar, çok zor gol yer, en farklı galibiyetler onundur, iyi çalım atar, iyi pas yapar, estetik goller atar. Ama zaman zaman çok çalım atar, tepki toplar. Bazen de sıkıcı oynar. Bu tanımlamaları da kendisi yapmaktadır. Ne biçim iştir bu...

Serhat: PES'le yeni tanışmıştır, ama Gökhan kadar amatör değildir. Söylenenleri dinler ve daha iyi oynamaya çalışır. Birkaç galibiyet de almıştır. Umut vaad eder.

Berker: En iyi o oynar, çünkü hiç maç yapmamıştır ve hiç yenilgisi yoktur. En başarılı odur, çünkü hiç maç yapmadığı halde en çok profiterolu o yemistiir.

Tuğbek: Oyundan anlamaz, şimdije kadar sadece iki maç yapmıştır. İkisini de kazanmıştır, çünkü rakipleri bir koala ile oynamaya alışkin değillerdir ve ona açırlar, bilerek yenilirler. Yendim diye sevinir...

Mesela hakem faul yapıldığında sarı kart gösterecekse hiçbir şekilde oyunu avantaja bırakmıyor. İşterseniz topla birlikte kaleye girin, gol olsun. Hiç farketmiyor. Bir de şu var, bazen de size faul yapıldığı ve topun rakibe geçtiği zamanlarda da hakem avantaj kullanıyor. Bunlara rağmen "avantaja bırakma" çok hoş bir yenilik.

Diğer yenilikse, oyundan sayılı eksiklerinden biri olan "el" cezası. Artık oyun sık sık, topun elinize çarptığı gerekçesiyle kesiliyor. Belki gerçekçilik açısından iyi, ancak olur olmadık yerlerde topun elinize çarpması çok can sıkıcı. Kontrolünüzde olmayan bir şey için topu boşu boşuna kaybediyorsunuz.

Bunların dışında... Oynamanın PES2'ye oldukça benzer. İlginçtir ki, oynamıştaki yenilikler yine bizden saklıyor. Çok dikkatli değilseniz farketmeniz zor, ama ben ne yaptım dersiniz? Farkettim! Vay be, oyun yazmamışım aslinda bi' dergide! (balık falan değılim, hafızam çok iyidir, ne yaptıgi-

mi da çok iyi biliy... Ha, ne yapıyorum ben ya, bu ne, o kim, bu ne yazısı, muhasebeci miydim ben?)

Oyunun hızı PES2'yle aynı. Fakat adamlarınız artık topu daha farklı ve dengeli kontrol ediyorlar. Bu da çalım atmayı eskisinden daha zor ve gerçekçi bir hale getiriyor. Yeni PES'in PES2'den ayrıldığı ilk nokta bu. Mesela bir tarafa doğru deparla koşarken, topu bir anda ters tarafa çektiğinizde adamınız bunu PES2'deki gibi hızla değil, olması gereği gibi dengeşini kaybederek ve yavaşlayarak yapıyor.

Diğer yenilikse oyunda daha fazla "karambol" pozisyonunun olması. Bu iyi bir şey mi bilmiyorum ama, bu pozisyonlarda her defasında panik yaptığımız ve heyecanlığımız kesin. Anlayacağınız, karambol pozisyonlarının fazla olması oyunun heyecanını artırıyor.

PES serisini bilenler için oyunun ne kadar gerçekçi olduğunu anlatmaya gerek yok. Şu kadarını diyebilirim, bu oyundaki her şey

gerçek! Bir oyunun bu kadar gerçeğe yakın olabilmesi inanılmaz. Bir defa olan pozisyonun belki benzerine rastlayabilirsiniz, ama aynısına asla. Her defasında farklı bir golle, her defasında farklı bir "oyun"la karşılaşışınız. FIFA'daki kalıp pozisyonlar bu oyunda yok. 10-0'lık skorlar yok (tamam, birkaç defa ismini vermek istemediğim dergi sakınlarını 9-0 yendim ama olsun). Toparlamak gereklse: PES3 ile PES2'nin oynanışı arasında belirgin bir fark yok, ancak Konami ne yapıyor ediyor, her yeni PES oyununu sevdirmeyi başarıyor. Bu arada şunu da unutmadan yazıyorum: Artık havadan gelen toplara, yerden gelenlere vurdugunuz şiddetle vurursanız top çok yukarıdan gidiyor. Havanın gelen toplara gelişine vurmak zordur, Konami de bunu oyuncuya hissettirmek için bunu daha hassas bir hale getirmiştir.

Bu arada, eskisinden daha kolay estetik vuruşlar yapabiliyorsunuz, ama bu, oyunun gerçekçiliğini hiçbir zaman bozmuyor.

PES3 grafik açısından da farklı bir şekilde

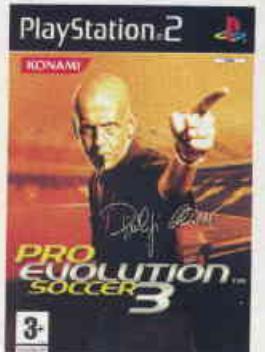
karşımıza çıkarıyor. Yeni bir motorun kullanıldığı oyundan animasyonları ve grafikleri eskisinden daha iyi. Özellikle yıldız futbolcuların suratları gerçekleştirelim aynı. Mesela Ortega'nın her defasında nasıl bu kadar Ortega olabildiğine şaşıryorum. Ayrıca tekrarlarda arka plan ve seyircilerde "blur" efekti kullanılmış. Bu da hoş...



Karar...

Konami şimdije kadarki en iyi futbol simülasyonunu yaratmayı başarmış. PES3'te, bir-iki ufak sorun haricinde hiçbir eksik yok. Bu bir oyun değil, bir oyunдан çok daha fazlası. Eğer futbol oyunlarını seviyor ve hâlâ FIFA oynuyorsanız, çok geçmeden vazgeçin. Saygıları kral için... ☺

LEVEL CLASSIC



Artılar

Avantaj sistemi; PES-Shop, geliştirilmiş Master League modu, geliştirilmiş grafikler, inanılmaz pozisyonlar, gerçekçi oynanış, gerçekçi oynanış ve gerçekçi oynanış.

Eksiler

Gereksiz el cezası, avantajlardaki bazı sorunlar, sakın spiker.

Level Notu



96

96

96

96

96

96

96

96

96

96

96

96

96

96

96

96

96

96

96

96

96

96

96

96

96

96

96

96

96

96

96

96

96

96

96

96

96

96

96

96

96

96

96

96

96

96

96

96

96

96

96

96

96

96

96

96

96

96

96

96

96

96

96

96

96

96

96

96

96

96

96

96

96

96

96

96

96

96

96

96

96

96

96

96

96

96

96

96

96

96

96

96

96

96

96

96

96

96

96

96

96

96

96

96

96

96

96

96

96

96

96

96

96

96

96

96

96

96

96

96

96

96

96

96

96

96

96

96

96

96

96

96

96

96

96

96

96

96

96

96

96

96

96

96

96

96

96

96

96

96

96

96

96

96

96

96

96

96

96

96

96

96

96

96

96

96

96

96

96

96

96

96

96

96

96

96

96

96

96

96

96

96

96

96

96

96

96

96

96

96

96

96

96

96

96

96

96

96

96

96

96

96

96

96

96

96

96

96

96

96

96

96

96

96

96

96

96

96

96

96

96

96

96

96

HUNTER THE RECKONING®

Geleneksel hesaplaşma günlerine hoşgeldiniz...

WAYWARD

Bir bir kayıplara karışan avcıları kurtarabilecek misiniz? Belki...

Bilgi için: www.vugames.com Yapım: High Voltage Software Dağıtım: Vivendi Universal Tür: Aksiyon Desteklenenler: 2 oyuncu İngilizce: Gerekmiyor

Tuna SENTULU | tsentulu@level.com.tr

Vampırılar, yaşayan ölüler, yaşamayan ölüler (doğrusu budur), kurt adamları ve bu tarz korkunç, rüyanızda görseniz takip eden gününüzün kötü geçmesini sağlayacak birçok garip "yaratık". Bunların aslında iki amacı var. Birincisi korkusuz geçen yaşamlarımıza renk katmak. Ikincisi ise onları bulduğumuz yerde ortadan kaldırmak. Yalnız bu öyle kolay değil. Önce bir "avcı" olmalısınız. Herkesin avcı olmasına da göz yumuluyor. Mesela Buffy bir avcı. En son öldü, tam kurtulduk diyorduk yeniden canlandı. Konumuzsa Buffy'den uzak bir yerde, Ashcroft'ta geçiyor. Ashcroft'in yaratıklar tarafından istila edilmesinden bir süre sonra çeşitli avcılar hareketle geçmiştir ve halkı yeniden huzura kavuşturmayı başlıyorlar, fakat bu durum bazı avcıların ortadan kaybolmasıyla bozulur. İş istilayı ortadan kaldırmadan, kaybolan avcıları bulmaya doğru yönelir veya her ikisini bir arada götürmeye...

Deuce, Judge ve diğerleri

Hunter: The Reckoning Wayward, Hunter: The Reckoning'in devamı. Eğer Hunter'i daha önce PS2'de görmemiştiyseniz, Xbox ve GameCube'ye bakmanızı öneririm, çünkü Hunter'in ilk versiyonu PS2'ye çıkmadı. İkinci oyunda tüm konollar için tasarlandı ve karşımızda.

Aslında White Wolf tarafından hazırlanan bir masaüstü FRP'si olan Hunter, konsollara düşünce tam anlamıyla bir aksiyona dönüşmüştür. Oyunda onunuzu çikanı kesip biçmekten daha farklı bir şey yapmıyorsunuz. Eğer bu ismi FRP versiyonundan duyduysanız, belki bu halini görünce biraz hayal kırıklığına uğrayabilirsiniz.

Dört farklı karakteriniz var. Deuce, Samantha, Cassandra ve Father Esteban (Esteban baba). Bir de Joshua var, ama onu şimdilik yok söyleyeceğiz. Kendini gizliyor bizden. Karakterinizi seçtikten sonra oyuna son hızla giriş yapabiliyorsunuz. İlk önce hoş bir öğrenim sürecinden geçtiyorsunuz (gayet iyi olmuş). Bu kısa bölüm attıktan sonra ise asıl aksiyon siz bekliyor.

Tuş dağılımı biraz farklı diğer aksiyon oyunlarıyla karşılaşırınca. Sol analog düğmeye karakterinizi oraya bura ya yönlendiriyor, sağ analog düğmeye de yana ilerlemesini (strafe) sağlıyorsunuz. İşler bundan sonra biraz karışıyor. R1 tuşu yakın dövüş silahınızı kullanırsınız, R2 de ateşli silahlarla dehşet saçmaniza yarıyor. L2'yle zıplıyor (çok kulağınsız bir hareket), L1 ile ise Edge ha-

reketinizi yapıyorsunuz. Yuvarlak tuşu ateşi silahınızı, Üçgen tuşu da Edge'inizi seçmenizi sağlıyor. X'le de seçtiğiniz ateşli silaha geçiş yapıyorsunuz. San-



Mutasyona uğramış fareler üstünüze zehirli gaz sıkıp sizi bir süreliğine etkisiz hale getirebiliyor.



Düşmanlarınızı bir noktada toplayıp toplu temizliğe imza atın. Daha faydalı.



Father Esteban'ın
Word of Power'i
birçok düşmanı
aynı anda ortadan
kaldırabiliyor.

rim tuş dağılıminin nasıl bir oynanış sağladığını kafanızda canlandırmışsınızdır.

Büyü

Seçtiğiniz her karakterin kendine has silahları ve büyülerini bulunuyor. Ana silahınızı değiştirmeniz mümkün değil. Oyunun başında elinizde ne varsa, sonunda da onla kalacaksınız. Büyüler ve ateşli silahlarsa sürekli değişiklik gösteriyor. Büyü gücü en gelişmiş karakter Father Esteban. En düşük olanı Deuce. Her karakterin üç farklı büyüsü olabiliyor ve bunlar arasında istediğiniz zaman geçiş yapabiliyorsunuz. Her büyü kullanışınızda "Conviction" enerjiniz azalıyor. Seçtiğiniz karakterin Conviction'ı yüksekse, bu durumda hem büyü gücünüz daha iyi olacaktır, hem de daha çok büyü yapabileceksiniz demektir. Büyü enerjinizi tazelemek için, parlayan E (Edge'e teka-

bül ediyor) işaretleri bulmalı veya düşmanlarınızdan dökülen mavi enerji toplarını almalısınız.

Büyyle işleri idare etmek zor. Ateşli silahlarınızın da cephesi tükenebiliyor. Dolayısıyla işleri eski usulle, kesme biçme yoluyla idare etmek zorundasınız. Güç açısından en zavallı olan karakter bile ana silahıyla bir şeyler başarabiliyor. Yakın dövüşte başarının yolune kombolar. R1 tuşuna zamanlamayı tutturup üç kez art arda basarak combo saldırınızı gerçekleştiriyorsunuz. Gerçi kombonun can sıkıcı bir yönü de var. Saldırı hareketiniz A noktasından B noktasına transit gitüyor. Arada durmuyor. Peki ya siz arada durmak isterseniz? Ya düşmanı iskaladıysanız? İşte böyle durumlarda biraz sıkıntı yaşayabiliyorsunuz. Hele elinizin altındaki adam Deuce ise iskalama oranızı yükseliyor.

Oyundaki amacımız, her bölüm başında bize verilen görevler doğrultusunda ilerliyor. Bu bir takım eşyalar bulmak olabilir, birine eşlik etmek olabilir, bir kurtadımı ortadan kaldırma olabilir. Görev çeşitleri ismen farklılık gösterse de, aslında yapıları aynı.

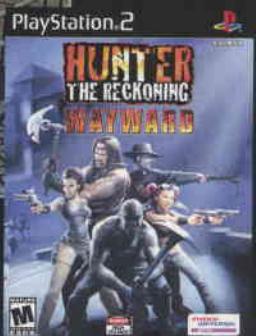
İki kişilik oyun seçeneği sunan oyunun aslında en büyük artışı da buradan geliyor. Bir arkadaşınızı yanınız alıp, zombileri geldikleri yere yollamak gibisi yok. Hele

Yaratıklardan inciler

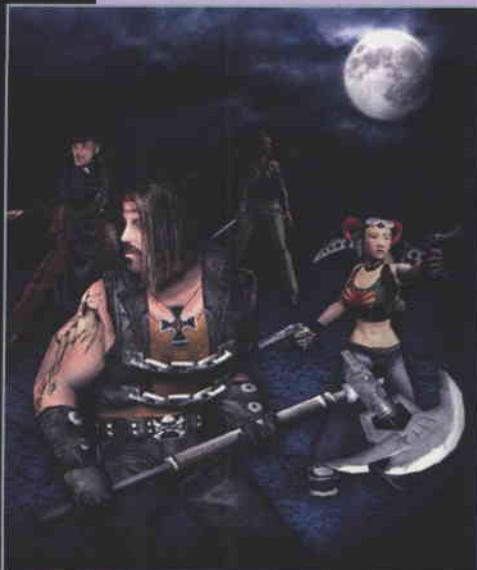
Yok ettiğiniz düşmanlarınızdan bulabilecekleriniz:

- **Kırmızı enerji:** Sağlığınıza düzeltir.
- **Mavi enerji:** Büyü gücünüzü tazeler.
- **Pembe enerji:** Hem sağlık hem büyü gücü.
- Cephane:** Ateşli silahlarınızın tek dostu.

PS2'de iki kişilik aksiyon oyunlarını seyrekligi düşünürsek, bu özelliğin değerini daha da iyi anlayabiliyoruz. Hepsi bu kadar. Seçim sizin.



Karakterleri tanıyalım



Deuce: İri yarı, motorsikletçi tipli bir kişilik. Hos.

Artılar: Cüsseli bir kişi olması nedeniyle oyundaki en güçlü yaşıya sahip. Hem az hasar alıyor, hem de baltasıyla önüne geleni ortadan kaldırıyor. Ayrıca yanından tüfeğini eksik etmiyor.

Eksiler: Büylesine büyük bir insan olunca hızdan kaybediyorsunuz. Büyü gücünden de. Hedeflemeye konusunda da sıkılık anları yanınızda.

Kassandra: Çok şirin, çok şeker. Her eve lazımdır.

Artılar: Süper hızlı bir karakter arıyorsanız, iste Kassandra.

Eksiler: Yapımcılar hız vermiş, gerisini de size bırakmış. Ne des-

tek büyüler pek işe yarıyor, ne de gücü.

Samantha: Karizmatik, siyah saçlı ve Katana'lı kişi.

Artılar: Her şeyden biraz kavrulmuş benimsenmiş. Tam anlamıyla ortalamaya bir karakter. Rejuvenate büyüsü etrafınızda kileri de iyileştirebildiği için hayatı kullanışlı.

Eksiler: Pek güçlü sayılmaz. Çok hızlı da değil. Beğenmedim.

Father Esteban: İşte benim karakterim! Tam bir büyüğüm.

Artılar: Conviction'ı inanılmaz güçlü. İlk büyüsü olan Word of Power tam bir yıkım sergiliyor.

Eksiler: Büyücüler illa güçsüz ve dayaniksız olmalıdır ya. Father Esteban da bu kurala uyuyor.

Artılar

Farklı karakterler, büyünün oyun yapısına getirdiği olumlu etki, iki kişilik oyun sekili.

Eksiler

Kombo sistemi yetersiz. Görevler sıkıcı olabilir. Hareketler tekdüze (yakalama, tekmeyumruk gibi farklılıklar yok). Kamera açılan başlığı.

Level Notu





Ekranların vazgeçilmezi...

LEVEL HIT

THE SIMPSON'S: HIT & RUN

Yaklaşık 14 yıldır televizyonları şenlendiren sevimli ailenin, başarıya ulaşan tek oyunu

Bilgi için: www.vugames.com Yapım: Radical Entertainment Dağıtım: Vivendi Universal, Fox Interactive Tür: Aksiyon Multiplayer: Yok İngilizce: Az Tuna Şentuna | tsentuna@level.com.tr

Simdiye kadar Simpsons adını televizyon ekranlarında ne zaman görsek keyiflen dik, güldük, eğlendik. İş bu fikri oyun platformuna taşımaya gelince, Simpsons görmediği boyutta bir başarısızlığın içine düştü ve uzun süre de orada kaldı. Açıkçası Hit & Run'ın ismini ilk defa duyduğumda yine saçma sapan bir oyun göreceğimi düşünüyordum, fakat olaylar hiç de bu yönde gelişmedi. Yıl lar süren başarısızlığın ardından Simpsons sonunda bir şeyler öğrendiğini kanıtlıyor.

GTA Stili

Aranızda PC veya PS2 sahibi olup da, bir şekilde GTA'nın adını duymamış olan varsa beri gelsin. Gelsin ki gözü oyun görsün. Peki nedir GTA ve Simpsons'ı böylesine benzer kılan? Hit & Run'da bir süre zaman geçirdikten sonra farkedeceksiniz ki, oynanış fazlaıyla GTA'ya benzeyyor. Elinizin altında koskoca Springfield, karakteriniz ve içine binilmeyi bekleyen tonla araç.



Springfield'ı siyah renkli kamyonetlerin, garip, uçan robotik arıların ve herkesin beyninin yavaş yavaş kemiren bir tür kolanın işgal etmesinden sonra, karakterlerimiz Homer, Bart, Lisa, Marge ve Kwik-E-Mart'ın sahibi Apu kasabalarını eski haline döndürmek üzere harekete geçerler.

Tam yedi bölümde, yedişer farklı görevde atılacağınız Hit & Run karakterlerinizi bölgelere dağıtmış. Bir bölümdeki tüm görevleri Marge'la geçerken, başka bir bölümü Bart'la bitirmeye uğraşıyorsunuz gibi. Her karakterin kendine ait bir aracı var. Bu araçları dizinin müdüvimileri ilk gördükleri anda tanıya caklıdır. Homer örneğin, ailenin Sedan'ını kullanıyor. Geri kalanını ben pek çıkartmadım (diziyi arada bir izlerim).

Para İşi

Araç kullanmanın yanında, her karakter şehirde özgürce dolaşabiliyor. Dolaşırken zıplayabiliyor, ona buna sataşıyor, ortalığı dağıtıp, dağıttığı ölçüde para kazanıyor. Para neden kazanmak istiyoruz? Kazandığımız paralarla (aslında

madeni para gibi bir şey bunlar) kendimize değişik araçlar alabiliyoruz. Evet yoldan geçen araçlara da binebilirsiz, fakat bu paralarla satın alacağınız araçlar yolda göremeyeceğiniz kalitedeler ve hepsini arşivinize katmak isteyeceksiniz. Hepsini bu kadar değil elbette. Karakterlerinizin standart kıyafetlerinden sıkıldığınız onları yeni kostümlerle donatabilirsiz. Bunları da yine şehrin belirli yerlerine iliştirilmiş karakterlerden alabiliyorsunuz.

Springfield'da bulabileceğiniz diğer ciciler arasında Gag'lar bulunuyor. Gag'ın ne olduğunu bir televizyon kanalındaki bir programdan öğrenmek neyse ki. Buradaysa bulacağınız Gag'lar "bir



Oyuncular



Eğer buraya çıkabildiyseniz, oyunun hakkını veriyorsunuz demektir.

Gag buldunuz" diye belirtilmiyor. Dolaşığınız mekanlardaki çeşitli komik anılgörüntüler Gag'ları oluşturuyor. Bunları ortaya çıkarmak için belki bir yerde belirli bir süre beklemeli veya aksiyon tuşunuza bir şeylerin harekete geçirmelisiniz.

Polisler peşinizdeyken

Etrafi yakıp yıkmak aynı GTA'da olduğu gibi peşinize polislerin düşmesine neden oluyor. Yalnız burada polisler FBI'a, FBI askerlerine dönüşmüyordur. Sağ alt köşede yer alan yuvarlak sonuna kadar dolduğunda Springfield yerel polisi sizi kovalamaya başlıyor ve yakalandığında sizi sadece 50 birim para cezasına tabi tutuyor. Eğer oyunda ustalaştısanız, polisten rahatça kurtulmak da elinizde.

Geldik görevlere. Oyundaki temel amacınız size verilen görevleri yerine getirmek. Her görev ismen birbirinden farklılık gösteriyor gibi yapsa da, aslında tüm görevleri 5 kategoride toplamak mümkün. Bunlar yarış,

Homer Simpson Sürekli bir şeyler yeme kapasitesine sahip, beyni de aynı oranda az çalışan Homer'ı siyah kamyonetler veya robot arılar aslında rahatsız etmez, fakat bunlar onun televizyon izleme zevkini baltıyor... Artık o da bu garip olayların esrarını çözmek için ant içmiştir. Her ne kadar kafası pek çalışmasa da televizyonundan vazgeçememektedir.

Marge Simpson Tipik bir alle annesi olan (veya ev hanımı diyelim) Marge, kocasından çok daha akıllı olmasının yanısıra, aynı zamanda mahallesinde ve kasabasında olan bitenle de yakından ilgilidir. Kasaba çocuklarına zarar gelmemesi adına gizemli robotların peşine düşer...

Bart Simpson Tipik Amerikan ev hanımının oğlu, tipik Amerikan erkek çocuğu. Nerede saçmalayacak, maceraya atılacak yer var Bart da oradadır. Elbette robot arılar ve gizemli siyah kamyonetler onun da dikkatini çekmiştir...

Lisa Simpson Akıllı, zeki ve haksızlıklara göz yummayan Lisa aynı zamanda duygusalıdır da. Bundan dolayı ağabeyinin başına bir şey gelmesine izin vermeyecektir. Bart'ın başı her zaman belada olduğu için, bu olayda da Lisa onun peşinden gider ve hikayedeki rolünü almış olur.

Apu Nahasapeemapetilon

Soyadını okuyabilecek kişilere özel takdir belgesi yollanmasını sağlayan Apu, bildiğiniz üzere Kwik-E-Mart isimli marketi işletmektedir ve dükkanının dışında olup bitenler onu pek ilgilendirmemektedir, fakat kasabayı tehdit eden bu durum kısa sürede işlerinin tökezlemesine yol açar ve o da soruşturmaya atılır.

takip, kaçış, hasar verme ve toplama. Mesela bir bölümde Bay Burns'ü iş yerine kadar takip etmeniz isteniyor. Bunu hemen takip kategorisine sokabiliriz. Yarış ve kaçış zaten kendisini anlatıyor. Hasar verme görevlerinde belirli objeleri veya araçları arabanızı üstlerine sürerek ortadan kaldırıma uğraşıyorsunuz. Bu konuda ne kadar başarılı olduğunuzu da üstteki bar gösteriyor. Toplama görevleri de, araç kullanırken yoldaki çeşitli maddelerin üstünden geçme suretiyle onları toplamanız anlamına taşıyor.

The Simpsons: Hit

& Run çizgi dizinin getirdiği esprileri ve atmosferi aynen oyuna yansıtmayı başarmış ve bunu oynamışla da güçlendirmiştir.

Oyunlarındaki tek sıktı veren nokta, detaylar üstünde yeterince uğraşılmamış olma-

si. Bazen tek bir aracın yanlış işleyen yapay zekası tüm görevi bitirebiliyor veya siz kendi aracıyla asla çıkamayacağınız bir karambolün içinde kalabiliyorsunuz. Bunun gibi tek tük sorunları atlattırmayı diyorsanız, Simpsons size keyifli bir oynanış sunacaktır.

LEVEL HIT

PlayStation 2



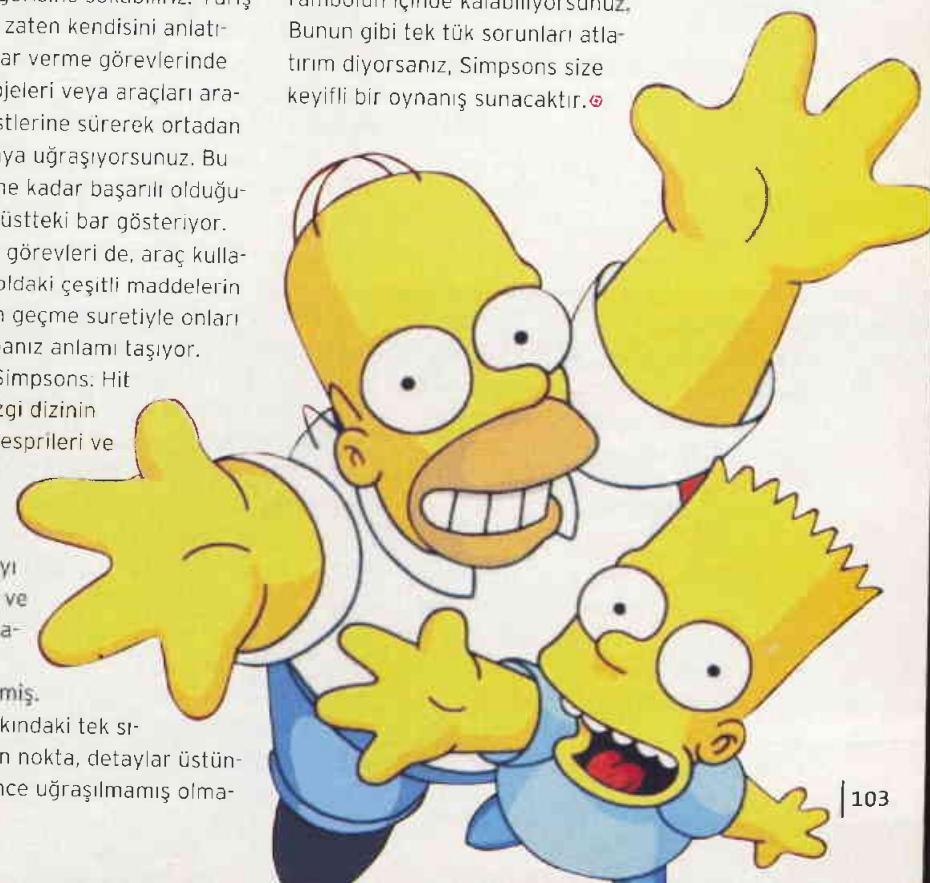
Artılar

Simpsons üzerine yapılan tek başarılı oyun. GTA'nın zekili oynanışını aynen görebiliyorsunuz. Dizinin atmosferi ve esprileri aynen aktarılmış.

Eksiler

Zaman zaman can sıkıcı teknik aksilikler. Yapay zekanın yeterince iyi olması.

Level Notu



Lion heart

Legacy of the Crusader

Eser'in unutmadığı her spot için dış kırma eylemi yapacağız!

Eser Güven | eser@level.com.tr

Geçen ay Barcelona'daki grupları ve bölgeleri tanıtmaya başlamıştık. Bu ay kaldığımız yerden devam ederek Barcelona'daki diğer görevler ile Montailou ve Toulouse görevlerini inceleyeceğiz. Zaten ondan sonra yapılacak pek bir görev kalmıyor ve oyun vur - kır - parçala tarzına dönüveriyor :)

Barcelona Port District

Shakespeare ve Shylocke

Shakespeare: Haritanın kuzeybatısındaki evlerden birinde Shakespeare ile karşılaşacaksınız. Onunla bir sürü konuda konuşabiliyorsunuz ve sonuç olarak iki tane görev alıyzsunuz. Bunlardan ilki enstrüman görevi, diğeri ise borç uzatma görevi. Shylocke'yi aynı haritadaki barda, Cortes ile tartışırken bulacaksınız. Araya girdiğinizde sizden bir tarafı seçmeniz istenecek. MUTLAKA Cortes'in tarafını tutun, böylece Cortes'in görevlerini yapabileceksiniz. Shylocke sınırlenip evine gidecek. Shylocke'nin evi Temple District'te, eve girin ve Cortes'in tarafını tuttuğunuz için üzgün olduğunuzu söyleyin. Ardından Shakespeare'in enstrümanından bahsedin, 500 altın karşılığınızda size bir anahtar verecek. Enstrüman ortadaki sandıkta, sol sandıkta History of the Crusades, sağdakinde ise tuzak var. Enstrümanı aldıktan sonra Shylocke'ye Shakespeare'in borçundan bahsedin. Borcun süresini uzatmaya ikna ettiğinizde (50 speech gerekiyor) Shakespeare'in yanına dönün, ödül olarak Eloquent Works kitabı sizin olacak.

Shylocke: Tekrar Shylocke'nin yanına dönün ve ondan iş isteyin. Sizden Shakespeare'in borcunu ödemesini sağılmamanızı isteyecek. Shakespeare'in yanına gidin ve onu tehdit ederek borcunu ödemeye ikna edin. Tekrar Shylocke'nin yanına döndüğünüzde ödül olarak Art of Barter kitabı sizin olacak.

Cortes

Barda Cortes'ten yana tavır alıp, Shylocke gitmekten sonra tekrar onuna konuşun. Size yaşadıkları hakkında bilgi verecek ve hazineyi bulmasına yardımcı olmanızı isteyecek.

1) Cortes'in mekanik kolu: Da Vinci'nin evine gidin ve Cortes'in kolunu sorun. Planlarını demirci Eduardo'ya (Gate District) verdiğini söyleyecek. Eduardo ile konuşmuşunuzda size Red Ore bulamadığını, bunu Sewers'ta yaşayan lava troll'lerden almamız gerektiğini söyleyecek. Önce Sewers'a inin, oradan Hall of Beggars'a geçin ve bu haritanın kuzey tarafındaki kapıdan Troll Pit'e ulaşın. Burası sizi biraz zorlayacaktır çünkü troll'ler pek zayıf yaratıklar değildir. Sandığın içinden Ore'yi alıp Eduardo'ya verin. Size Da Vinci'nin istediği aletleri verecek, onları Da Vinci'ye götürün ve mekanik kolu alın. Bu kolu Cortes'i verdiğinizde grubunuza katılacak ve hazineyi bulana kadar sizinle birlikte kalacak.

2) Cortes'in hazinesi: Cortes hazinenin bulunduğu mağaranın olduğu yeri haritada işaretleyecek (Rio Ebro), yani mavi kristallerin olduğu bir yerden buraya işlenilebilirsiniz. Haritanın sol altına doğru yürüdüğünüzde bir nehir ve karşı tarafta haç göreceksiniz. Cortes bu haçı parçalayacak ve bir köprü oluşacak. Mağara girince Cortes göründürdeki sandığın içinden birşeyler alıyar ve gerisini size bırakıyor. Sandıkta alacağınız ilk şey Eye of the Dragon. Mağarada "detect traps / doors" yapın, bir sürü gizli hazine bulacaksınız. Ejderha iskeletinin kafasına tiklayın ve böylece gözünü yere takın. Gizli hazine odasına işlenmiş olacaksınız. Buradaki sandıklardan birinin içinden Book of Death çıkarır. Ayrıca sandıklardan sol tarafta olanı açmak için en az 100 lockpick yeteneği gereklidir. Bu odadan geri döndüğünüzde mağarayı undead'ler sarmış olacak ama çarken pek zorlanacağınızı sanmam.

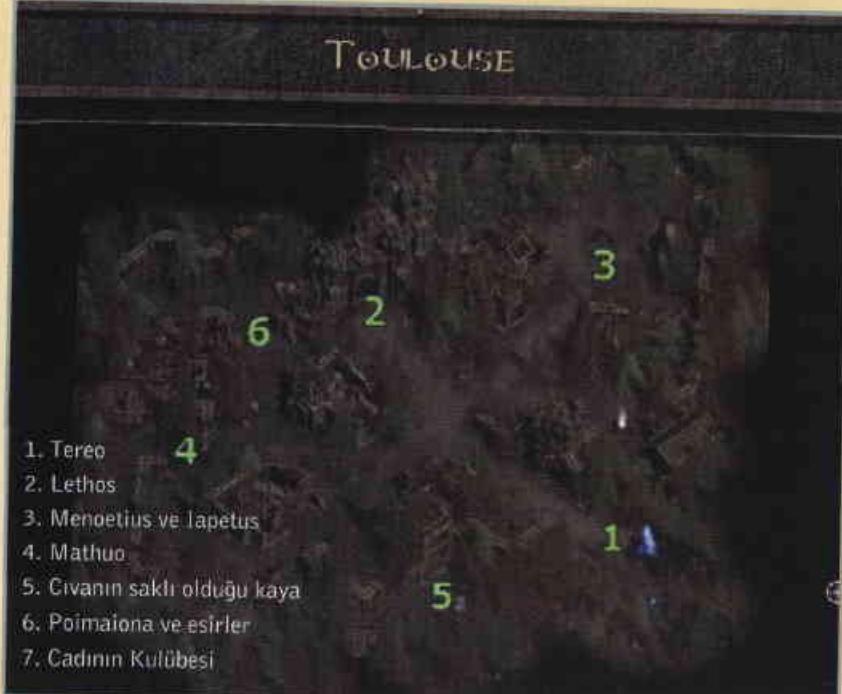
Balık Satıcısı

Port District'in hemen girişinde bir balıkçı tabelası göreceksiniz. Carlos'un derdi vodyanoı yaratıkları yüzünden balık işinin bitmiş olması. Size bulduğunuz her vodyanoı kafatası karşılığında 25 altın teklif edecek. Pazarlık ederseniz fiyatı 50 altınca çıkarabileceksiniz. Görevler sırasında oldukça fazla kafatası bulacağınızdan kolay para kazanabilirsiniz. Ancak bir süre sonra kelle başına 10 altınca düşüyor verdiği para.

Da Vinci

Da Vinci'nin yayı: Da Vinci ile makineleri hakkında konuşun ve ona son icadını sorun. Size buhar makinesinden bazı çarklara ihtiyacı olacak. Buhar makinesine (Da Vinci'nin hemen yanında) tiklayın ve kolu çekin (pull lever). Makine size öncelikle büyülü bir iksire ihtiyacı olduğunu söyleyecek, envanterinizde büyük ihmalle böyle bir iksir olduğundan onu alacak ve karşılığında çarkları verecek. Da Vinci çarkları aldıktan sonra bir de Galileo'nun tasarladığı lense ihtiyacı olduğunu söyleyecek. Temple District'teki gözlemeye gidin ve teleskopa tiklayın. ILK OLARAK teleskoptan bakma seçeneğini seçin, böylece Stargazer perk (+1 perception) sahibi olacaksınız. Teleskopa tekrar tiklayın ve bu sefer lensi söküme seçeneğini seçin. Lensi Da Vinci'ye götürdüğünüzde yaptığı yay sizin olacak.

Da Vinci'nin gizli odası: Odanın sol tarafındaki piyanoyu isterseniz çalabilirsiniz. Ancak o piyano sadece notalarla basıp eğlenmeye yaramıyor. Oda'nın sağ tarafındaki oyuncak ata tıkıldığınızda şöyle bir mesaj alacaksınız: "For Cecca, my childhood steed". Piyanoya gidip de sırayla C, E, C, C, A tuşlarına bastığınızda kendinizi gizli odada buluyorsunuz. Buradaki sandıkların bir tanesinin içinden Scepter of Bone çıkarır, envanterinizde olması bile Thought ve Tribal Magic dallarına puan ekliyor.



Bartolome

Barın sol tarafında bir gruba konușma yapan bir Inquisitor göreceksiniz. İzleyenlerden biri bir süre sonra grubun dışına atılıyor. Onunla, yani Bartolome ile konuşmuşuzda kardeşi Renaldo'nun Inquisition binasında mahkum olarak tutulduğunu öğreneceksiniz. Yardım etmeyi kabul ederseniz size bir iksir verecek. Yardım etmeyi kabul etmez de daha sonra Inquisition binasında Renaldo ile karşılaşırsanız sizden abisini bulmanızı ve iksir getirmenizi isteyecek. Baştan kabul ederseniz en azından git - gel yapmazsınız. Inquisition zindanının en alt katında Renaldo'ya iksiri verdikten sonra Bartolome'ye geri dönün. Barter yeteneğiniz yüksekse görevin karşılığında bir eşya isteyebiliyor ve karşılığında Boots of Arid D'jinn (+12 speech, +12 barter, -3 one-handed, -3 two-handed) alıversiniz.

Marisol

Sewers girişinde Marisol isimli kızla karşılaşacaksınız ve sizden kardeşi Tomas'ı bulmanızı isteyecek. Tomas'ı bulmak için önce Sewers'e girin, Hall of Beggars'a, oradan da Troll Pit'e geçin. Cortes'in 1. görevi için Red Ore bulduğunuz sandığın yanında durun ve gizli kapı arayın (detect doors). Bulacağınızı gizli kapının arsında Tomas sizi bekliyor olacak ve kendi kendine dışarı çıkacak. Marisol'un yanına gidip görevi bitirin.

Kaptan Isabella

Güney limanındaki geminin yanında duran Isabella ile Armada ve İngiltere hakkında konuşun. Sizden İngiliz Büyücüler'i'ne karşı kullanmak için bir Wind Scroll isteyecek. Bunu bulabileceğiniz tek yer Weng Choi'nin dükkânı ama Wind Scroll'u görebilmek için onun özel mallarına

ulaşabiliyor olmanız gereklidir. Weng Choi'nin özel mallarına bakabilmek için ona en az bir tane kitap satmış olmanız lazımdır (özel malları arasında bulunan Kegs of Firepowder'ı mutlaka alın, ilerde çok işinize yarayabilir). Weng Choi'den Wind Scroll'u alıp Isabella'ya verin.

Barcelona Temple District

Temple District'e Giriş

Oyunun başında Temple District'e elinizi kolonuzu sallayarak girmeniz mümkün değil. Önce Temple District girişinin sağ tarafındaki bahçeye doğru gidin ve orada Squire Santiago ve Acolyte Garcia ile konuşun. Bunlar size Knights Templar ve Inquisition hakkında bilgi verecekler ve katılmak istiyorsanız kimleri görmeniz gerektiğini söyleyecekler. Artık isimleri bildiğinize göre kapıdaki muhafiz sizi durdurduğunuzda "birisine bakıp çıkacağım" diyebilirsiniz :)

Cervantes

Kuzeydeki bahçeye gittiğinizde Cervantes ile karşılaşacaksınız. Onunla konuşun ve La Bestia'yı bulması için yardım edeceğinizi söyleyin. Onu bir süre takip ettikten sonra katedrale ulaşacaksınız. Buradaki muhafiza Cervantes'in sizin korumanız altında olduğunu söyleyin ve Cervantes'ten sizi takip etmenizi isteyin. Da Vinci'nin yanına gidin ve ondan Cervantes'in hikayesini öğrenin. Cervantes büyülü bir tüyle kitabı yazarken La Bestia (yani bildiğimiz adıyla Don Kişot) canlanıvermiş. La Bestia'yı Barcelona Coast haritasındaki yel deşirmanlarının yanında bulacaksınız. Eğer speech yeteneğiniz 50 ve üstü ise Don Quixote ile konuşup Cervantes ile birleşmesini sağlayabilirsiniz. Aksi halde onunla dövüşüp öldürmeniz gerekecek. Her iki halde de Gauntlets

of La Mancha (+1 luck, +4 unarmed, +4 one-handed, +4 two-handed, +4 ranged, +2 AC, +1 unarmed damage) sizin olacak.

Inquisition Binası

Inquisition binasının içinde yapabileceğiniz bir çok şey, kurtarabileceğiniz birçok mahkum bulunuyor. Elbette Inquisitor olmayı tercih ettiyseniz bunları yapmamanız daha doğru olabilir.

1) Sağ taraftaki merdivenlerden aşağı indiğinizde oradaki görevli size orada ne işiniz olduğunu soracak. Eğer ona Grand Inquisitor için önemli bilgilere sahip olduğunu söylerseniz hem artık etrafta rahatça dolaşabileceksiniz, hem de sağ taraftaki Grand Inquisitor odası açılacak. Weng Choi'nin kitaplarından biri orada olduğu için, o odanın açık olması bizim için önemli.

2) Grand Inquisitor Torquemada ile konuşurken ona ruhunuzu iyilik için kullandığınızı söylediğinizde (spirit for good) sizden Goblin Khan'ı öldürmenizi isteyecek. İyi bir karakterle oynamayı düşünüyorsanız zaten bu görevi Dryad için yapacaksınız, fazladan ödül göz çekermaz. Torquemada'nın odasının alt kısmında gizli bir kapı var ve açmanız için en az 90 lockpick yeteneği gereklidir. İçerideki sandıkta Centuries kitabını bulabilirsiniz.

3) Alt taraftaki hücre odasına girdiğinizde karşılaşacağınız görevlinin üzerinde tüm hücrelerin anahtarları bulunuyor. Eğer speech yeteneğiniz 35'in üzerindeysse ona Knight Templar adına araştırma yaptığınızı söyleyerek anahtarlarla sahip olabilirsiniz. Eğer anahtarları alamazsanız gizlilik kullanmayı unutmadan kapıları lockpick ile açmanız da mümkün. Ama anahtarınız olursa gizlenmeye falan gerek kalmayacak. Yine aynı odadaki sandığın içinden Scepter çıkacak. Bu evanterinizdeyken etraftaki bazı haçlara dokunduğunuzda onları yerle bir edebilecek, yıkılmış olanları da tamir edebileceksiniz. Eğer bir yerde mavİ enerji kapısı varsa, yakınlarda yıkık bir haç var demektir. Haçı düzelttiğinizde enerji kapılıarı açılır.

4) Hücrelerden birinde ölmekte olan bir mahkum göreceksiniz. Sizden ölü karısının ruhunu serbest bırakmanızı isteyecek. Kabul ettiğinizde adamın ruhu size katılacak ve sağ taraftaki kilitli hücreyi bu sayede açabileceksiniz. İçerideki ölü kadının ruhu huzura kavuştuğunda adama geri dönün ve görevi tamamlayın.

5) Adamın hücresinin yukarıındaki huc-



rede bir Wielder bulunuyor. Onun da hücresını açın ve serbest kalmasını sağlayın. Zaten Galileo da sizden bu adamı (yani Faust'u) serbest bırakmanızı isteyecekti.

6) Sol tarafa doğru ilerlediğinizde 2. maddede açıkladığım enerji kapılarından birini göreceksiniz. Yıkık haça dokunarak tamir edin ve kapıdan geçip merdivenlerden aşağı inin. Buradaki undead'leri öldürdükten sonra Renaldo ile karşılaşacağınız. Eğer Port District'teki Bartolome'den iksir aldıysanız onu hemen serbest bırakabilirsiniz, aksi halde gidip abisini bulmanız ve iksiri almanız gerekiyor. Sol taraftaki hücrelerden birinde Galileo bulunuyor. Sizden Faust'u kurtarmanızı isteyecek (4. maddeye bakın). Kurtarıp tekrar Galileo'ya döndüğünüzde Galileo's Magical Pattery perk (+50 mana) kazanacaksınız. Eğer Wielder görevini yapıyorsanız Galileo'ya aradığınız ruh hakkında sorabilirsiniz. Böylece gözlemeye girdiğinizde ruhu görebileceksiniz.

7) Sağıdaki hücrelerden birinde Daeva of Pain ile karşılaşacaksınız. Eğer Faust'u kurtarmadıysanız sizden Faust'u ona getirmenizi ve onu serbest bırakmanızı isteyecek. Faust'u ona götürürseniz Faust'u öldürerek ama yine de Galileo'nun görevini tamamlayabileceksiniz. Bunu yaptığınızda Daeva serbest kılıyor. Eğer Faust'u kurtardıysanız bu sefer de Daeva'nın iki yanındaki haçları kırarak serbest kalmasını sağlayabilirsiniz. Daeva serbest kaldığında size Debt of Brimstone perk (+1 critical chance, +5 Tribal

Necromancy branch, negatif karma) kazandıracak.

Barcelona Sewers

Sewers haritasına indiğiniz anda bir dilenci size yaklaşıp dilencilerle hırsızlar arasında taraf seçmenizi isteyecek. Speech yeteneğiniz iyiyse tarafsız olmayı tercih edebilirsiniz. Bir tarafı seçtiğinizde, diğer taraf size düşman olacaktır. Fazladan exp için bir tarafı seçmenizi öneririm.

Dilenciler

Dilencilerin lideri Enrique Garcia'yi Hall of Beggars'in sol alt köşesinde bulacaksınız. Onun için yapabileceğiniz görevler söyle:

Görev 1) Enrique'nin kılıçını bulmak. Kılıç Thieves Congregation haritasında bulunuyor. Zaten tüm hırsızları öldürdüğünüzde birinin üzerinden çıkacaktır ama kesin yer isterken aradığını kişi hırsızların lideri Juanita'nın hemen güneybatısında.

Görev 2) Juanita Suarez'i öldürmek. Eğer bir önceki görevde hazır oraya gitmişken Juanita'yı öldürmediyiseniz, bunu şimdi yapabilirsiniz. O haritadaki yaralı şövalyeyi bulursanız size hırsızları temizlemek için yardımcı olacaktır.

Görev 3) Inquisition'dan kadeh çalmak. Kadeh Inquisition binasına girişte soldaki merdivenlerden indiğinizde göreceğiniz sandıkta bulunuyor. Başındaki nöbetçi size ne aradığını sorduğunuzda speech yeteneğiniz yüksekse onu üst kata gönder-

reibilir ve kadehi rahatça alabilirsiniz. Aksi halde sandığa gizlilik kullanarak açmanız gerekiyor, yoksa tüm Inquisition size düşman olacaktır.

Görev 4) Lava troll'leri temizlemek. Red Ore ve Tomas'ı bulma görevlerinde zaten birçok troll öldürmüş olmanız gerekiyor. O yüzden size ek bir yük getirmeyecek bir görev. Troll Pit'in girişi Hall of Beggars'in kuzeyinde.

Görev 5) Fareadam hastalığı için ilaç bulmak. Öncelikle Gate District'teki Quinn'in yanına gidin. Sizden fareadamlarla ilgili bir parça isteyecek. Slave Pit Exterior haritasına gidin ve kuzeydoğudaki mağaraya girin. Burada Wererat Fur bulacaksınız. Bunu Quinn'e verdiğinizde size ilaç yapacak. İlacı Enrique'ye verdiğinizde ödül olarak Potion of Permanent +1 Luck kazanacaksınız.

Hırsızlar

Hırsızların lideri Juanita Suarez'i Thieves Congregation'in kuzeybatisında bulacaksınız. Onun için yapabileceğiniz görevler şunlar:

Görev 1) Juanita'nın madalyonunu geri almak. Juanita'nın madalyonunu çalan dilenci Hall of Beggars'da bulunuyor. Zaten dilencilerle savaş halinde olduğundan madalyon bulmak çok da zor olmayacağı. Yine de ipucu vermek gerekirse bölümün ortasında köprülerin bağlandığı adanın hemen yukarısında.

Görev 2) Dilencilerin lideri Enrique'yi öldürmek. Bir önceki görevde onu öldürmediyiseniz şimdi yapmalısınız. Onu Hall

of Beggars'in sol alt köşesinde bulacaksınız. Biraz güçlü olduğundan öldürmeniz kolay olmayabilir. Öldürdükten sonra Juanita'ya geri dönün.

Görev 3) Temple District'teki evi soymak. Soymanız gereken ev katedralin yanında ve Juanita size evin anahtarını veriyor. Evin içine girip her yeri araştırın ve bulabildiğiniz her şeyi alın. Topladıklarınızı Juanita'ya götürüp görevi bitirin.

Görev 4) Port District'teki birinden para almak. Aradığınız kişi Da Vinci'nin evinin bitişliğinde oturuyor. İçeri girdiğinizde size hiç zorluk çıkarmadan 125 altın verecektir. Aldığınız altınları Juanita'ya götürün.

Görev 5) Aslında bu tam görev sayılır. Juanita'nın görevlerini tamamladıktan sonra size birlikte zaman geçirmek isteyip istemediğinizi soracak. Eğer kabul ederseniz bir de bakacaksınız 500 altınınız gitmiş :) Yine de özel odasının kapısı açılmış olduğundan içerisindeki sandıkta paranızı kurtaracak bir şeyler bulabilirsiniz.

Goblins vs. Dryad

Lago Del Rio Ebro

Lago Del Rio Ebro harmasını girdiğinizde yolun hemen başında Grumdjum ile karşılaşacaksınız. Onunla konuşmaktan kaçmanıza imkan yok, hazır olaya bulaşmışken söyleyeceklerini dinleyin. Sizden River Dryad'ı öldürmenizi isteyecek. Bunu yapmayı kabul ettiğinizde etraftaki goblinler size saldırmayacaklar (bu geçici dostluktan faydalananmaya bakın). Şimdi haritanın kuzeyine doğru ilerleyin. Orada sarı bir kristal göreksiniz. Bu kristale dokunduğunuzda haritanın ortasındaki adaya işinliyorsunuz. Dryad ile konuştuğunuzda goblinlerden yana ne kadar dertli olduğunu anlatacak ve sizden goblinlerin lideri olan Goblin Khan'ı öldürmenizi isteyecek. İyi yürekli her oyuncunun burada Dryad'dan yana tavır alacağını düşünüyorum açıkçası. Tabi oyunu kötü bir karakterle oynamayı tercih ediyorsanız onu ödürebilirsiniz. Goblin Khan'ın çok zorlu olduğunu baştan söyleyeyim, yeterince güçlü değilseniz bu görevi tamamlamak için acele etmeyin. Gelelim seçimlerinizin yaratacağı sonuçlara:

1) Dryad'ı öldürürseniz 750 exp kazanacaksınız. Grumdjum'a dönüp de Dryad'ı öldürüğünüzü söylediğinizde 500 exp ve Ring of Fiery Death (+%20 fire damage) kazanacaksınız.

2) Dryad'a yardım etmeyi kabul edip Goblin Khan'ı öldürürseniz, River Pearl, Potion of Permanent Luck +1, 500 exp

ve altın kazanacaksınız.

3) Dryad'a yardım etmeyi kabul ettikten sonra speech yeteneğiniz kuvvetliyse Grumdjum'a Dryad'ı öldürdüm diye yalan söyleyebilirsiniz. Grumdjum kontrol etmek için adaya gidecek ve Dryad tarafından öldürülecek. Bu şekilde de yine Ring of Fiery Death ve 600 exp kazanıyzorsunuz. En karlı seçenek bu yani.

Goblin Camp

Goblin Khan'ı öldürmek için Goblin Camp haritasına geçmelisiniz. Yolunuza çıkan tüm goblinleri öldürmüş olsanız bile bu haritaya girdiğinizde goblinler sizi saldırmayacaklar çünkü bu klan ile şimdilik aranızda bir sorun yok. İsterseniz etrafi iyice dolaşıp tanımadan önce hiç bir goblin saldırmayın, aksi halde ilerleyiğiniz çok yavaşlayabilir.

Haritanın kuzey doğusundaki mağara goblinler üssü sayılabilir. İçeride sağ tarafta karşılaşacağınız Rakeb eğer isterseniz size iki tane görev verecek. Exp için ikinci yapabilirsiniz ama ikinci görevde sizden ormancının gözlerini oymanız istediğinden iyi bir karakterin bunu kabul etmesi pek mümkün değil.

Haritanın sol üst köşesine geldiğinizde ise Goblin Khan ile karşılaşırsınız. Goblin Khan aslında bir Daeva, yani göründüğünden çok daha güçlü. Bu da yetmiyormuş gibi yanında dört tane okçu, bir de şaman var. Eğer vurdugunuza devirecek, bir sürü darbeden etkilenmeyecek kadar güçlü değilseniz Goblin Khan'ın olduğu odaya girmeyin bile. Onun yerine oyundaki diğer görevleri yaparak altın biriktirin (yaklaşık 9000 altın). Yeterli altınız olduğunda Goblin Camp'ın sol tarafından geçen Bounty Hunter Camp'a gidin ve oradaki avcların lideri Raylark ile konuşun. Raylark'ta goblinlere karşı işinize çok yarayacak bir silah var: The Everlasting (1-15+3 zarar, ıskalasa bile goblinlere +25 zarar, +15 two-handed yeteneği, +5 AC). Altınlarınızı kırıp bu silahı alın ve kampa geri dönün. Silahın özelliklerinde de gördüğünüz gibi bu silahı her savurduğunuzda karşınızda goblin en az 25 zarar görür ki bu müthiş bir şey. Bu silahı aldığınızda goblin mağarasına geri dönün ve bir goblina saldırın. Goblinler düşmanlaşıp üzərinize saldırıcılar ve siz de onları teker teker öldüreceksiniz. Bundan sonra Goblin Khan'ın olduğu yere doğu çok yavaş yürüyün ve sizi sadece Khan'ın görmesini sağlayın. Khan sizin görünce üzerinize doğru koşacak ama yanındaki okçular ve şaman sizi görmediklerinden

gelmeyecekler. Yani Khan'la bire bir dövüş imkanı elde edeceksiniz. Hatta Weng Choi'den Powder Keg aldıysanız bunları önünüze dizebilir ve Khan'ın büyük zarar görmesini sağlayabilirsiniz. Khan öldükten sonra tahtının arkasında gizli kapı aramayı unutmayın.

Montailou

Not: Karşılık olmasın diye şunu belirtiyim, Montailou'ya ulaşmak için öncelikle Barcelona'da bir gruba girmiştir olmanız, sonra alacağınız görevle Montserrat haritalarını tamamlamanız, son olarak da Pyrenees Dağları'ndan geçerek Fransa'ya ulaşmanız gerekiyor. Arada kalan bu görev boyunca farklı görevlerle karşılaşmayacak, daha çok zindan temizleyeceksiniz. O yüzden o kısmı es geçmekte bir sakınca görmedim.

Da Vinci

1) Haritayı girdiğiniz yerin hemen yukarısımdaki merdivenlerden çıktıığınızda Da Vinci ile karşılaşacaksınız. Ona Montailou hakkında soru sorduğunuzda size Spirit Gem'den ve Guillaume'den bahsedecik. Guillaume'yi haritanın batısında bulacaksınız. Ona ilk olarak gem'i sorun, size Inquisitor Fournier'in gem'i aldığına söyleyecek. Fournier köyün ortasındaki tapınakta bulunuyor ve ondan gem'i almanız için ya vereceği görevleri tamamlayıp gem'in tehlikeli olduğu yalanını söyleyeniz, ya da gizlilik kullanarak sandıktan araklamamanız gerekiyor.

2) Da Vinci ile konuşmaya devam ettiğinizde konuşma Nostradamus'a gelecek. Da Vinci onun yerini bilmiyor ama bulmanız istiyor. Haritanın güney doğu tarafında bulunan cadının (Na Roqua) kulübese giderek Nostradamus'u sorduğunuzda haritanızda yerini işaretleyecektir.

Inquisitor Fournier

1) Fournier'in vereceği ilk görev Na Roqua adındaki cadının yerini bulup ona bildirmeniz. Na Roqua'nın yerini söyleyebilmeniz için öncelikle onunla konuşmuş olmanız gerekiyor (kulübeyi görüp dönerseniz işe yaramaz). Her ne kadar bu görev Na Roqua'yı ispiyonlamak anlamına geliyorsa da (iyi biri olmasına rağmen), bu görevden sonra size karşı olan davranışları hiç değişmiyor.

2) Fournier'in ikinci görevi belediye başkanının (mayor) sakladığı sırrı bulmanız. Başkanı evinde ziyaret edin ve onunla konuşarak metresi Beatrice'in akibetini öğrenin (başkanın bununla ilgili vereceği görevin açıklaması aşağıda). Edindiğiniz

bilgisi her ihtimale karşı Beatrice'i kurtardıktan sonra Fournier'e söyleyin.

3) Bu iki görevi de tamamladığınızda Fournier ile konuşun ve ona daha önce bulmuş olduğu gem'in tehlikeli olduğunu ve onun için yok edebileceğinizi söyleyin. Speech yeteneğiniz yüksekse Fournier gem'i kendi elleriyle teslim edecektir.

Tavuk Beatrice

Başkanla konuşurken ona Brother Michel ile ilgili soru sorun. Konu oradan sizin sırtutabilme yeteneğinize ve Beatrice'ye gelecek. Beatrice'i tavukluk lanetinden kurtarmayı kabul edin. Beatrice'i haritanın kuzey doğusunda bulacaksınız ve onunla konuştugunuzda grubunuza katılacak. Yoldaki kurtlara dikkat ederek Na Roqua'ya doğru yavaş yavaş gidin. Beatrice'in sahliği pek yüksek olmadığı için eğer kurdun saldırısına uğarsa hemen ölebilir ve görev başarısız olur. Cadiyla konuştugunuzda Beatrice eski haline kavuşacak, başkana geri dönün ve ödülnüzü alın.

Jean Philippe Cihlar'ın Haznesi

Handaki barmenle konuşup paraya ihtiyacınız olduğunu anlatığınızda size Jean Philippe Cihlar'ın efsanesini anlatacak. Cihlar'ın yaptırdığı heykelin altına hazine sakladığı biliniyor ama kimse heykel açmayı başaramamış. Heykelin nasıl açılacağını sordugunuzda ise barman size bunu Cihlar'ın mezarlıklı hayaletini sormanızı, hayaletle konuşmak için ise mezarına favori şarabını dökmenizi söyleyecek. Mezarlığa gidip Cihlar'ın mezar taşına tıklayın. Hayalet ortaya çıkacak ve size şöyle diyecek 'ancak benim yaşadığım gibi yaşayan biri altınları harcayabilir'. Benim yaşadığım gibi yaşayan? Cihlar'ın bir et yiyen olduğunu konuşmalardan duymuşsunuzdur, ayrıca etraftakilerle konuştugunuzda Cathar'ların vejeteryan olduklarını ve et yiyenlere tiksintiyle baktıklarını fark etmişsinizdir. Tekrar hana gidin ve alt katta et yiyen Inquisitor ile konuşun. Size yemeğinden yemenizi teklif edecek, kabul edin ve midenize et girsin :) Bunu yaptıktan sonra Cathar'lar size karşı düşmanca tavır sergileyebilirler, eğer konuşarak ikna edemiyorsanız saldırabilirsiniz. Mezarlığa gidip tekrar Cihlar'ın hayaleti ile konuştugunuzda et yediğinizi fark edecek ve size heykel açmak için gerekli olan muskayı verecek. Haritanın kuzeyindeki hazineyi heykele gidin ve açılan heykelden aşağı inin. İçerideki sandıkta Maelstrom Bow of the

Horde (+%25 electricity damage, +%25 piercing damage) bulunuyor.

Henri

Haritanın güneyindeki köprünün yanında Henri isimli çocukla karşılaşacaksınız ve sizden babasını kurtarmanız isteyecek. Köprüden karşıya geçin ve tüm vodyanoi'leri öldürün. Maury'i kurtardığınızda karmanıza pozitif etkisi olacak.

Nanghaithya

Haritanın kuzey batısında başka bir Daeva olan Nanghaithya bulunuyor. Eğer çok yüksek speech yeteneğiniz varsa ona Aka Manah'ı öldürüğünüzü söyleyerek korkutabiliyorsunuz. Böylece öldürmenize gerek kalmadan ininin anahtarını alabilirsiniz. Eğer böyle bir şansınız yoksa onunla savaşmak zorundasınız. Eğer üzerinizde isminden 'of the prophet' geçen bir eşya yoksa Nanghaithya şüreklilik olarak şekil değiştirecek ve onu öldürmeyeceksiniz. Bu tür eşyalardan Amulet of the Prophet'i Barcelona'nın dışındaki Amir'e ormandaki ceset hakkında soru sorarak, Ring of the Prophet'i ise Nanghaithya ile karşılaşmadan sonra Na Roqua'ya gidip onun hakkında soru sorarak elde edebilirsiniz. Envanterinizde bu tür bir eşya ile Nanghaithya'nın yanına gidin ve ona durmaksızın saldırın. Başlarda üzerinizde bolca Slow büyüsü kullanacak, bu sırada ona büyü ve silahlارla sıkıştırılmış saldırsanız (karakteriniz de çok zayıf değilse) pek fazla zorlanmadan öldürüleceksiniz. Onu öldürdükten sonra üzerinden çıkan anahtarla ininin kapısını açın. İçeride yerde yatan mekanızın kolunu çektinizde grubunuza bir Lightning War Golem katılıyor. Ben Golem'i oyunun sonuna kadar sağ tutmayı başardım ve çok faydasını gördüm.

Brother Michel

Limanındaki kulübelerden sondan bir öncəkine geldiğinizde titan Lucius tarafından korunan bir ev bulacaksınız. Büyük bir ihtimalle onu konuşarak çekilmeye ikna edecek kadar speech yeteneğiniz vardır, aksi halde onuna düello yapmanız gerekebilir. Titanlar güçlü yarıtlar olduklarından strength'inizin pek düşük olmamasına dikkat edin, yoksa boşu boşuna ölürsünüz :) Eve girdiğinizde Brother Michel ile konuşacaksınız ve size yakınlardaki bir mezarda bulunan Bleeding Lance antikasından bahsedeyecek ve dünya haritasında yerini işaretleyecek (Ana Görevlerden biri).

Toulouse Sorunu

Brother Michel ile konuşup köy merkezine döndüğünüzde Esclarmonde isimli kadınla karşılaşacaksınız. Onunla konuştuğunuzda Toulouse'un titanlar tarafından işgal edildiğini ve insanları yediklerini öğreneceksiniz. Ona yardım etmemi kabul ettiğinizde haritanızda yerini işaretleyecek.

Toulouse

Toulouse'a ayak bastığınızda Tereo ile karşılaşacaksınız. Size pek fazla bir şey söylemeyen bu titan Lethos'la konuşmanız isteyecek. Yolu takip ederek Lethos'u bulun ve onunla konuşmaya başlayın. Kısa süre içinde Montaillou'daki Lucius'un onlardan biri olduğunu ama sorumluluğunu reddedip kaçtığını, onu aramak için bu köyü talan ettiklerini söyleyecek. Ayrıca Lucius (ya da titanlar arasındaki adıyla Memnos) hakkında daha fazla bilgi almak için Rhea ile konuşmanız isteyecek.

Rhea'nın yanına gitmeden önce haritanın kuzey doğusuna gidin ve Menoetius ve Iapetus ile konuşun. Menoetius ile Nostradamus hakkında konuşabileceksiniz ve henüz öğrenmediyiseniz yerini haritada işaretleyecek. Iapetus ise size insanları yiyan bir yaratıktan söz edecek. Buradan da anlıyoruz ki insanları yiyan titanlar değil, Montaillou'daki Nanghaithya. Eğer Nanghaithya'yı öldürdüğünüzde lapetus size bunun karşılığında üç tane mücevher veriyor.

Haritanın batısına doğru gidin ve Mathuo'yu bulun. Mathuo Daeva'nın saldırısına uğramış ve ona bu konu hakkında soru sordugunuzda size olay sırasında cıva içtiğinden bahsedeyecek. Cıvanın yerini ögrenmekten sonra haritanın güney doğusuna gidin ve orada bulacağınız kayaya tıklayarak cıvayı alın. Tekrar Mathuo'nun yanına gidin ve ona bu cıvayı biraz kuzeyde esirlere nöbetçilik yapan Poimaino ile paylaşmasını söyleyin. Mathuo, Poimaino'nun yanına gittiğinde sakin yaklaşmayın yoksa size saldırıyorlar. Bir süre bekledikten sonra ikisi de gidecek ve siz de esirlere erişebileceksiniz. Esirlere Thierry ile konuşun ve yolun açık olduğunu söyleyin. Thierry ile daha sonra Montaillou'da konuşabilirisiniz.

Şimdi güney batıya gidin ve Rhea ile konuşun. Ondan titanlar hakkında önemli bilgiler alacaksınız, Lucius ile olan kararınızı rahat verebilmeniz için size olanları anlatayım. Titanların hafızaları bir kristale

yazılıyormuş ve bir titan bu kristalı yiyecek tüm titanların anılarını korumaya alıyormuş. Titanların tüm anılarının saklanmasından sorumlu olan Lucius ise yaşılandığı için bu görevi başkasına devretmeliydi ve bunun için yeni görevlinin Lucius'un kalbini (yani kristali) yemesi gerekiyormuş. Ölmek istemeyen Lucius çareyi titanlardan kaçmaka bulmuş. Bu bilgileri öğrendikten sonra Lethos ile konuşduğunda sizden Lucius'u bulmanız ve kristal kalbini ona getirmenizi isteyecek.

Bu bilgiler ışığında hatayı yapan kişi Lucius gibi görünüyor ve ben onu öldürmeye tercih ettim. Bu görevi kabul ettiğinizde Lethos'tan karşılığında altın ve büyülü bir eşya isteyebiliyorsunuz. Lucius'un yanına gidip durumu söylediğinizde sizden anlayışlı olmanızı istiyor. Eğer Lucius ile konuşuktan sonra bu meselein dışında kalmayı tercih ettiğini söyleseniz 5000 exp kazanacaksınız ve Lethos'un ödüldünü alma şansınız olmayacak. Lucius'u öldürdüğünüzde 1776 exp, kalbini Lethos'a götürdüğünüzde ise 2500 exp ve yaklaşık 2000 altın alırsınız. Eğer Lucius'a yardım etmeyi kabul ederek Toulouse'taki titanları öldürmeye karar verirseniz tüm titanlardan yaklaşık 10000 exp kazanabilirsiniz, Lucius'ta size ödül olarak 3500 exp ve 2500 altın veriyor. Yani bu noktada ister karlı bir tercih yapabilir, ister seniz de vicdanınızın sesini dinleyebilirsiniz.

Kısa kısma

Montaillou ve Toulouse görevlerini de hallettikten sonra an görevi devam edebilmek için haritada hem Caverns of Nostradamus, hem de Crypt yerlerinin gözükmesi lazımdır. Oyunun bundan sonrası çeşitli zindanlarda geçecek ve öünüze geleni öldürüp ilerleme mantığına sahip olacak. Yani ayrıntıyla anlatmayı gerektirecek hiçbir şey yok. Bu kısımda size sadece girdiğiniz haritalardaki alt harita sıralarını (daha ne kadar yolunuz var görebileceğinizi) ve önemli gördüğüm bir iki bilgiyi vereceğim.

Caverns of Nostradamus

Heart of Fire Entrance: Bu bölgede yeşil kristallerden biri bulunuyor. Five Ways Crystals görevi için dokunmanız gereken kristallerden biri o.

Clan of the Hand: Bu haritada dört tane çıkış var. Batıdaki çıkış Ogre Den'e, kuzey doğudaki çıkış Small Chamber'a, ortadaki çıkış ise Clan of Retreat'e açılıyor. Bunların tümü opsiyonel mağaralar. Yola de-

vam etmek için kullanmanız gereken çıkış ise güney doğudaki Tourniquet of Pain.

Tourniquet of Pain: Bu haritanın kuzey doğu köşesindeki geçitten Clan of the Skull haritasına ulaşacaksınız.

Clan of the Skull: Güney batı köşesinde opsiyonel Stalagmite Grove, güney doğu köşesinde ise opsiyonel Contestes Alcove haritaları var. Kuzey doğu köşesindeki kapı ise sizi Nostradamus'a ulaştıracak. Orada hemen savaşmak zorunda kalacağınızda bütün hazırlıklarınızı içeri girmeden önce yapın.

Nostradamus' Demense: İçeriye girip azıcık konuşuktan sonra bir assassin, bir hujark shaman ve bir hujark blademaster size saldırıyorlar. İlk olarak assassin ve blademaster'dan kurtulmaya çalışın. Tümünü öldürdükten sonra ağaç şeklini almış olan Nostradamus ile konuşarak çeşitli bilgiler öğreneceksiniz.

Crypt

Crypt haritaları da dümdüz ilerleyip bir sonraki haritayı bulmak üzerine kurulu. Kullanacağınız yol ise şöyle : Entrance to the Crypt Antechamber, Retreat of Souls, Mausoleum of Clovis, Defiled Vault of Remigius, Doomed Plateau, (Crypte de Trois), (Merovingian Crypt), Burial Chambers, Crypt of the Lance.

Doomed Plateau: Bu haritada ilerlerken Jehanne D'arc ile karşılaşacaksınız. Jehanne çok güçlü bir savaşçı ve ne yapıp edip onu grubunuza katmaya çalışmalısınız. İlk olarak onunla konuşun ve sohbetin Council'e (konsey) gelmesini sağlayın. Saşa doğru ilerleyip konsey üyeleriyle karşılaşlığınızda onlardan Jehanne'ye verdikleri 'Pious Child' ismini öğrenirsiniz. Tekrar Jehanne'ye dönün ve ona bu ifritin lanetinden bahsederek bu ismi söyleyin, sizin dost olduğunuzu anlayacaktır. Eğer speech yeteneğiniz 100 civarındaysa bu noktada onu gruba katma seçeneği çıkacak. Tabi böyle değerli bir elemanı kaybetmemek için Crypt of the Lance haritasında karşılaşacığınız ifritin lanetini kaldırmayı seçmeyeceksiniz :)

Crypt of the Lance: İfritle konuşmaya başladığınızda ilk olarak içinde 'granted in generous goodwill' ifadesinin geçtiği seçeneği seçin. Böylece cin isteklerinizi çarptıracak yerine getirmeyecek (yoksa Wishmaster'daki gibi olursunuz) ve siz gerçek dileğinizi söyleyebileceksiniz. İster +1 strength, ister +1 intelligence, ister +1 agility isteyebilirsiniz (ya da Jehanne'nin lanetini kaldırmasını isteyebilirsiniz ki elinize bir şey geçmez).

Crypt ve Nostradamus haritalarını bittirdiğiniz anda İngiltere ile İspanya savaşa girecekler ve oyundaki önemli haritalar (Barcelona, Montaillou) savaş nedeniyle bozulacaklar.

Savaştan Sonra

Savaş başladıkten sonra kendinizi Montaillou'da bulacaksınız. Halen kulübesinde olan Na Roqua'dan mal satın alabilirsiniz. Eskiden Da Vinci'nin olduğu yere giderek mavi portalı kullanın, kendinizi Barcelona Temple District'te bulacaksınız. Oradan Gate District'e, oradan da Crossroads haritasına geçiyorsunuz. Crossroads haritasındaki portalı kullandığınızda İngiltere'ye ulaşacaksınız.

İngiltere'deki Druid tapınağında geçecekiniz haritalar ise şöyle: Druid Shrine Exterior, Temple of the Initiate, (Meditation Chamber One), Stone Chamber of Wyrmkind, (Meditation Chamber Two), (Meditation Chamber Three), Antechamber of Lore, (Chamber of the Crystal - dördüncü yeşil kristal burada), (Meditation Sanctum), Exalted Chambers. Exalted Chambers'tan portala girip Ether Plane'ye geçin ve oradan çöl haritalarına ulaşın.

Çöl haritalarında iş artık iyice savaşa kaymış, tüm haritaları dolaşmanıza hiç gerek yok. Doğrudan diğer haritaya geçiş yerlerine gitmeniz kafi. Yine de kendinizi level olarak yeterli hissetmiyorsanız buralarda bolca exp toplayabilirsiniz. Haritalar şöyle:

Desert Sprawl Shifting Dunes (beşinci ve son yeşil kristal burada bulacaksınız, ayrıca haritanın kuzey doğusunda bulacağınız Knight of Saladin kabul ederseniz grubunuza katılacak) Lair of Azi Dahaka. Azi Dahaka bir ejderha (ama küçük olanlardan) ve onu öldürürken çok fazla zorlanmayacaksınız (hatta grubunuzda bir iki yardımcınız varsa hiç zorlanmayaçksınız). Onu öldürdükten sonra nöbetinin tuttuğu kaleye girebilirsiniz.

Kalenin son haritası olan Sanctum of the Master'a gelip de Old Man ile olan savaşınız başladığında hemen sol tarafa doğru gidip oradaki kürenin önünde tuzağ bulmaya çalışın. Bulduğunuz tuzağı etkisiz hale getirdiğinizde Old Man'e yardım etmek için yoktan varolan yaratıkların sayısı büyük ölçüde azalacak ve çok rahat edeceksiniz. Ben küreyi etkisiz hale getirmeden Old Man'ı öldürmeyi başaramadım, küreden kurtulduktan sonra ise yaklaşık 30 saniyede bitti oyun. Old Man'ın son nefesiyle ağızından tek bir kelime çıktı: Farewell!! ☺

hilekâr

Bir oyun yüzünden sürekli kâbuslar görüyor ve sıkıntılı anılar yaşıyorsanız, lütfen hilekâr destek hattını arayınız.

AGE OF MYTHOLOGY: THE TITANS

Oyun esnasında Enter'a basin ve aşağıdaki kodları yazın.

Kod: Sonuç:

TROJAN HORSE FOR SALE	1000 odun verir
JUNK FOOD NIGHT	1000 yemek verir
ATM OF EREBUS	1000 altın verir
L33T SUPA H4XOR	Hızlı inşa
BAWK BAWK BOOM	Mor bir tavuk düşer
WUV WOO	Üçan mor hipopotam verir
TINES OF POWER	"Forkboy" verir
GOATUNHEIM	Düşmanları keçiye çeviren Tanrı gücü verir
O CANADA	Lazer ayısı verir
FEAR THE FORAGE	Yürüyen küçük çalılar çıkar
ISIS HEAR MY PLEA	AoM senaryolarındaki Kahramanlardan oluşan bir ordu verir.
DIVINE INTERVENTION	Kullanan Tanrı güçlerini yeniden kullanmanızı sağlar
I WANT TEH MONKEYS!!!!	Bir sürü maymun verir
PANDORAS - BOX	Dört tane Tanrı gücü verir
MOUNT OLYMPUS	Maksimum Favor verir
WRATH OF THE GODS	Yıldırım, deprem, meteor ve hortum Tanrı güçlerini verir
UNCERTAINTY AND DOUBTHaritayı kapar	
IN DARKEST NIGHT	Gece olur
RED TIDE	Sular ve denizler kırmızı olur
SET ASCENDANT	Haritadaki tüm hayvanları gösterir
LAY OF THE LAND	Haritayı açar
CHANNEL SURFING	Campaign modunda bir sonraki senaryoya geçersiniz
CONSIDER THE INTERNET	Birimleri yavaşlatır
THRILL OF VICTORY	Bölümü kazanırsınız

UFO: AFTERMATH

Oyunun kurulu olduğu dizindeki "config.cfg" dosyasını bir text editör programı (notepad) ile açın. (Dosyayı değiştirmeden önce bir yedeğini almayı unutmayın.) Dosyanın sonuna aşağıdaki satırı ekleyin

KEY "cheats" BOOL TRUE

Oyun esnasında (SHIFT) + (~) tuşlarına basarak konsolu açıp aşağıdaki kodları yazın

Kod:

Sonuç:

godmode	Ölümsüzlük
quickvictory	Bölümü kazanırsınız
quickabsolutevictory	Tüm nesneleri alarak görevi bitirsiniz
quicklose	Bölümü kaybedersiniz
destroyobj	Cursor'ın gösterdiği objeyi yok eder
hitpoints	Sağlık durumunu gösterir
allplans	Yolları gösterir
enemies	Düşmanları gösterir



CHROME

Oyun esnasında (é) veya (") tuşuna basarak konsolu açın ve aşağıdaki kodları yazın.

Kodları yazarken büyük harf - küçük harf ayrımına dikkat edin!

Not: Bütün eşya ve cepheane isimlerini \Chrome\JavaChromeGame\Cheat.Java dosyasında bulabilirsiniz.

Kod:

Sonuç:

Cheat.GodMode()	Ölümsüzlük
Cheat.AddAmmo()	Cepheane verir
Cheat.FullHealth()	Full sağlık verir
Cheat.NextMission()	Bir sonraki görevre geçer
Cheat.TuneWeapons()	Sahip olduğunuz silahları geliştirir
Cheat.TunelImplants()	Sahip olduğunuz "implant"ları geliştirir
Cheat.GiveGrenade()	Eİ bombası verir.
Cheat.ClearOverload()	
Cheat.GiveAmmo9mmShort()	
Cheat.GiveAmmo12mmShort()	
Cheat.GiveAmmo14mmLong()	
Cheat.GiveAmmoRockets()	
Cheat.GiveAmmoEnergy()	
Cheat.GiveAmmo8mmLong()	
Cheat.GiveAmmoShotgun()	
Cheat.GiveOCICrom()	
Cheat.GiveMatsonACC()	
Cheat.GiveNonFrager()	
Cheat.GiveC9S()	
Cheat.GiveC9A5()	
Cheat.GiveTAINitron()	
Cheat.GiveMAXatron()	
Cheat.GiveMatsonCAFS()	
Cheat.GiveTC234Sup()	
Cheat.GiveBjornHD()	
Cheat.GiveTC234()	
Cheat.GiveGLDragoon()	
Cheat.GiveLeRogue()	
Cheat.GiveOCIX4()	
Cheat.GiveKnife()	
Cheat.GiveClusterGrenade()	
Cheat.GiveHealtex()	
Cheat.GiveOCS()	
Cheat.GiveCloakingDevice()	

STAR WARS JEDI KNIGHT: JEDI ACADEMY

Oyun esnasında (SHIFT) + (~) tuşlarına basarak konsolu açıp aşağıdaki kodları yazın.

Kod:

Sonuç:

god	Ölümsüzlük
noclip	Duvarların içinden geçersiniz
notarget	Düşmanlar sizin görmez
kill	Kendinizi öldürürsünüz
give all	Tüm silahlar, zırh ve sağlık verir
give health	Sağlık verir
give ammo	Cepheane verir
give armor	Zırh verir
npc kill all	Tüm NPC'ler ölüür
shaderlist	Shader'ları gösterir
undying	Ölü modu
quit	Oyunu bitirir



MEDAL OF HONOR ALLIED ASSAULT BREAKTHROUGH

Hile modunu aktif hale getirebilmek için oyunun kısayolunu aşağıdaki şekilde editleyin:

```
+set cheats 1 +set ui_console 1 +set thereisnomonkey 1
```

Örnek: "C:\moh demo\MOHAADemo.exe" +set ui_console 1 +set cheats 1 +set thereisnomonkey 1

Oyun esnasında (~) tuşuna basarak konsolu açın ve aşağıdaki kodları yazın.

Kod:	Sonuç:
dog	Ölümsüzlük
wuss	Tüm silahlar ve cephe
map mapname	"map name" e yazılan haritaya geçer
fullheal	Tam sağlık verir
noclip	Duvarlardan gebebilirsiniz
notarget	Oyunun versiyonunu gösterir
fullhead	Oyuncuyu iyileştirir
listinventory	Oyuncunun eşyalarını gösterir
tele x y z	x, y, z, konumlarına ışınlanırsınız
coord	O anki koordinatlarını verir
health	O anki sağlığınıza ayarlar
kill	Oyuncuyu öldürür
toggle cg_3rd_person	3. kişi görüntüsünü (3rd person view) açar
giveweapon weapons"weapon_name"	tik "weapon_name" kısına yazılan silahı verir

Silah İsimleri

	Harita İsimleri
Colt 45 - colt45	e1f1
Frag Grenade - m2frag_grenade	e1f2
Walther P38 - p38	e1f3
Steilhandgranate - steilhandgranate	e1f4
M1 Garand - m1_garand	e2f1
Mauser KAR 98K - kar98	e2f2
Shotgun - shotgun	e2f3
Bazooka - bazooka	e3f1
Panzerschreck - panzerschreck	e3f2
BAR - bar	e3f3
StG 44- mp44	e3f4
Thompson - thompsonsmg	MP40 - mp40
Springfield '03 Sniper - springfield	KAR98
Sniper- kar98sniper	



Homeworld 2

Sınırsız Kaynak

\Homeworld2\Bin\Profiles\Profile1\Campaign\ASCENSION klasöründe oyun içinde aldığınız saveler durmakta. Bu klasördeki persistX.lua (X, save numarası olacak) dosyasını notepad ile açın ve

```
}
```

RUs = 3249,

```
}
```

(3249 yerine o save'deki kaynak miktarını olacak) bölümünü bulun. Buradaki sayıyı örneğin 9999999 yapıp ve oyuna girin. Yazdığınız sayı kadar kaynak ile oyuna devam ediceksiniz.

Bölümüleri açmak

\Homeworld2\Bin\Profiles\Profile1 klasöründe player-

GREYHAWK: THE TEMPLE OF ELEMENTAL EVIL

Oyunu ToEE exe -? ile başlatın -? yerine yapmak istediğiniz hile kodunu yazın..

Örnek: ToEE.exe -nofog

Kod:

```
-nofog
-startmap (harita)
-mod
-scrollfps
-scrolldist
-dialogcheck
-defaultparty
-3dsound
-cleanproto
-dicetest
-mipmapping
-noantialiasing
-maxrefresh
-geometry
-window
-shadow_blobby
-shadow_map
-shadow_poly
-pathtimelimit
-pathlimit
-msmousez
-nonmsmousez
-random
-animatedbug
-doublebuffer
-nosound
-fps
```



cfg.lua dosyasını notepad ile açın "maxmissions=X" satırını bulun buradaki x değerini 15 yaparsanız bütün bölümleri açmış olursunuz. İlk bölümü bitirmeden yaparsanız oyun çökebiliriyor. Genelde zor olan bölümleri geçmeye kullanın.

Gemi sayısını artırmak

\Games\Homeworld2\Bin\Profiles\Profile1\Campaign\ASCENSION klasörüne girdin. Burada "persist" isimli dosyalar var. Oynadığınız her bölüm için bir adet. Örneğin 6. bölümdeiniz ve gemi eklemek istiyorsunuz.

Persist.lua dosyasını notepad ile açın

Her gemi için

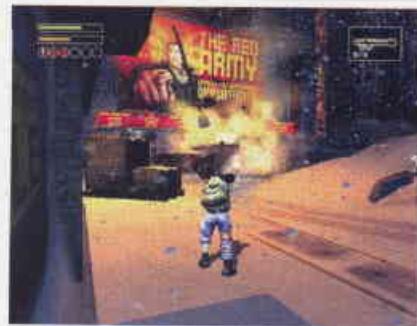
```
{
```

FREEDOM FIGHTERS

Oyunun kurulu olduğu dizindeki "freedom.ini" dosyasını bir text editör programı (notepad) ile açın. (Dosyayı değiştirmeden önce bir yedeğini almayı unutmayın.) Dosyanın sonuna aşağıdaki satırı ekleyin.

EnableConsole 1 Oyun esnasında (~) veya (é) veya (") tuşuna basarak konsolu açıp aşağıdaki kodları yazın.

Kod	Sonuç
god 1	Ölümsüzlük
giveall	Tüm silahları verir
infammo	Sınırsız cephe verir
invisible 1	Görünmezlik
radar	Radar verir
flymo	Uçma modu
no_damage	Hasar olmaz
reload	Silahı yeniden doldurur
goto (map)	Map yazan yere istediğiniz haritayı yazın
blockfire	Düşman ateşini bloke eder



NO MAN'S LAND

Oyun esnasında Enter'a basın ve aşağıdaki kodları yazın.

Kod: Sonuç:

GOLDENMONKEY	1000 altın verir
WICKEDWANGO	Her kaynaktan 10000 tane verir
RAINBOWRING	Tüm haritayı açar
WHEELOFMAYHEM	Kendinizi öldürürsünüz
BLOODMODE	Kan modu
MUDHUT	Düşmanlar saldırır
BAMBOOZLE	?
ANGELPASS	?
BACKWARDBONUS	?
HOPPINGBONUS	?



tactic = 1,

type = "Hgn_AssaultFrigate",

subsystems = {

```
,
```

buildjobs = {

```
,
```

size = 1,

shiphold = {

```
,
```

name = "",

teamColourHandle = 0,

hotkey = 67108872,

```
,
```

benzeri parametreler mevcut

Copy/Paste ile gemi sayısını artırabilirsiniz.

hilekâr

THE SIMPSON'S HIT & RUN

Options menüsündeyken L1 + R1 tuşlarını basılı tutun ve sırasıyla aşağıdaki tuşlara basın.

Bir vuruşta arabaları patlatmak için: Üçgen, Üçgen, Kare, Kare tuşlarına basın

Daha hızlı arabalar: Kare, Kare, Kare, Kare tuşlarına basın

En hızlı araba: Üçgen, Üçgen, Üçgen, Üçgen tuşlarına basın

Sınırsız araba sağlığı: Üçgen, X, Üçgen, X tuşlarına basın

Arabanızın kornaya bastığınızda büyük bir şıçrama yapması için: Kare, Kare, Kare Üçgen tuşlarına basın

Daha fazla kamera açları: Yuvarlak, Yuvarlak, Yuvarlak, X tuşlarına basın

Grid Modu: Yuvarlak, X, Yuvarlak, Üçgen tuşlarına basın

Tüm ödüllü arabaları kazanman için: X, Yuvarlak, X, Yuvarlak tuşlarına basın

Credits: X, Kare, Kare, Üçgen tuşlarına basın

Hız göstergesini açmak için: Üçgen, Üçgen, Yuvarlak, Kare tuşlarına basın

Red Brick araba: Yuvarlak, Yuvarlak, Üçgen Kare tuşlarına basın

Gece modu: X, X, X, X tuşlarına basın



Freestyle Metal X

Aşağıdaki hileleri hepsi kükük harf olacak_eğilde girin: Sonuç Kod

Tüm yarıçılıar & motorlar	dudemaster
Tüm şerıklar	hearall
Tüm videolar	watchall
Tüm kıyafetler	johnye
Tüm bölgeler & yarıçılıar	universe
Tüm motor parçaları	garageking
Tüm özel akrobatik hareketler	fleximan
Tüm poster & fotoğraflar	seeall
1 milyon nakit	sugardaddy

Daha ufakken elinizde tuttuğunuz, size sadık, sizi eğlendiren bir oyunu basit bir hileyle sonlandırmak içleri az da olsa burkmuyor mu?

FREEDOM FIGHTERS

Liberty Island'ı alma Oyunu herhangi bir zorluk seviyesinde bitirin.

çeşitli hileler Aşağıdaki kodları oyun sırasında girin: Kod Sonuç

Üçgen, X, Kare, Yuvarlak, Yuvarlak, Yukarı	Shotgun
Üçgen, X, Kare, Yuvarlak, Yuvarlak, Sol	Görünmezlik
Üçgen, X, Kare, Yuvarlak, Yuvarlak, Sağ	Yava_ekim
Üçgen, X, Kare, Yuvarlak, Yuvarlak, Aşağı	Hızlı görevlilik
Üçgen, X, Kare, Yuvarlak, X, Yukarı	Yeniden canlanma
Üçgen, X, Kare, Yuvarlak, X, Sağ	nöktasını değiştirlir
Üçgen, X, Kare, Yuvarlak, X, Aşağı	Sonsuz cephefe
Üçgen, X, Kare, Yuvarlak, X, Sol	Tam karizma
Üçgen, X, Kare, Yuvarlak, Üçgen, Yukarı	İşte silah
Üçgen, X, Kare, Yuvarlak, Üçgen, Sağ	Makineli tüfek
Üçgen, X, Kare, Yuvarlak, Üçgen, Aşağı	Tetikçi tüfek
Üçgen, X, Kare, Yuvarlak, Üçgen, Sol	Roketatar
Üçgen, X, Kare, Yuvarlak, Üçgen, Aşağı	Altı makineli
Üçgen, X, Kare, Yuvarlak, Kare, Yukarı	Cesetler bez bebek gibi hareket eder



FUTURAMA

Oyun sırasında L1 ve L2 tuşlarına basın ve aşağıdaki kodları girin.

Canyon bölümü Aşağı, Kare, Üçgen, Aşağı, Kare, Üçgen, Kare, Üçgen, Sağ.

Junkyard 1 bölümü Aşağı, Kare, Üçgen, Aşağı, Kare, Üçgen, Kare, Üçgen, Sağ, Sol.

Mine bölümü Aşağı, Kare, Üçgen, Aşağı, Kare, Üçgen, Kare, Üçgen, Sağ, Sağ.

Mine Tunnel bölümü Aşağı, Kare, Üçgen, Aşağı, Kare, Üçgen, Kare, Üçgen, Sağ.

New New York bölümü Aşağı, Kare, Üçgen, Aşağı, Kare, Üçgen, Kare, Üçgen, Yukarı, X, Select.

Old New York bölümü Aşağı, Kare, Üçgen, Aşağı, Kare, Üçgen, Kare, Üçgen, Yukarı, Sol, Select.

Planet Express bölümü Aşağı, Kare, Üçgen, Aşağı, Kare, Üçgen, Kare, Üçgen, Yukarı, Yukarı, Select.

Red Light District bölümü Aşağı, Kare, Üçgen, Aşağı, Kare, Üçgen, Kare, Üçgen, Yukarı, Üçgen, Select.

Sewers bölümü Aşağı, Kare, Üçgen, Aşağı, Kare, Üçgen, Kare, Üçgen, Yukarı, Sağ, Select.

Subway bölümü Aşağı, Kare, Üçgen, Aşağı, Kare, Üçgen, Kare, Üçgen, Yukarı, Aşağı, Select.

Uptown bölümü Aşağı, Kare, Üçgen, Aşağı, Kare, Üçgen, Kare, Üçgen, Yukarı, Yuvarlak, Select.



ALIENS Vs. PREDATOR: EXTINCTION

Hile modunu aktif Hale Getirme Oyunu durdurun ve R1, R1, L1, R1, L1, R1, L1, R1, L1, R1, L1, R1, L1 tuşlarına sırasıyla basın.

Options bölümünde gidince aşağıdaki hilelerin aktif olduğunu göreceksiniz:

Cheat Win	Anı zafer
Clear Fog of War	Sisi kaldırır
Enable All Levels	Tüm bölümleri açar
Gimme \$10,000	\$10.000iniz olur
Player Invulnerable	Ölmezlik
Show LZs	LZ'leri gösterir
Toggle Unit Spying	Uniteleri izleyebilirsiniz



SOUL CALIBUR 2

Yoshimitsu olarak oynama Weapon Master Mode'da Chapter 2'yi bitirin. Son bölümde Yoshimitsu'yu yenin.

Cervantes olarak oynama Weapon Master Mode'da Chapter 3'ü bitirin. Son bölümde Cervantes'i yenin.

Charde olarak oynama Weapon Master Mode'da Chapter 2'yi bitirin. İlk arena'da Charde'ı ringden dışarı atmanız gerekiyor.

Sophitia olarak oynama Weapon Master Mode'da Chapter 4'ü bitirin. Son bölümde Sophitia'yi yenin.

Seung Mina olarak oynama Weapon Master Mode'da Chapter 6'yi bitirin, Seung Mina'yı "Palace Icon" arenasında yenin.

Farklı bir Practice Mode Weapon Master Mode'u herhangi bir karakterle bitirin.

Farklı bir Arcade Mode Arcade Mode'u herhangi bir karakterle bitirin.

Farklı bir Vs. Mode Extra Arcade Mode'u herhangi bir karakterle bitirin.

Farklı bir Vs. Team Battle Mode Extra Team Battle Mode'u bitirin.

Farklı bir Survival Mode Survival Mode'u 10 veya daha fazla galibiyetle bitirin

Arcade versiyonu açılış demosu Extra Time Attack modunu Extreme zorluk seviyesinde 4 kez bitirin

Karakter biyografileri ve Demo tiyatrosu Arcade veya Extra Arcade Mode'u istediğiniz karakterle bitirin



4.7GB'a binlerce film veya yüzlerce MP3, hatta 6-7 film sığdırıp hepsini bir DVD'ye yakabiliyorlar. Hem de eskisinden daha hızlı, eskisinden daha güçlü ve ucuz. Acaba bunlar Roma'yı da yakar mı?



ÖZEL İNCELEME DVD Yazıcıları

sayfa 120

Haberler

Bu BigMac bireğimiz BigMac değil. Zaten bilmedığınızda çok şey var. Mesela ATI ve NVIDIA'nın sınırları kalkındı, Sony PSX'in bir dönya para olduğu, N-Gage'nın kaç satışı ve çok sık yeni ürünlerin çıkmaya hazırlandığı...

Test

DVD Yazıcıları

4.7GB'a binlerce film veya yüzlerce MP3, hatta 6-7 film sığdırıp hepsini bir DVD'ye yakabiliyorlar. Hem de eskisinden daha hızlı, eskisinden daha güçlü ve ucuz. Acaba bunlar Roma'yı da yakar mı?

Philips DVDRW416K

Fiyatı çok mukut, ama gerçekten almalı mı?

Pioneer DVR-106U

Tüm özellikleri ideal ama başka bir tane mi seçmeli?

Teac DV-W50D

Bu Teac, Pioneer'in yazıcısını andırmıyor mu?

Asus DRW-402P

Ucuz ve hızlı ama daha ucuz ve daha hızlı da var, ama keramet bundaysa ya?

sf 118

Plextor PX-708A

Bu çok iyi, çok güzel. Ama biraz fazla pahalı değer mi acaba?

Nec ND-1300A

Hızlı da değil, pahalı da... Bir bit yenisçi mi var?

sf 120

Incelemeler

Creative Inspire 5.1 Digital 5700

Oturaklı ismine bakın! Bu hoparlörün sağlam bir parça olduğunu düşünülebilirsiniz. Çok da haklısanız çok pişti, çok kaliteli, tas gibii...

Seanheiser PC 150 Kulaklık

Öyle bildiğiniz sıradan kulaklıklarından değil bu. Oyuncular için tasarlanmış siz oyun dünyasının içine girmeyecek bir parça.

donanım pazarı

Bilgisayar mı alacaksınız yoksa upgrade mi var yalan zamanda? Buyurun oturan kürfen hiç yorummayın ben hemen münönüzü getiriyorum.

teknik servis

Bana mı öyle geliyor yoksa teknik servis zamanda bir terapiye dönüsüp Jesuskane'in moralini, psikolojimizi mi düzeltti. Baksanız sonbahar yağmurlarına bakıp içi prı prı ediyor.

sf 124

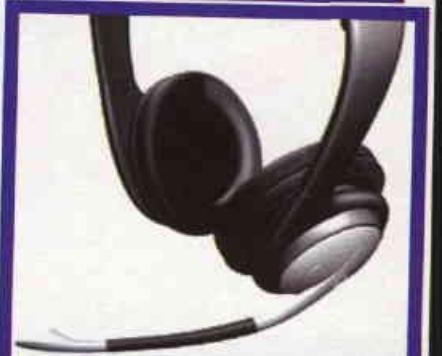
sf 124

sf 126

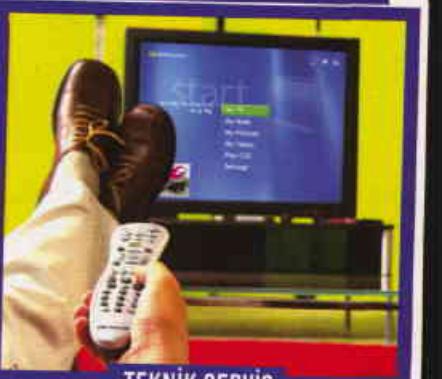
sf 128



CREATIVE INSPIRE 5.1 DIGITAL 5700



SENNHEISER PC 150 KULAKLIK



TEKNİK SERVİS

Sonbahar Rehaveti

Nihayet havalar soğuyor, sivrisinekler yuvalarına dönüp vampircilik oynamaya son verdi. Tatil zamanı bitti artık. İşi gücü bırakıp yayılmalı, işleri yavaşlatmalı, satışların da yükseleceği yok zaten... Ama ne bizim için ne de donanım üreticileri için durum tam tersi. Yeni ekran kartları, anakartlar, işlemciler... Teknoloji sonbahardan da anlıamıyor. Ben geçen ay tatili biraz daha uzatın dememiş miydim bunlara. Bak yine bir dolu yeni ürün çıktı. Nerede benim kızılçık sopam, nerede uçurtmam telde takılı?

hematihemnvidia

Başımıza taş yağar mı bilmiyorum ama ATI ve NVIDIA ekran kartı üreticilerini sadece kendi GPU'larını destekleme başından vaz geçmiş gibi görünüyor. Buğüne dek NVIDIA üreten ATI ile ATI üreten NVIDIA ile çalışamıyordu. Ama geçtiğimiz ay içinde bir anda bütün firmalar hem ATI hem de NVIDIA'nın yeni modellerini duyurdular. Bu sevindirici gelişme sayesinde artık istediğimiz GPU'lu ekran kartını istediğimiz üreticiden alabileceğiz. Bir bakalım kimler ne üretecek?

ASUS, ATI Radeon serisi ekran kartlarını resmi sitesinden tanıtma başladı. ATI Radeon 9800 XT/TDV (256MB DDR-RAM), 9600 XT/TDV (128MB DDR-RAM), 9600 SE/TD (128MB DDR-RAM), 9200 SE/TD (128MB DDR-RAM), 9200 SE/T (64MB DDR-RAM) model ekran kartlarını

Ekim ayında piyasaya süren firma, tüm ATI Radeon XT GPU'lu ekran kartlarında olduğu gibi, ürettiği ekran kartlarının yanında Half Life 2 oyununu vereceğini de duyurmuştu. Ancak bu oyunun ertelenmesinin ardından açıklanmasının ardından henüz tanıtımlarında bir değişiklik yapılmaması kafalarda soru işaretleri bırakıyor. ATI'nın yeni performans liderinin özelliklerine yakından bakacak olursak; ATI RADEON 9800 XT GPU'lu ekran kartları güçlü bir soğutma sistemi ile donatılmış, üzerindeki 256MB DDR SDRAM 730MHz hızında, çekirdek hız ise 412MHz. Bunların yanında artık hemen hemen her kartta görmeye başladığımız D-Sub, DVI-I ve TV-Out çıkışları da bu kartlarda mevcut olacak.

Diğer taraftan Gigabyte da Kasım ayı içerisinde NVIDIA GPU'lu ekran kartlarını piyasaya sürmeye hazırlanıyor. GeForce FX5900, GeForce FX5600 XT, GeForce FX5200 ve GeForce 4MX440 - 8X GPU'lu kartlarını Kasım ayı içerisinde satışa sunacak olan firma GeForce FX 5950 Ultra ve GeForce FX 5700 GPU taşıyacak kartlarını ise daha sonra piyasaya sürecek. Gigabyte üst model ekran kartları ile birlikte Will Rock, Tomb Raider, Raven Shield oyunlarını vereceğini duyurdu. ☺



yenisürücüler

ATI, Catalyst v3.8 sürücüsünü yayınladı. Her yeni sürücüsünde olduğu gibi ATI bu sürücüde de yenilikler vaat etmiş. Yapılan açıklamaya göre yeni Catalyst daha fazla performanstan çok daha yüksek stabiliteti hedeflemiştir. Ayrıca Overdrive aracı ile Radeon 9800 XT GPU'lu ekran kartlarında overclock resmi olarak desteklenmiştir. Bu sayede ne kadar iyi bir soğutmaya sahipseniz o kadar overclock yapma imkanı bulabileceksiniz. Ayrıca artık her oyun için ayrı bir ayar kaydı yaparak sürekli ekran kartı ayarlarını değiştirmenin zahmetinden de kurtulmuş oluyorsunuz.

NVIDIA da ATI'nin hemen ardından yeni sürücüsü ForceWare 52.16'yi tanıttı. Performans, görüntü kalitesi ve stabiliteyi artırdığını söylediğine yeni sürücüsü ile NVIDIA yeni bir seride de merhaba demiş oldu. Detanator isminin nesi kötüydü bu sürücünün yeni isim hak edecek nesi var tartışılır tabii. NVIDIA'nın iddiasına göre bu sürücüyle DirectX 9.0 destekli Halo'da %58 ve Microsoft Flight Simulator 9'da %33'e varan performans artıları elde edilmiş. Bu skorların abartılı olması bir yana performansın bu kadar artmış olarak görünmesinde daha önceki sürücüde yaşanan DirectX 9.0 uyumsuzlıklarının da payı var. ☺



donanım dünyasından kısa haberler

Erteleyen Erteleyene ATI R420 ve NVIDIA NV40 gelecek yıla ertelendi. ATI ve NVIDIA yaptıkları gizli bir toplantından yeni nesil GPU'larını gelecek yıla ertelemeyi kararlaştırmışlar. Çokta iyi yapmışlar doğrusu. 6 ayda bir yeni GPU sloganı 3 ayda bire dönüşünce hem üreticiler, hem oyun severler hem de test etmek zorunda kalan bizler çıldırmak üzereydi doğrusu. Şimdi piyasayı eski modellerin makyajlanmış şekilleriyle canlı tutmaya çalışan grafik çipi üreticileri diğer yandan da eski modellerin satı-

şını artırmaya çalışıyorlar. Bir diğer erteleme haberi de Intel'den geldi. Yol haritasını yenileyen Intel Tejas işlemcilerini 2005'e ertelediğini duyurdu.

İki haftada 400.000 N-Gage Nokia, yeni mobil oyun konsolu N-Gage'in satışa sunulduğu 7 Ekim'i takiben, iki haftada 400.000 satış sayısına ulaşmayı açıkladı. 2004 sonlarına kadar

hedeflenen sayı ise altı ila dokuz milyon arası. Ancak asıl satış başarısının yılbaşına doğru yakalanması bekleniyor. Belli mi olur, yılbaşında belki siz de ailenizden böyle bir hediye alırsınız :)



ince ve sık bir Logitech Eğer performans yanında tasarıma da önem verenlerden seniz (ayrıca 250 dolarınız varsa) Logitech size

küçük,hızlı ve beş megapiksel

Sony, dünyanın en küçük aynı zamanda da en hızlı, beş megapiksel digital fotoğraf makinesini duyurdu. Cyber-shot DSC-T1, 9.1cmx6cmx 2.1cm boyutlarında ve ağırlığı da sadece 180 gram. Bu kadar küçük boyutlara sahip olmasına rağmen üzerinde resimlerin ön izlemesi için 2.5 inchlik bir LCD ekran bulunuyor. Bu küçük teknoloji harikası ile 2592x1944 çözünürlükte resimler çekmek mümkün. Ayrıca 30fps 640 x 480 MPEG 1 formatta video kaydı da var. Dijital fotoğraf makineleri ile resim çekmek ve saklamak genelde yavaş bir işlemler dizisidir. DCS-T1 tam boy bir fotoğrafı bir saniyeye yakın bir sürede görüntüleyip ve 2 saniyeden az bir sürede de görüntüyü kaydetmiş oluyorsunuz. 3x optik zoom'u bulunan DCS-T1'in üzerinde bulunan USB 2.0 bağlantısı sayesinde resimlerimizi hızlı bir şekilde aktarabileceğiz. ☺



toshiba'dan qvgawifi'pda

Toshiba 4inch ve 480x640 çözünürlükte ekrana sahip olan ilk cep bilgisayarı e805'i piyasaya sürdü. Cep bilgisayarları için büyük bir gelişme bu. Özellikle oyunların çok daha yüksek görüntü kalitesine ulaşmasına anlamına geliyor. Ancak şu an piyasada bu çözünürlüğü destekleyen bir oyun veya yazılım yok. Muhtemelen diğer üreticilerin de 480x640 çözünürlüğe çıkmasıyla birlikte yazılım desteği gele-



cektir.

e805'in diğer bir önemli özelliği ise WiFi desteğine sahip olması. Böylece kablosuz ağa erişimi olan yerlerde (ki deli gibi yayılıyorlar) internet'e girmek ve hatta yakın zamanda multiplayer oyun oynamak mümkün olacak. e805 İşlemci olarak Intel XScale PCA263 400MHz, bellek olarak da 128MB SDRAM, 32MB Flash ROM ve 32MB Flash kullanıyor. ☺

yeni ürünü diNovo Media Desktop'u sunuyor. Yeni Bluetooth klavye setiyle Logitech gerçekten sık ve kaliteli bir ürün yaratmış. Bu ürune 5 yıl garanti vermesi de bunun en açık kanıtı olsa gerek. Klavyeden ayrı olarak gelen ve bir hesap makinesi olarak da kullanabileceğiniz Mediapad'i kullanarak masaüstündeki multimedya özelliklere kolayca ulaşabilir, bilgisayarınızdan uzakta iken bile üzerinde bulunan ekranın yeni gelen mesaj uyarısını görebilirsiniz.

Bu sete ayrı-



ca Logitech'in MX 900 kablosuz optik farsi eklenmiş. Bu farenin geçen sayımızda incelediğimiz MX 700'den tek farkı Bluetooth özelliğine sahip olması. Bluetooth kablosuz hub sayesinde ise bilgisayarınızı kolayca aynı özelliğe sahip diğer cihazlarla da bağlayabiliyorsunuz.

BigMac ABD Virginia Tech Üniversitesi'nde 3 ay süren azimli bir çalışma ile

sony psx

Merakla beklenen PSX'in fiyat ve donanım detayları belli olmaya başladı. Şimdilik iki model olarak, DESR-5000 (160 Gigabyte sabit disk) yaklaşık 750 dolar, DESR-7000 (250 Gigabyte) ise 900 dolarlık fiyatlarla, Japonya'da bu yılın sonlarına doğru piyasaya sürülmeye planlanıyor. Avrupa ve Kuzey Amerika pazarlarında ise 2004 yılı içerisinde bu ürünü görmek mümkün olacak. PSX aslında PlayStation 2 oyun konsolu, sabit disk, DVD yazıcı, TV tuner ve dijital foto albümünün bir karışımı şeklinde tanımlanabilir. Bu tanımlamadan sonra devasa sabit disklerin de nereleerde kullanılabileceğini artık tahmin edebilirsiniz. Bu sabit disklere TV'den direkt olarak veya DVD'den görüntü kaydı yapmanız mümkün; ayrıca resim ve müzik arşivlerinizi depolayabilirsiniz. Artık tek renge de mahkum değiliz, çeşitli renk seçeneklerine sahip olacağız. PSX'te, bir adet USB portu (USB 1.1), memory card ve memory stick için iki adet slot; kompozit ve S-Video görüntü, stereo ve optik ses çıkışları mevcut. PSX ile beyaz renkte Dual Shock gamepad (PS2 ile uyumlu değil) ve bir adet uzaktan kumanda da geliyor. DVD-R formatında DVD de yazabileceğiz yine PSX ile Internet üzerinden oyun oynamak ve indirmek de mümkün olacak. DVD+R desteği ise ileri bir zamanda gerçekleşecek. 312 x 88 x 323mm boyutlarında, 5.6kg ağırlığı ve sık tasarımlıyla PSX oturma odalarının vazgeçilmez bir parçası olamaya aday. ☺



tam 1.100 adet G5 bir araya getirilerek super bir bilgisayar elde edilmiş. 176 terabyte depolama kapasitesine sahip olan ve öğrencilerin Big Mac adını verdikleri bilgisayar bilgi işlem simülasyonları, modellemeler, nanoteknolojik elektronik gibi alanlarda kullanılacak. Yetkililer sadece bilgisayarları 5 milyon dolar tutan bu sistemle arada sırada oyun da oynamamıza izin verirler mi acaba? ☺



ROMA'YI DA YAKAR MI?

Hızlandılar,
ucuzladılar,
gelistiler...
İşte piyasaya
çikan son
DVD yazıcıları



Bu senenin en gözde donanım ürünlerini DVD yazıcıları. Hem performans hem de teknoloji olarak gelişirken, fiyatları da ciddi şekilde ucuzladı. Diğer yandan boş DVD medyalarının fiyatları da düşüyor ve daha kolay bulunabiliyorlar. Piyasaya çıkan üst seviye dizüstü bilgisayarların hemen hepsinde DVD yazıcıları var. Görünen o ki bir sene içinde DVD yazıcıları, CD yazıcılarının yerini hemen hemen almış olacak.

DVD yazıcı alırken dikkat etmeniz gereken birkaç önemli nokta var. Birincisi desteklediği format. Bu sene başına kadar DVD-R ve DVD+R

yazıcılarından birini seçmek zorunluğumuz vardı. Ama piyasadaki yazıcıların çoğu her iki formattı birden destekliyor artık. Bu yüzden sadece DVD+R veya DVD-R destekleyen bir yazıcı almak mantıklı değil. Ancak iki formattan sadece birini destekleyen bir yazıcı çok iyi bir fiyata bulunursanız alabilirsiniz. Sonuçta iki formatın birden desteklenmemesi de dünyanın sonu değil.

DVD seçerken diğer bir önemli nokta CD yazma performansı. DVD daha avantajlı olsa bile hala sık sık CD yazıyor olacaksınız. Bir DVD'nin 6 kat kapasiteye sahip olduğunu düşününce şu an için boş medya maliyeti açısından hemen hemen CD ve DVD aynı seviyede. Ama müzik, oyun CD'si yedeklemek veya ancak bir CD doldurabilen şeyleri yazmak için hep CD'ye ihtiyacımız olacak.

Farklı Fiyatlar

Alacağınız DVD yazıcıyı seçerken iyi bir araştırma yapmakta da fayda var. Farklı DVD yazıcılarının fiyatları arasında ciddi fiyat farkları olması bir yana aynı yazıcıyı farklı yerlerde çok daha ucuz veya pahalıya bulabiliyorsunuz. Bunun temel sebebi ürünün piyasadaki satıcılarca pek tanınmıyor olması. Pek çok satıcı isminden dolayı DVD yazıcıları çok yüksek kar marjı ile satıyor

Nasıl test ettik?

DVD yazıcılarını test ederken öncelikle dayanıklılıklarına bakmayı uygun gördük. 300 derecelik fırında bir saat kadar beklettigimiz sürücülerin yedinci kattan aşağı atıp, bir kova kola içinde gece boyunca beklettik. Test sonucunda maalesef çalışmamış bir yana esas formunu koruyabilen DVD yazıcı olmadığı. Biz de firmalardan yeni test ürünlerini isteyerek testi yeniledik. Ama yine çalışmamıştı. Firmalardan üçüncü ürünlerin alırken dayanıklılık testi yapmayıcağımuza dair söz vermek zorunda kaldık ve dayanıklılık testini es geçtik.

Zaten dikkat ettim bu "nasıl test ettik" kutularını okuyan olmuyor. Yazanlarda çoğu zaman bakın biz nasıl güzel test ettik diye kasilmanın ötesine

geçmiyor. Bu kutuların test objektifliğinin kanıt gibi bir misyon edinmesi de pek doğru değil. Zira okuyucu testin yapılışını anlamadıktan sonra ne faydası var.

Neyse... Biz testimizi yaparken diğer etkenler etkilemesin diye oldukça iyi bir sistem kullandık. 3000+ Athlon işlemci, 768MB Corsair RAM, ve 7200rpm SerialAta sabit diskimiz vardı. Yazılım olarak tümünde Nero 6 kullandık. CD okuma için Nero CD Speed yazılımını kullandık. Bu program Nero ile birlikte geliyor. DVD okuma için ise DVD Tach yazılımını kullandık. DVD-Tach'ı piyasada bulmanız mümkün değil maalesef.

DVD yazma hızı testi için 3 ayrı DVD hazırladık. Bunların ilkinde sadece 6 büyük avi dosya

si bulunuyordu. Diğerinin içinde ise çoğu kuru-lum dosyası irili ufaklı 6500 dosya vardı. Yani ilk iki DVD'nin yapıları taban tabana zitti. Üçüncü DVD'miz ise DVD'den DVD'ye kopyalama hızı için ve bunun için bir DVD film kullandık ve "on the fly" seçeneği ile yazdık. Film City of Gods'dı, izlemenizi lütfen ederim. CD yazma için oluşturduğumuz CD ise içinde irili ufaklı her tür dosya olan tam bir çorbaydı. Yazıda da belirttiğimiz gibi Plextor PX-708A'yi 8X medya bulunmadığı için sadece 4X medya ile test edebildik.

Dayanıklılık testinde kullandığımız firm Arçelik, tepeinden attığımız bina bizim ofis, kola ise elbette Cola Turka idi.

bir kısmı da elinde kalan ürünün fiyat düşüğü halde eski fiyattan satmaya çalışıyor.

DVD yazıcı alırken pek çok modelde karşınıza kutulu (retail) veya kutusuz (OEM) seçenekleri çıkacak. Bizim incelediğimiz tüm modeller kutuluydu. Bazen kutusuz modellerin özellikleri farklı olabiliyor. Ayrıca beraberinde yazılımlar olmayabiliyor. Bu yüzden daima kutulu modeli seçmeye fayda var.

Dikkat etmemiz gereken konulara de-jindikten sonra şimdi teste yer alan DVD yazıcılara tek tek göz atalım.

Philips DVDRW416K

Yazma ve okuma testlerinde biraz geride kalsa da, teste en ucuz DVD yazıcı olduğu için hemen dikkatleri üzerine topluyor Philips DVDRW416K. Sadece DVD+RW desteğine sahip olması en büyük dez avantajı. Şu an DVD+R medya fiyatları çok yüksek ve yakın zamanda düşmezse yazıcının fiyatından kazandığınızı medyaya harcamiş olursunuz. Eğer çok sık DVD yazacaksanız bu ciddi bir risk. Ancak az ve öz yazanlardan sizin çok ciddi bir sorun değil. Sonuçta piyasadaki DVD+R medyalar DVD-R medyalardan kaliteli.

Philips DVDRW416K'nın başarılı olduğu diğer bir nokta 40X CD okuma hızı. Testteki diğer yazıcıların yarısı hala 32X hızında. Eğer DVD yazıcınızı sisteminde tek sürücü olarak kullanmayı düşünüyorsanız bu önemli bir avantaj.

Philips DVDRW416K ile birlikte gelen Click'N Design programı ile kendi tasarımınız CD sırtları hazırlayabilirsiniz. Piyasadaki en iyi Video düzenleme yazılımlarından biri olan Pinnacle Studio8 SE yazılımı ve iyi hazırlanmış bir kullanım kila-

vuzu da kutu içeriğinde yer almış. Göründüğü gibi Philips uygun fiyatının yanında kutu içeriğinden feragat etmemiş. Ancak kullanım kılavuzunda Türkçe'nin yer almaması üzücü.

Pioneer DVR-106D

Kalitesi ve güvenilirliği ile yıllardır piyasada sağlam bir yere sahip olan Pioneer aynı zamanda ilk DVD yazıcı üreticilerinden. Ayrıca uzun zamandır DVD-R cephesinin en önemli savunucusu. Ancak

onlarda format karmaşasına tek çözümün her iki formatı birden desteklemek olduğunu

görmüş olacak ki onlarda her iki formatı birden desteklemiştir.

DVD yazma testinde en düşük süreleri veren Pioneer DVR-106D, teste 4X yazıcılar içinde en hızlı. Ayrıca DVD okuma testinde en hızlı ikinci yazıcı. Ne yazık ki cihaz 32X CD okuma hızını destekliyor ve bu konuda biraz yavaş kalıyor. Piyasada bu ürünün genelde kutusuz versiyonu bulunuyor ve kutusuz fiyatı 223\$.

Teac DV-W50D

Gerek performansı gereksiz de her iki medya türünü birden desteklemesi ile makul bir ürün olduğunu belli ediyor DV-W50D. Tek dezavantajı aynı özellikteki diğer yazıcılarından biraz daha pahalı olması. Kutu içerisinde ise bir adet DVD-R medya ve bir adet 52X uyumlu CD-R medya çıktı. Yazılım

olarak ise Inter Video WinDVD Ver 4.0, Nero 5.5.10.36, Pinnacle Studio8

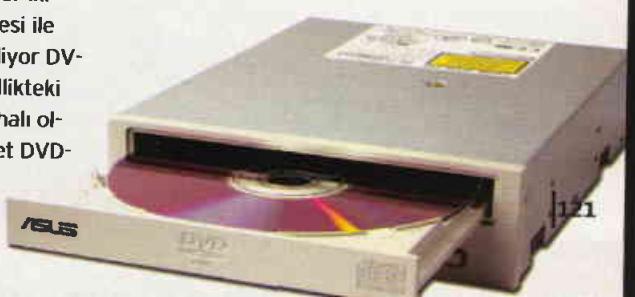
SE geliyor.

Belki test sonuçlarını incelerken Pioneer ve Teac yazıcıların yazma testlerinde elde ettikleri puanlar neredeyse birbirinin aynı olduğunu fark etmişinizdir. Aslına bakarsanız bu yazıcıların üzerlerindeki marka adları hariç, etiketlerine kadar dış görünüşleri de aynı. Çünkü bu iki yazıcı aynı fabrikanın ürünü. Bu durumda Teac veya Pioneer almanın fiyat dışında bir farkı kalımıyor.

Asus DRW-402P

Asus DRW-402P genelde tatminkar sonuçlar verdi. DVD okuma testinde en yüksek skorları alan yazıcının tek dez avantajı sadece DVD+RW desteğine sahip olması. Eğer bir de DVD+RW desteğine sahip olsayı testimizin üst sıralarında kendisine sağlam bir yer edinecekti. Ancak medya karmaşasını kafanızda çözümlüyebilidiniz ve bana DVD-RW destekli bir yazıcı yeterli olur diyorsanız, uygun fiyatıyla da Asus DRW-402P'yi gönül rahatlığıyla tercih edebilirsiniz. Cihazın küçük bir dez avantajı da 32X CD okuma hızını geçememesi.

ASUS DVDP, Power Director DE, Media Show SE, NERO-5 yazılımları, ayrıca bir adet 4X DVD-R ve bir adet de 52X CD-R medya DRW-402P ile birlikte geliyor. Türkçe çabuk kurulum kılavuzu da kutu içerisinde yer alıyor.



Üretici	Philips	Pioneer	Plextor	Teac	Asus	NEC
Model	DVDRW416K	DVR-106D	PX-708A	DV-W500	DRW-402P	NC-1300A
Firma	Bağaziçi	Sky	Sky	Sky	Bağaziçi	Sky
Fiyatı	171\$ +KDV	\$263 +KDV	\$335 +KDV	\$275 +KDV	227\$ +KDV	279\$ +KDV
Teknik Veriler						
Format	DVD+R/RW	DVD+R/RW ve DVD-R/RW	DVD+R/RW ve DVD-R/RW	DVD+R/RW ve DVD-R/RW	DVD-R/RW	DVD+R/RW ve DVD-R/RW
DVD+ Yazma Hızı	4X	4X	8X	4X	-	4X
DVD- Yazma Hızı	-	4X	4X	4X	4X	4X
DVD+ Yeniden Yazma Hızı	2.4X	2.4X	4X	2.4X	-	2.4X
DVD- Yeniden Yazma Hızı	-	2X	2X	2X	2X	2X
DVD Okuma Hızı	12X	12X	12X	12X	12X	12X
CD Yazma Hızı	16X	16X	40X	16X	16X	16X
CD Yeniden Yazma Hızı	10X	10X	24X	10X	8X	10X
CD Okuma Hızı	40X	32X	40X	32X	32X	40X
Bellek	2MB	2MB	2MB	2 MB	2MB	2 MB
Test Sonuçları						
DVD Yazma (sn.) (4483Mb av) (4X)*	861	860	885	850	890	867
DVD Yazma (sn.) (4469 Mb dosya) (4X)*	860	848	879	850	888	860
DVD Kopyalama (sn.) (33118 Mb)(4X)*	691	674	692	672	696	689
CD Yazma (sn.) (201 Mb) (16X)*	331	332	180	332	328	333
Rastgele Erişim Süresi (milyon saniye)*	113	122	115	123	131	116
DVD Okuma**	11957	12637	12199	12102	12762	11984
CD Okuma (ortalama okuma hızı)**	29.84X	25.04X	31.07X	25.06X	25.09X	29.93X

Plextor PX-708A

Aslında diğer DVD yazıcılarından aynı olarak değerlendirilmesi gereken bir yazıcı PX-708A. Ona bu ayrıcalığı kazandıran özelliği 8X DVD+R yazma hızını desteklemesi. Şu an piyasada 8X hızında boş medya bulmanız mümkün gibi görünüyor. Biz de testimizde PX-708A'yi 4X hızında test etmek zorunda kaldık. Ancak 8X medyaların seri üretimine başlandığı haberleri duyulmaya başlan-

dı bile. Plextor PX-708A 4.38 GB ve-riyi, 8X hızında sadece 8 dakika (480 saniye) civarında yazdığını düşüneniz di-ğer yazıcılarla arasındaki farkı görebilirsiniz. Plextor PX-708A'nın skorlarda sonuncu olmasına aldanmayın. 8X destekli bir yazıcının 4X hızında da-ha yavaş olması doğal yaşanabilir. Plextor PX-708A'nın yaklaşık olarak gerçek performansı için tablodaki skorları ikiye bölebilirsiniz.

PX-708A, 40X CD yazma hızıyla bu konuda da testimizin en hızlıydı. Di-ğer tüm rakiplerinin sadece 16X hızında CD yazabildiğini düşününce fark çok yüksek. DVD yazıcımız var diye CD yazmayı bırakmayacağımıza göre 40X CD yazma hızı Plextor PX-708A tercihimizi

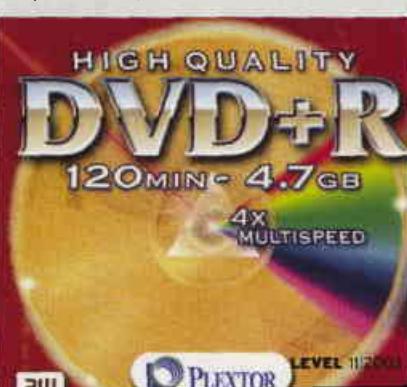
belirlemeye çok önemli olacaktır.

Şimdiden birkaç firma 8X yazıcılarını piyasaya sürmeye hazırladığını du-yurdu bile. Ama o güne dek Plextor PX-708A piyasadaki en hızlı DVD yazıcı olma özelliğini koruyacak. Üstelik Plex-tor'un bugüne kadar ürettiği tüm ürünleri göz önüne alınca, rakipleri gelse bile Plextor'u tahtından indirmesinin zor olacağı açık.

Plextor PX-708A'nın yanında gelen yazılımlar ise Ahead Nero, PowerDVD, Pinnacle Studio 8 SE, Plextor Utility. Yani diğer ürünlerdeki standart paketten pek farklı değil. Ayrıca kurulum kılavuzundaki diller arasında Türkçe de yer alıyor.

Şimdi geldik işin en can sıkıcı, en dokunaklı yanına. Çünkü yüksek perfor-

maya gönüllü oldu ve bize yeterli sayıda medya sağladı. Öncesinde denedigimiz (burada adını vermemeyeceğim) 3-4 markanın DVD medyalarında açıkçası kabuslar yaşamıştı. Yanan üzerinde 4X yazıp da 2X dahi çalışmayan, veri sağlamasından geçemeyen bir dolu medya var piyasada, haberiniz olsun. Üstelik ucuz da değiller. En kalitesiz ve IX hızında olanları bile 2-3\$'dan başlıyor. Eğer DVD yazıcıya sahipseniz hem cihazınızı hem de kaydettiklerinizin sağlığı açısından kaliteli medya kullanmanızda fayda var. Hatta mümkünse DVD/RW üreticinizin kendi medyalarını kullanın. Biz testte kullandığımız Plextor 4X DVD+R medyalarından fazlasıyla memnun kaldık. Tüm test bo-yunca yazdığımız onlara DVD+R diskten yanan olmadı. Gönül rahatlığı ile tavsiye ederiz. Zaten

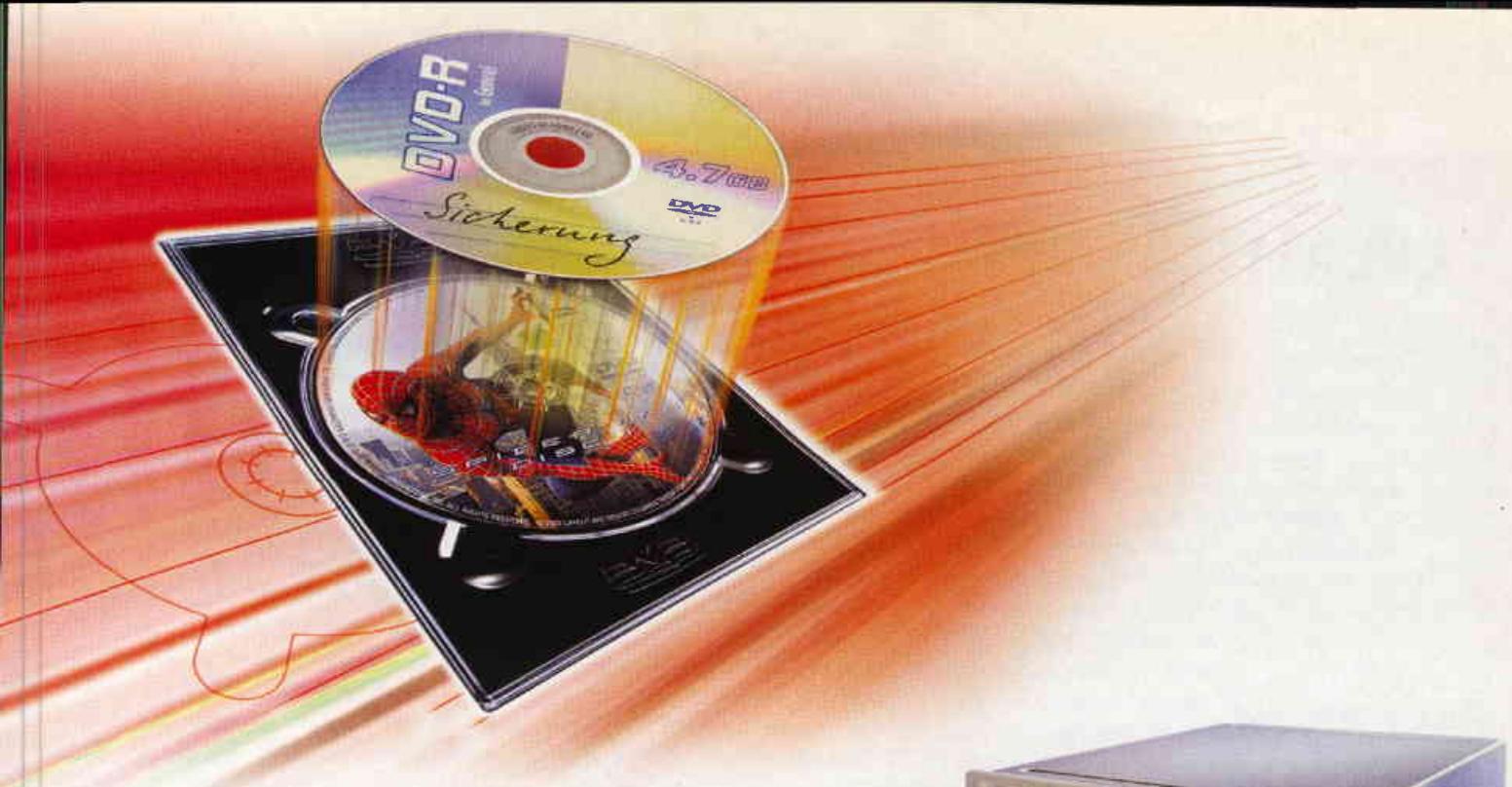


Doğru Medyayı Seçmek

DVD yazıcılarının kendisi dertsiz olsa da kullandıkları medyalar biraz dertli. Uzun süreden beri geçen DVD+R ve DVD-R karmaşası her iki formatın birden desteklenmesiyle yazıcılarında çözülmüş gibi. Ama medyalar konusunda sorun devam ediyor. Her şeyden önce hem DVD+R hem de DVD-R yazabilen bir yazıcımız varsa biz hangisini kullanacağız? İkincisi 4X hızında medyayı nereden bulacağınız? Testimiz sırasında kullanmak için 4X DVD-R bulmak konusunda çok zorlandık mesela. Piyasada adı sanı duyulmamış bir dolu markanın 1X ve 2X DVD-R medyaları bulunuyor. Ama güvenilir bir medya bulmak zor. DVD+R'da ise hem 4X hem de kaliteli medya bulunabiliyor ama çeşitlilik ve özellikle ucuz tercihler yok. Neyse ki testimiz için Plextor bize yardımcı ol-

4.7GB yazdığını bir şeyin öyle kullan atlık, bir ay dayansa yeter gözüyle bakılabilen bir data olma ihtimali zor. Ömr boyu dayanacak bir boş medya arıyorsanız, öünüze gelen her boş DVD'yi satın alının.





mansına karşılık 335 dolarlık fiyatıyla PX-708A testimizin en pahalı yazıcısı aynı zamanda. Bu da hayatın bir gerçeği işte... hatta Poison'ın da dediği gibi dicensiz gül olmuyor.

Nec ND-1300A

İşte her iki medya türünü destekleyen bir yazıcı daha. DVD okumada sorunlu görünen yazıcının CD okuma hızı ise oldukça iyi. Ancak DVD ve CD yazma testlerinde genelde en arkadan geliyor. Üstelik diğer tüm 4X yazıcılardan daha pahalı. Kutu içeriğine bakacak olursak, bir adet DVD+R ve bir adet DVD-RW medya bulunmakta. Yazılım olarak NERO 5'n yanı sıra Sonic'in DVD Player ve DVD Editing yazılımlarını bulmak mümkün.

Nec ND-1300A'nın performansını fiyatı ile oranlayınca testin en başarısız yazıcısı olduğunu söylemek mümkün.

Sonuç

Testin sonucu çok açık. Gidin ve hemen birer tane Plextor PX-708A alın. Ama hayat bu kadar güzel ve basit değil ne yazık ki. Eğer DVD yazıcıya 335\$ verebilmeyorsanız "4X bir yazıcı tercih etmek veya 8X yazıcıların fiyatlarının düşmesini beklemek" ikilemine düşeceksiniz. Eğer aceleniz yoksa bir süre bekleyin derim ben. Sonuçta 8X DVD yazıcılar sizin alabileceğiniz fiyatlara inmese bile 4X'lerden kar etmiş olacaksınız. Ama hemen almak durumundaysanız makul gözüken üç marka var: Pioneer, Asus ve Philips. Pioneer DVR-106D hem DVD+R hem DVD-R destekleyen 4X yazıcıları içinde hem en iyisi hem de en ucuzu. Bu yüzden Plextor PX-708A'nın ardından

tercihini o olmalı.

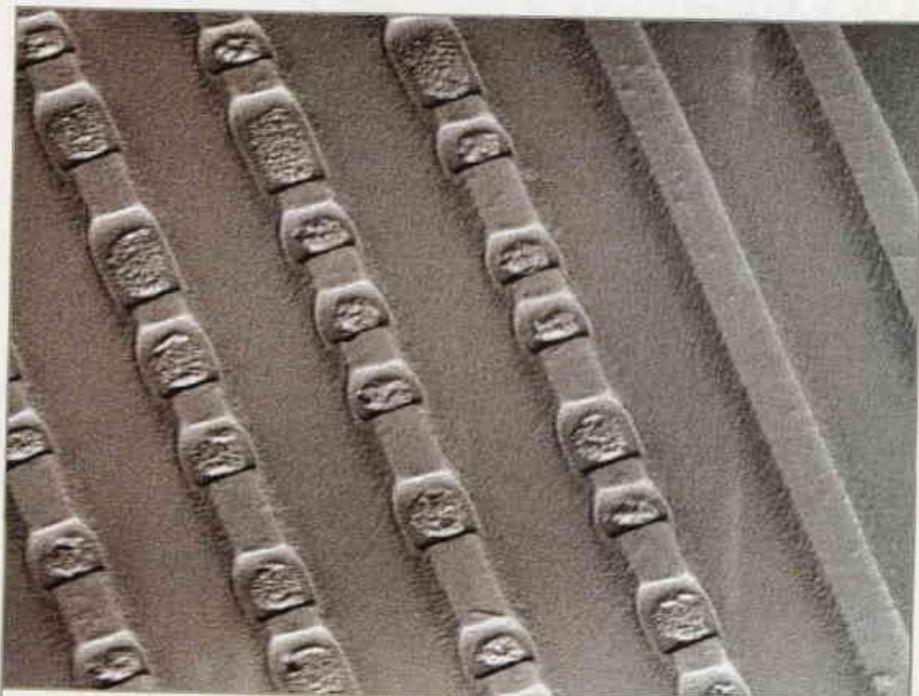
Eğer 263\$'da yüksek geliyorsa son iki ihtimale yönelin. Bu noktada kendinize sormanız gereken soru şu "ucuz medyaya bolca DVD mi yazacaksınız, yoksa kaliteli medyaya az sayıda mı?". Eğer bol bol DVD yazarılmuyorsa tercihiniz Asus DRW-402P olmalı. Az ama öz yazacaksanız ise Philips DVDRW416K tercihiniz olmalı. Ama satın almadan önce iyi bir piyasa araştır-



ması

yapmayı unutmayın. Çünkü sürekli fiyat düşüşleri ve kampanyalar var. Ciddi fiyat değişiklikleri verdigimiz bu son karrarı değiştirebilir.

Bu arada 170\$ bile vermem, 100\$ altına insin diyenlerin en az bir sene daha beklemesi gerekecek gibi. ☺



DVD dedigimiz şey aslında öyle ahım şahim bir teknoloji değil. Şimdi bir DVD'yi mikroskopla inceleyelim. Ne görüyoruz? Bir dolu çeber ve bunların üzerinde yanık izleri. İşte hepsi bu. DVD dedigimiz şey de aslında kazıyarak iz bırakıyor. Sonra o izleri de okuyor. Görme engelli yazılı veya binlerce yıl önce atalarımızın mağara duvarlarına çizdiği cinsten bu izler. Yani ilk çağlarından bu yana pek gelişme sarf etmiş değiliz.

CREATIVE INSPIRE 5.1 DIGITAL 5700

Fiyatı: 395\$ + KDV
www.creative.com

İthalat: Kont
www.kont.com.tr

Keynacı
www.koyuncu.com.tr

Multimedya
www.multimedya.com

Creative'in Inspire serisinin en üst 5.1 modeli olan Inspire 5700'ün, Inspire serisinin bir alt modeli olan Inspire 5200'den ayrıldığı ilk nokta decoder birimine sahip olması. Masanızın üzerine yerleşen bu sık parça hoparlör ayarlarını yapmanızı sağlanmanın yanı sıra, amfi ve Dolby Digital / DTS çözücü olarak da çalışıyor.

Ancak 5700'ün 5200'e göre üstün olduğu 4 önemli nokta daha var. Birincisi ses gücü ve ses kalitesi. 5200'ün 47 Watt'lık toplam gücüne karşılık 5700 79 Watt gücünde. Yani nerdeyse iki misli. Bu

ses gücünün 30 Watt'ı subwoofer, 21 Watt'ı ise center'a ait, her bir yan hoparlör ise 7 Watt gücünde. Yani Inspire 5700 PC'ye bağlayacağınız bir hoparlör için fazla güçlü. Ayrıca Audigy ses kartlarının sahip olduğu 24-bit ses kalitesini destekliyor. Inspire 5700'ün frekans aralığı ise 35Hz ile 20KHz arasında değişiyor.

Inspire 5700'ün diğer bir üstün yanı ise yan hoparlörlerin sesi geniş bir açı ile dağıtması. Creative'in Image Focusing Plate adını verdiği bu teknoloji yan hoparlörlerin ön yüzündeki dikine kanallar sayesinde sağlanmış. Bu kanallar hoparlörün kendisinden daha geniş bir açıya sahip ve böylece sesin dağılmmasını kolaylaştırıyor.

Inspire 5700'de kullanılan diğer bir teknoloji ise SLAM. Normalde subwoofer'ların hoparlörleri subwoofer'ların ön yüzeyinde bulunur. Ancak SLAM'a sahip subwoofer'larda hoparlör sub-

woofer'in ortasına yerleştirilmiş. Ön yüzeye ise ses dağıtması için özel bir diyafram konmuş. Bu sayede subwoofer'larda karşımıza çıkan rahatsız edici "zingirdama" sorunu ortadan kalkmış. Ayrıca subwoofer ani bass yükselmelerini ve yavaş yavaş azalarak kaybolan sesleri çok daha iyi verebiliyor.

Inspire 5700'ün diğer bir üstünlüğü ise uzaktan kumandaya sahip olması. Küçük bir ayrıntı gibi görünse de kabloya bağlı ses ayar düğmeleri hem rahatsız edici hem de çok az fonksiyona sahip. Sonuç olarak Inspire 5700 fiyatını karşılayabilenler için oldukça iyi bir hoparlör. Sakın benim ses kartım 5.1 destekli, 5200 veya 5700 alırmam fark etmez diyip geçmeyin. 5700'ün üstün olduğu çok fazla nokta var. ☺

ARTILAR: Ses gücü ve kalitesi, uzaktan kumanda, yeni teknolojiler
EKSİLER: Fiyatı biraz yüksek gelebilir



SENNHEISER PC 150

Fiyatı: 70 \$ + KDV
www.sennheisercommunications.com

İthalat: Bircom
www.birc.com.com

Geçtiğimiz ay Sennheiser kulaklıkların piyasaya girdiğini duyurmuştur. Kaliteli bir kulaklıkların kullanımın oldukça zor olduğu piyasada böylesine iyi bir markayı görmek sevindirici. Sennheiser'in piyasada oyuncuların ilgisini çekebilecek üç modeli bulunuyor (PC 130-PC 150 arası modeller). Ancak gerçek bir oyuncu kulaklığı diyince önde plana çıkan model PC 150. Şık, ergonomik ve sağlam yapısı, sesinin temizliği ve yüksek ses gücü ile bir oyununun kulaklıktan bekleyebileceğini her şeyi sunuyor.

PC 150'nin üzerinde oyunların içinde sesli iletişim kurabilmeniz için bir mikrofon da bulunuyor. Gürültü filtreleme özelliğine sahip mikrofonu kullanırken dış seslerin sesinizi bastırması veya sesinizin kötü çıkması gibi bir durumla kar-



şlaşmıyorsunuz. Ayrıca mikrofonu kullanmadığınız zamanlarda yukarı kaldırarak burnunuzun dibinde salanmasını engelliyorsunuz.

Başınınızın yapısına göre ayarlanabilen PC 150'de hoparlörü çevreyen deri yastıklar kulağınıza sıkıca oturuyor ve dışarıdaki tüm sesleri engelliyor. PC 150'yi kullanırken dışarıdan gelen bir gürültü veya sesi duymamanız genelde mümkün değil. Bu yüzden çevrenizde size sesini dudurmak için yirtinan birileyi görmeye alışmalısınız. Mesela masanızın yanı bar-

ında zıplayıp tepinen bir Sinan görüp bir anda ürkübtinizsiniz. "Ne oldu ne zıplıyon?", "Telefon diyorum bir saatir çalışıyor, bak şuna artık!", "Hii..." gibi diyaloglar bir süre sonra günlük yaşamın bir parçası oluyor. Ama oyun oynarken dış dünyadan kopmayı seviyorsanız PC 150 tam size göre.

Ses kalitesi olarak benzersiz bir

kulaklıklı PC 150. 18Hz - 22Khz aralığındaki ses frekanslarına çabiliyor. Oyunlardaki hiçbir sesi kaçırıyorsunuz ve hangi sesin hangi yönden geldiğini kavramak oldukça kolay.

PC 150'nin ses kablosu elbette tek taraftan bağlanıyor ve uzunluğu yeterince iyi. Ayrıca kulaklıklı yanınızda kolayca taşımanızı sağlayan bir paket ile geliyor. Kulaklığınıza turnuva ve kafelere götürürken rahat ediyorsunuz. Ayrıca ses kablosunun üzerinde ses ayar ve mikrofon açma kapama düğmesi bulunuyor.

Sennheiser PC 150 eksiksiz bir kulaklıklı. 70'luk fiyatı dışında dert yanabileceğimiz bir yanı yok. Ama ne demişti, yok biz değil Poison demişti onu... her gülün dikeni vardır. ☺

ARTILAR: Ergonomi ve ses kalitesi olarak kusursuz, mikrofon kaliteli.
EKSİLER: Fiyatı azımsanacak gibi değil.

Donanım Pazarı

Nerede kalmıştık

Geçen ay yaşanan elim "incident" yüzünden donanımı biraz kirpmak ve Donanım pazarı'ni atmak zorunda kalmıştık. Ama bu beklediğimizden de ağır sonuçlara neden oldu. Pazar rehberi olmayan okurların bilgisayar almaya yanaşmaması üzerine piyasadaki PC satış miktarı %37 oranında düştü ve IT sektöründe derin bir kriz patlak verdi. Zincirleme reaksiyonla diğer ülkelere de uzanan kriz en son Bangladeş civarlarına kadar yayılmıştı. Saygıdeğer okurlarımız ve ayyayı yemiş IT sektöründen özür dileriz.

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 2500+Box	105\$
Anakart	MSI KT4V (6712)	62\$	MSI K7N2	91\$
Bellek	256 MB DDR-400 Twinmos	43\$	512MB DDR-400 Twinmos	85\$
Sabit-disk	Seagate Baracuda 4 40GB	63\$	Seagate Baracuda 7200.7 80GB	98\$
Ekran Kartı	MSI FX 5200 128 MB	79\$	HIS Radeon 9600 Pro 128 MB	193\$
Monitör	Samsung 753 DFX Flat 17"	131\$	Samsung 757MB 17"	208\$
DVD-ROM	Pioneer 16X DVD-ROM Tray	41\$	Pioneer 16X DVD-ROM Tray	41\$
Ses kartı	Sound Blaster Live Value 5.1	36\$	Sound Blaster Audigy DE	73\$
Modem	Apache 56K V90 Internal	30\$	APACHE 56k V90 USB	51\$
Kasa	Aopen QF 50A	51\$	Aopen H600	60\$
Klavye	Microsoft PS2	14\$	MS Multimedya Blue	20\$
Mouse	MS Intelli Explorer 3.0	30\$	MS Intelli Explorer 3.0	30\$
Hoparlör	Philips A2.510	51\$	Philips A2.610	73\$
CD-RW Sürücü	Samsung 52/24/52 8MB	52\$	Samsung 52/24/52 8MB	52\$
Floppy		8\$		8\$
Toplam		756\$		1188\$
				3452\$

Not: Fiyatlara KDV dahil değildir ve KDV oranı ürün grupları arasında farklılık göstermektedir. Fiyatlar ithalatçılarından değil belirtilen online mağazalarından alınmıştır. Bu yüzden incelemelerde belirtilen fiyatlardan ve başka mağazalardaki fiyatlardan farklı olabilir. Fiyatlar verilirken mağazalar içinde en düşük olan değer seçilmiştir.

Tavsiye edilen ürünlerin tümü denenmiştir.

Ayın Fırsatı

Bir alana diğeri nerdeyse bedava



HP piyasaya giren yeni dizüstü bilgisayarları için özel bir kampanya düzenledi. Bu kampanya da HP dizüstü bilgisayar alanlar diğer HP ürünlerine çok uygun fiyatlarıyla kavuşuyor.

Modeller ve hediyesi şöyle:

Ne alırsak

nc4000
nc4000
nx9000
nx9000
N800V/C
N800V/C

Neyi kaçça veririler?

Deskjet 450CI/B1 yazıcı 349\$ yerine 219\$
DVD-RW combo 399\$ yerine 239\$
iPAQ H1910 cep bilgisayarı 399\$ yerine 299\$
PSC 2175 multi-function yazıcı 239\$ yerine 209\$
iPAQ H1910 cep bilgisayarı 399\$ yerine 299\$
HP PhotoSmart 320 1755 yerine 155\$

İki ürünü birden almak isteyenler için çok iyi bir fırsat. Detaylı bilgi için www.hp.com.tr

TEKNİK SERVİS



Jesuskane | jesuskane@level.com.tr

Sonunda yağmurlar başladı. Ben sonbaharı kaçırıldım açıkçası. Üzüldüğüm tek şey de bu sanırım değişen hava ile ilgili. Ne kadar karanlık o kadar iyi demek değil niyetim. Ancak toplanan bulutlar, gün ortasında kararan gökyüzü yada sabahın gürtültüsünü silen yağmurun sesi hoşuma git den. Bizden başka bir şeylerin daha var olduğunu bilmek güzel. Güzel olmayan ise sizin forumlara fazla kaptırın e-mail nedir unutmuş olmanız. Arada bir hatırlayın da bende burada yazacak bir şeyle sahip oluyorum. Yoksa kendi kendime sorup cevaplamaya çalışacağım donanım ile ilgili ilgisiz. Ne siz anlayacaksınız ne de ben...

AAAGEEEPEE

Selam Jesuskane, benim AGP 4X destekleyen Asus P4 B533 anakartım ve 32MB TNT2 M64 Pro ekran kartım var. Ben ekran kartımı Asus GeForce FX 5200 ile değiştirmek istiyorum. Ama GeForce FX 5200 8X AGP'li. Bana anakartımın GeForce FX 5200'ü çalıştırıp çalıştırılamayacağı, eğer çalışıramaz ise ne yapmam gerektiğini söylersen sevinirim.

Berke

Selamlar Berke,

Anakartın GeForce FX 5200'ü çalıştırılacak tir. Elbette AGP 8X olarak değil AGP 4X olarak çalışacak. Ama bunu çok dert etme. Sonuçta FX 5200'ü AGP 4X veya AGP 8X çalıştırırsın performans pek fark etmiyor. Ama ben FX 5200 yerine hala Ti 4200 yada Ti 4600 tavsiye edeceğim. Teknoloji daha yeni olmasına rağmen bahsettiğim kartlar performans olarak çok daha iyi. Sonuçta FX 5200, GeForce 4 MX 400'in devamı ve açıkçası performansı ondan çok daha iyi de değil.

Lütfen Cevap Verdim..

Merhaba Jesuskane ve Level yazarları. Yeni bir PC aldım ve bunun beni ne kadar idare edeceğini soruyorum. PC'min özellikleri şunlar; P4 2.6 GHZ, 512 MB DDR RAM, GeForceFX 5600 128 MB, 60 GB HDD, WindowsXP HE. Sizce bu beni 2 yıl idare eder mi? Lütfen cevap verin meraktan ömek üzereyim.

Hazar Güraydin

Merhabalar Hazar,

Bu sorulardan hemen herkese gına geldiğinin farkına varırsın umaram. Sistemin şu an için gerçekten iyi. Seni ne kadar idare edebileceğine gelince. Eğer bana psikolojik profilini, kısa öz geçmişini vs vs yollaran bir şeyle söyleyebilirim. Hele 2 yıl gibi bir sınırlama yapmışsun. Sanırım baya vaktimizi alacaktır incelemler. Bir sistemin seni ne kadar idare edeceğini sadece çıkan oyunların sistem gereklilikleri ile belirlenemez sanırım. En azından benim düşüncem bu. Biraz da senin beklenilerin ve sistemi oluşturan donanımın uyumu ile de alaklı. Yani şimdi ben sana ne desem boş. Kasmadan en az bir sene rahat edersin. 2005 sonbaharda çıkan oyular 640x480 16 bit Low Detail oynamaya başlaysın. 2006 ilk baharında bana eski iyi oyunları söyle misiniz diye forumlara mesaj atar yada sistemini yenilersin. Jesuskane böyle bir cevap yazdı diye kusura bakmazsin. Sağlıklı kalırsın...

HEYLOOO

Selam Jesuskane, sana bir kaç sorum olaçak.

1- Benim ekran kartım GeForceFX 5600. Halo'yı orta görüntü kalitesinde oynarken ara sıra yavaşlıyor. Özellikle savaş sırasında. Sence bu sorun ekran kartının kötüüğünden mi? Yoksa ekran kartı arızalı mı? (ekran kartının en güncel sürücüsü ve DirectX 9 yüklü)

2- Ekran kartının kötüüğünden böyle oluyorsa bende yeni bir tane alırmı. Sence GeForceFX 5800 Ultra mı, Radeon 9700 PRO mu alısam? Half-Life 2 ve Doom 3'ü en iyi görüntü kalitesinde oynamak istirim. Saygılarımla

Cem SUZEN

Selamlar Cem,

Halo'yı sadece ekran kartın ile oynuyorsan takılması gayet doğal. Sisteminin diğer özelliklerinden de birazlık bahsetseydin daha kolay yardımcı olabilirdik sana. Kullandığım sistemde Halo runsuz ve takılmadan çalışıyor. (AMD 2500+, 768 MB 333 MHz DDR RAM, 128 MB GeForce4 Ti 4200, 1024x768,

32 bit, full detail). Öncelikle ekran kartın kötü değil. Bahsettiğin savaş sahneleri açık alanda geçiyorsa (özellikler flood olayan sırasında) sistemin teknemesi gayet doğal. Ekran kartın bence gayet iyi ve değiştirmeye gerek yok. (Detanator sürücülerinde bazı DirectX sorunları yaşamıştı. Yeni çıkan ForceWare sürücüsünde bu giderilmiş. Sürücünü yüklersen sorun muhtemelen geçecek -TÖ) HL2 ve Doom 3 mevzusu için bir şeyle söylemek zor. Hele bir gelsinler kuralım, oynayalım ancak ondan sonra. Sistemin geri kalımı ekran kartıyla birleşirse rahat rahat oynarsın gibi geliyor bana.

LG mi?

Selam Jesuskane,

1- Bende ATI Radeon 9500 var. Anakart olarak da ASUS P4 T533 var ama AGP 8X açık değil. Yani sorum AGP yi nasıl 8X çalıtlıbilirim.

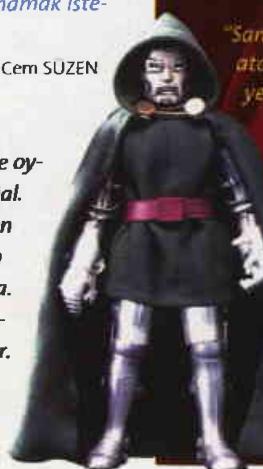
2- Birde CD-RW almak istiyorum ve şu ana kadar aklıma ASUS 52X CD-WR'i var. Sen bilirsın, test falan yapmışsınızdır. ASUS iyi bir seçim mi? Bende LG CD-ROM ile uyumsuzluk çıkarır mı? Sorularıma cevap verirsen çok minnettar olurum. Dergide yayımlamak zorunda değilsin yalnızca en kısa zamanda e-mail at yeter.

Anıl Bayraktar | Bayraktar ANİL

Ahiretten Donanım Sorusu

Ahiretlik bir çok donanım içeriği soru olmasına rağmen bu ay bir mektubun altına atılmış imza ile çıktı. Karşınızda. Ben şahsen yardım gülmemen, siz de beklerim.

"Sana söyle bir hs (headshot) atanım ki yedi ceddin yedi yüzütmisymişti sene unutamaz."



Ya aha ha ya baba sen HS yi attın bile zorlamo fazlasına, Ne demeli ki sana. Cik disari portu bocek gor biroz. Dustilarin tozundan onunu görmez olmussun sen. CS den baska seyler de var dünyada yahu.

Miniyumoş Pencereler Medya Merkezi

Bilgisayarların derdinden tasasından yaka sıklınız. Artık bu aletler eğlence için mi yoksa başa bela olsun diye mi alınmış saatiniz. Söyle keyifle bir kullanmadığınız gibi beliniz de sandalyelerde eğrildi. Boş verin her şeyi bilgisayarınıza Microsoft Windows XP Media Center Edition kurun. Bakın arkadaş nasıl da kurulmuş, nasıl da uzatmış ayakları. Bilgisayarla keyif dedigin budur işte..



Merhaba Anıl, Hızla cevap verelim sana.

Bilgisayann açılırken "del" tuşuna tıkır tıkır basıyorsun (Bazen F1'de olabiliyor). Zaten açılısta "hit Del to enter Setup" gibi bir mesaj çıkarak hangi düğme olduğunu belirtir. Eğer açılısta sadece bilgisayar üreticisinin logosu çıkıyorsa da geri plandaki boot sequence bilgileri için TAB'a basın -TÖ). Karşına BIOS çıķıveriyor. BIOS'u açıck kuralıyor AGP ile ilgili ayarları bulup orada yanız 4X'i 8X yapiveriyorsun... ta taaaaaaa. (Ama diğer ayarları değiştirmeye eger ne işe yaradıklarını bilmiyorsan -TÖ)

Öncelikle kendi sistemimde 40X ASUS CD-RW kullanıyorum ve aldığım günden bu yana tık demedi çok şükür. Ayrıca Flextra Link özelliği ile CD yazarken sistemini de kullanabiliyor, işlem tamamlanana kadar aman CD yanmasın diye ekrana boş boş bakmak durumunda kalmışorsun. İyi bir tercih yani. LG olayına gelince. Bana LG CD-ROM'lara laf sokmak için tanıdığın bu fırsatın dolayı çok teşekkür ederim. Elbetki çıkışması gibi bir durum söz konusu değil jumper ayarlarını doğru yaptığın sürece. Ancak LG CD-ROM'dur bu, sağı solu belli olmaz. Gece bilgisayarını açıp formatlar bile valla. Kıldır LG CD-ROM'lar biraz belli olmaz. LG Monitör desen mese-la çiçek gibi. Neyse öhöm. Umarım yardımçı olabilmisindir sende kal sağılcaklı (Yaklaşık bir buçuk senedir LG distribütörü Ufotek'den "CD kuran canavar LG CD-ROM sürücüler" ve bunların kirdiği CD'lerin ne olacağı konusunda bir yanıt bekliyoruz. En son biz aranız demişlerdi. Artık beklemesek mi? -TÖ)

Firmware

Yaklaşık 1 hafta önce Asus 52x24x52, CD-RW aldım. Ancak kayıt işlemlerim sırasında bazı problemlerle karşılaşıyorum. Öncelikle sabit diskimde bulunan filmleri CD'ye çekmek istediğimde filmin CD'ye bozuk aktarıldığını farkettim. Sanırım bu CD'nin kalitesizliğinden kaynaklanıyor. Bu yüzden daha kaliteli olduğuna inandığım Creation marka CD aldım. Bu CD'nin üzerinde 48X yazıyor. Bu CD'yi Asus CD-RW max 48X olarak görüyor. Buraya kadar normal. Ancak arkadaşında Samsung 52x24x52 CD-RW var. Aynı CD'yi Samsung 52X görüyor ve bu hızda yazabiliyor. Bu durum moralimi bozdu. Öncelikle Samsung'un daha kaliteli olduğunu düşünüdüm ve Asus aldığıma pişman oldum. Internetteki çeşitli donanım sitelerindeki Asus'la ilgili yorumları okudum ve Asus'un gerçekten çok kaliteli olduğunu ve önerilen bir marka olduğunu öğrendim. Yapılan testlerde gayet başarılıydı. Ayrıca bu testlerde Firmware güncelleme-si yapıldığını gördüm. Bu tam olarak ne işe yarıyor? (Sanırım yazılım güncelleme-si). Bu site güncellemeyi firmware 1.1 ile yapmış. Asus'un sitesine girdiğimde 1.1, 1.2, 1.35 ve 1.36 güncellemeleri vardı. Sence bunlardan hangilerini kullanmam lazımdır. Ya da 1.1 den başlayıp sırayla mı yüklemem lazımdır? Şimdi çok teşekkür ediyorum. Kolay gelsin.

Burak Erdil

Merhaba Burak,
Video dosyalarının bozulması sık yaşanan

bir sorun. Yazıcıdan, boş medyadan veya dosyanın kendisinden, en çok da bunlar arasındaki bir tür uyumsuzluktan olabiliyor. Aynı dosyayı farklı bir CD'ye veya aynı CD'ye farklı bir dosya yazmayı deneyerek sorunun nerede olduğunu bulabilirsin. Creation'un yazma hızı bence üzerinde durulacak bir konu değil. Bunun en basit çözümü farklı medya almak. Bu tip küçük şeyler aldiğiniz ürünün kalitesiz olduğunu göstermez. Önemli olan CD yazıcısının iki sene sonra hala çalışıp çalışmadığı veya yazdığını her CD'den kaçının yandığı. Eğer tüm boş medyalarda aynı sorun varsa o zaman firmware update devreye girer. Firmware'e CD yazıcısının BIOS'u gözüyle bakabilirsın. Yenileme sırasında ciddi sorunlar doğup CD yazıcısını kullanılmaz hale getirebilir. Bu yüzden bir sorun yoksa Firmware güncellemesine hiç bulaşmak en iyisi. Apacaksanız da üreticinin sitesinden tüm detayları iyice araştırma-dan girişmeyin.

EXIT

Yağmur yağsyn, gök gürlesin, şimşek çak-sın. En sonunda da, eee nasıl derler lapa lapa kar yağısyn yağıdırılsın. Kişi gelsin çat-sın. Madalyonun diğer yüzünü düşünüme-den dilekler bunlar. Madalyonun her bir yanını düşünmekten baydım zaten. Boş-verin her şeyi çikın islanın yağmurun altında. Siiling inthe raaaaiin, siiling inthe raaaaiin....jesuskane out(completely)...®



FİLM ► LE CHUCK SINEMALarda!



Pirates of the Caribbean: The Curse of the Black Pearl'ü izlerken o kadar sık Monkey Island serisini andım ki ben de başlık için kötülerin kötüsü Le Chuck'ı uygun gördüm. Pirates of the Caribbean, topların patladığı, kılıç dövüşlerinin eksik olmadığı, gemilerin dalgalarla boğuştuğu, altınların çil çil parladığı sıkı bir korsan filmi.

Hikaye 17. yüzyılda Karayiplerde geçiyor. Johnny Depp, sürme çekilmiş gözleriyle ortamların en cool korsanı Jack Sparrow rolünde. Kötü korsan rolünde ise Geoffrey Rush'in canlandırdığı Captain Barbossa yer alıyor. Barbossa'nın liderliğindeki acımasız korsan takımı, eski bir laneti günüşine çıkararak, yaşam ve ölüm arasındaki çizgisi el-

lerine geçirmek istemektedir. Sparrow da bölge valisinin kızıyla birlikte kötü korsanların peşine düşer. Böylece bir bölümün denizlerde geçen amansız bir mücadele başlar... Pirates of the Caribbean pek fazla sürpriz içermeyen, standart bir korsan hikayesine sahip; ama karakterler o kadar iyi çizilmiş ve aksiyon o kadar iyi kotarılmış ki filmi bir solukta izliyorsunuz. Karakterler hep uçlarda geziyor. İyiye iyi, kötüye kötü. Depp ve Rush bu anlamda çok uygun. Her ikisi de makyajları ve kostümleriyle tiyatral bir hava katmışlar filme (özellikle Depp replikleri ve mimikleriyle oldukça eğlenceli) bir seyir sunuyor.

Tüm bu ihtişamın arkasında Walt Disney stüdyoları ve büyük produksiyon denince akla ilk gelen Jerry Bruckheimer (Pearl Harbor) var. Senaryo da Jay Wolpert'e ait (The Count of Monte Cristo). Anlayacağınız ekip dört dörtlük. Uzun süredir bu kadar eğlenceli ve sürükleyici bir macera filmi izlememiştim. Kaçırlımadı, hatta dvd arşivine katılmalı.



KİTAP ► EJDERHA MIZRAĞI/DÜŞÜŞ

Jean Rabe / Anıra Yayımevi

Yeni Çağ'ın en sevilen karakterinden Dhamon geri döndü. Fakat yeniden buluşunuza Dhamon pekte biraktığınız adam değil. Ne kadar mı değişti? Adı ve acımasız bir hırsız desem? Romanda hayatı suyla sürüklenen Dhamon'un yolu dövmeli bir yarıelf fahişe, gizemli bir şekilde güçlü olan (ve bana göre serinin sevenlerin de ilgi uyandıracak) hırsız-büyücü Maldred ve bir koboldden oluşan yeni bir grupla kesişiyor. Esir kardeşini kurtarmak için hırsızlarla karanlık bir lordin



bataklığına doğru yol alan Fiona ve Rig de Düşüş'te karşılaşacığınız karakterlerden. Olayların diğer Ejderha Mizrağı romanlarına göre bir parça daha yavaş gelişmesi bazı okuyucuları üzebilir. Okurken sizi bir sonraki köşede neyin beklediğini merak edeceksiniz. Ama Weis&Hickman hayranları yer yer ünlü ikilinin heyecanlı yazım tarzını arayacaklar. Sonuç olarak Rabe'in tarzını hoşuna gidiyorsa okumanız gereken eğlenceli bir kitap.



KİTAP ► LANETLENME OYNU

Clive Barker / Maceraperest Kitaplar

Bu ay Skyman's Planet'i (Level CD-Underground) Clive Barker'a ayırmış olmama rağmen Stephen King'in okuduktan sonra Barker'ı Korkunun Prens'i olarak nitelendirdiği bu muazzam eser üzerinde durmasam olmazdı. İlaç sanayinde çalışan bir işadamı olan Joseph Whitehead yıllar önce şeytani bir güçle anlaştı. Anlaşma zamanı geldiğinde tek ortak noktası kumar olan eski bir bir hükümlüyü, Marty Strauss'u kendine koruma olarak alır. Fakat Strauss'un onu neye karşı koruması gerektiğini haber yoktur. Bunu zamanla ve açıyla öğrenecektir. Faust-



vari ama asla taklitçi olmayan roman'da karakterler ve olaylar muazzam bir kurgulamayla anlatılmış. Özellikle Son Avrupalı'nın gizemi kitabı elinizden bırakılmıyor.

İkinci Dünya Savaşı'nın vahşetini başka bir açıdan sergileyen bölüm tüylerini üzürticek. Sadece Barker değil günümüz korku edebiyatını seven herkesin (ve kültür film serisi Hellraiser hayranlarının) okuması gereken bir eser. Gerçi korku, tutku, huzursuzluk, fanatizm ve müthiş bir hayal gücünü birleştiren kitap zaten kendini okutturuyor.



KİTAP ► OPERADAKİ HAYALET

Gaston Leroux / İthakiYayınları

Orijinal adıyla The Phantom of the Opera; muhteşem müzikalin, filmlein, şarkılardan hep sinin kaynağı. Paris Operası'nın altında gizlenerek genç ve güzel şarkıcı Christine Daae'nin ilgisini kazanmak is-



yüleyici sesi, hırsın ve arzunun vazgeçilemez tadı. Birbirine kenetlenen olaylar kitabı elinizden bırakılmıyor. Klasikleri sevmeyen biri bile kitabı nasıl olduğunu anlaya-

madan bitirecektir. Özellikle teyen doğuştan ilizyon yeteneklerin hayaletin giznebine sahip gizemli bir mini çözmeye çalışması sizin adam, bir hayalet.. Eserde çok eğlenceli. Kitap aşk, Leroux'un betimlemeleriyle korku ve gizemin harika bir karakterlerin zihinlerine doğayıyle birleştirildiği gerkeniyor ve gözlerinden göcek bir edebiyat klasiği. Müürüyorsunuz. Fantastik sanat zikalı beğendiyseniz kitaba performansları, göz alıcı hayran kalacaksınız. opera binası, yerinde olmayan gölgeler, hayaletin bü-





FİLM ► GÖZÜMÜZ YOLLARDA KALDI...

Reservoir Dogs ve **Pulp Fiction** ile suç filmlerine, hatta sinemaya yeni bir anlayış getiren, geveze yönetmen Quentin Tarantino uzun bir süredir merakla beklenen filmi **Kill Bill** en sonunda vizyonda. Daha doğrusu umarım öyle; çünkü sözde Ekim ayında vizyona girecek olan film, buaya ertelenmiş bulunmakta (ama bir sürpriz daha yapıp önlümüzdeki aya ertelenirse hiç şaşırırmam). Filmin bir başka olaylı durumu ise, iki bölgüden oluşması. **Kill Bill: Volume 2** inşallah yılbaşından sonra gösterimde.

Hikayeye gelince, son de-

rece tehlikeli bir kiralık katil olan **The Bride** (Uma Thurman) arkadaşlarının ihanetine uğrar ve öldürülür. Yani en azından arkadaşları, onu öldürdüğüne düşünür; halbuki **The Bride** komaya girmiştir ve komadan çıkışın yapacağı ilk iş, arkadaşlarını temizlemek olacaktır... Filmde Uma Thurman başı çekiyor gibi gözükse de kötü karakterleri de yabanatmamak gereklidir. Kung-fu ekolü David Carradine, Charlie'nin

Melekleri'nden Lucy Liu, **Reservoir Dogs**'dan kulan kesen Michael Madsen ve denizkızı Daryl Hannah kötü tarafta yer alıyor. Film içabı her karakterin ayrı bir psikopat olduğunu da unutmadan ekleyeyim.

Tarantino, her zaman etkisi altında kaldığı Uzak Doğu filmlerine, **Kill Bill**'deki dövüş sahneleriyle bu kez adeta bir saygı duruşunda bulunuyor. Film baştan aşagı stilize şiddet içermekte. Samuray öğretisine alternatif bir

bakış atmış Tarantino. Ayrıca filmdeki anime sahneleri de hoş bir sürpriz olmuş. Sanki Kaplan ve Ejderha, Puma ve Adidas ile buluşmuş gibi. Cılıtlı koreografisi, cool karakterleri, hızlı kurgusuyla, ilginç web sitesiyle ve her şeyden önemli bir Tarantino tarafından yazılan ve yönetilen bir film olmasına **Kill Bill**, yılın en çok beklenen birkaç filminden biri. Tarantino için bir patlama olacak muhtemelen. Zira Jackie Brown'dan sonra kabuğuna çekilen yönetmenin uzun süredir sesi soluğu çıkmıyordu. Artık uyanma zamanı...



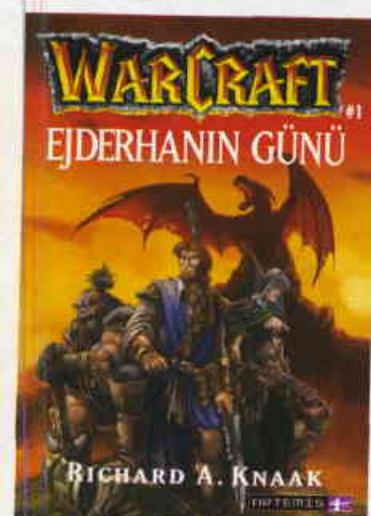
Vaatt edilen romanlar dijitarına boş geldiniz!

ARTEMIS

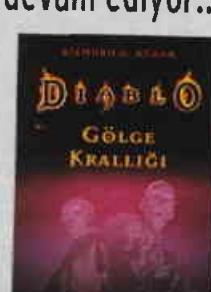
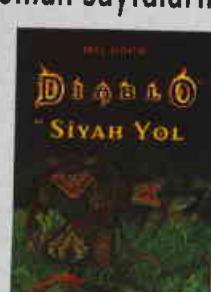
Artemis'te her kitap bir macera

Siyah ejderhaya dikkat edin!
Fazla uzun yaşamayabilirsiniz...

Kılıçlar, büyü ve ejderhalarla ilgili **WARCRAFT** serisinin ilk kitabı "Ejderha'nın Günü", Blizzard Entertainment'in en çok satan, ödüllü bilgisayar oyunu **WARCRAFT**'dan ilham alınarak yaratılmıştır.



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





gotkan.abi | gotkanabilesi.com

Aah belim! Oy oy boynum! Dergide sahahlamaktan imanım Corn Flakes oldu ya! Sonunda okullu olduk, sınıfları da doldurduk ama hem okula git hem işe gel hem de bişey bişey... Medet kalmadı da ha ilk aydan. A Perfect Circle'da sevgiliim kişişi kafama vura vura yazdı. Bu ay İlk beni idare edin artık :) Ben de 50 m zom geçirir (bkz. Ofiste Bu Ay Temmuz 2002) objektifimle sapılık yapabileceğim artık istedigim gibi. Yaşasın san'at diyorum...

Geyiği bir yere bırakalım da yine konser yağmuruna tutulduk arkadaşlar. 7 Kasım'da Overkill, 4 Aralık'ta Helloween, 16 Ocak'ta Moonspell, Şubat'ta Dream Theater ve Mart'ta Satyricon şu anda benim bildiklerim. Arada bakalım neler neler olacak... Konserlerde efendi gibi, aylık yapmadan izleyeceğiniz söz verin yoksa hepinizin teker teker kulaklarını çekerim. Güreşmek isteyen deve güreşine gitsin kaynasın araya... Hadi bakalım başlıyoruz!

Iron Maiden Dance of Death

-Iron Maiden albüm çıkarmış abi.
-Çkarırsa ekime çıkarmazsa pekime kardar!

Yani böyle düşünüyorduk Maiden'in yeni albümü için. Ama Iron Maiden bizi çok şaşırttı ve son on yılda yaptıkları en iyi albümü yaptılar bence. 67 dakikalık albüm baştan sona bomba parçalarla dolu.

Şimdi geçmişe dönersek Bruce Fear of the Dark'ı yaptıktan sonra ortadan kaybolunca Blaze Bailey'yi frontman yapan grup, seyircisini biraz şaşırttı. Tabi yap-

cakları pek de birsey yoktu. Bruce'un yeri kim doldurabilirdi ki? Kötünün iyisini buldular sonuç olarak. Ama parçalar da sırıvokalist yüzünden kötü değildi. Bariz bir fark vardı. Bir güçsüzlük, bir vurgusuzluk... Türkiye'ye geldiklerinde de seyirci "Dickinson" diye bağırmıştı. Bekliyorduk "geri gelir mi" diye. Sonunda geldi. Bir önceki albümleri Brave New World'de pek bir geldiğini anlayamadığım Bruce Dickinson bu albümde kendini göstermeye başarmış. Vokal kadar beste ve sözleriyle de grubu etkisi bulunan Bruce'ı tam beklediğimiz gibi!

Albüme gelirsek... Nicko'nun o efektif sesiyle açılan Wildest Dreams ile gümbür gümbür giriyoruz albüm'e. Eski Maiden'a benzer riff'ler, davullar, vokaller. İşte bizim Iron Maiden'ımız bu. Daha sonra Rainmaker -ki benim albümdeki favori parça- ile devam ediyor. Bu parçanın başındaki gitara hasta oldum. Albümü direkt bu parçadan başlıyorum. No More Lies da eski Maiden melodilerine sahip bir parça. Yavaşan giden parça sonradan Bruce'un vokalleriyle coşuyor. Sanırım Bruce'a biraz ayrı kalmak yaramış. Ne diyelim ki daha Montsegur ve New Frontiers de hızlı parçalardan. Albümün ikinci yarısında Paschendale, Face in the Sand ve Age of Innocence gibi ağır parçalar yer alıyor. Son parça olan Journeyman baştan sona yavaş bir parça ama tam anlamıyla Maiden!

Ben albümdeki atmosferi Seventh Son of a Seventh Son'a benzettim. Kesin dinleyin diyorum. Beğenmezseniz gelin parçasını ben vereyim. O derece yanıt

Sepultura Rootsback

Biraz geç kalmış bir albüm tanıtımı ama daha yeni yeni dinleyebiliyorum. Sepultura konserinden sonra travma sonrası stres yaşadığım için pek Sepultura dinleysem yoktu açıkçası. Zaten son dinlediğim Sepultura albümü de Roots yani... O da ne kadar Sepultura'ya artık... Konser gitmeden önce hafiften ders çalıştık gerçi. Against, Nations filan dinledim ama alışamamışım. Ben de nato kafaydım,

bı' de millete eski kafa metalci diyorum. Neyse şimdi tanıtmak için kastım dinlemeye son albümü. İyi mi ettim kötü mü ettim bilmiyorum ama alıştım sonunda. Belkide adamlar yeni oturttular "Max"sızlığı!

Şimdî dinliyorum da şarkılar Sepultura

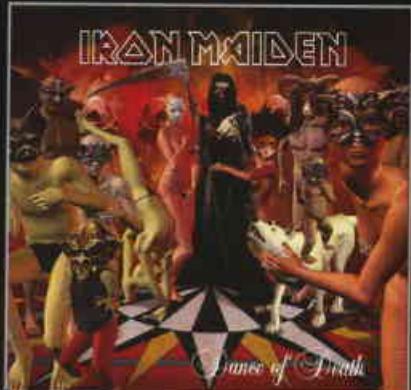


ra'ya benziyor. Gitarlar, davullar, vokaller. Adamlar yeni metal ayağına HardCore yapmışlar yani. Roots'taki değişiklik bir şekilde eski tarzlarıyla sentez oluşturmuş ve kaynamiş.

İntromsu bir olayla giren ilk parça Come Back Alive oldukça hareketli bir parça. Groovy (kipir kipir demek) riff'lere sahip. Tabi sonradan aylaşıyor. Ama solo bile var (3 saniye) Aaa yien başladı ilki tane'miş :) Albümdeki ilgi çeken parçalara örnek vermek gerekirse: Başta dediğim gibi eski Sepultura sound'u yakın parçalardan birkaçı Apes of God, More of the Same ve Leech sonra Godless super bir parça bence. Benim en sevdigim parçalardan. Corrupted, Activist ve Mind War da güzel parçalar.

Albümdeki en tırtı parçalar Bottomed Out ve As it is. Şu vokalist iyi, hoş da düz vokal yapınca bı' garip oluyorum. Heyylla gibi adam böyle mir mir diye söylemesin bari. Bu parçalarda ağır takılalım demister fitan da dif yani...

Bir de albüm'ün sonunda denyoluk yapmışlar. Hafiften artistik bir denyoluk. Klasik bir boşluk var sonra 10 dakika sessizlik ve gerisinde takılmış filan... Ayar



oldum ben şahsen!

Haa ayrıca albümde bir de süpriz bonus track var. Bullet The Blue Sky. U2 cover'i. Bu da fena değil...

Albümu tavyise edeceğim ama kime? Yani ne desem Eskiden Sepultura seven ve yeni tarzına alışamayan biri olarak zor alıştım ama Sepultura'yı yeniden dinlemek istiyorum diyorsanız alın ama pişman da olabilirsiniz.

Tiamat Prey

Himm ne yazmıştım ben bir önceki albümde? Aynalarını yazmayamıştım şimdî. Özet geçeyim ama. Şimdi söyle ki: Tiamat değişti arkadaşlar. Eski köprüünü altın- dan çok sular geçti. Tiamat ne Death Metal yapıyor ne de Doom. Gerçi onları unuttuk çoktan da biliyorum hala bazilarınız Wildhoney'de takılı kaldınız. (Bu arada tüm müzik arşivim içindeki en sevdigim parça A Pocket Size Sun'dır) Ben de hala bir Visionaire, bir Gaia bekliyorum sürpriz olarak ama gelmiyor işte... Ne bulursak onuna yetineneceğiz.

Bu albüm de albüm son birkaç yıldır Johan Edlund'un yaptıklarının aynısı. İlk dinleyişte pek çarpıcı parçalarla karşılaşmadım ama albümü takip birşeylerle meşkul olduğunuzda oldukça eğlenebilirsiniz. Yani albüm bir şarkidan oluşuyor gibi. Takınca çıkarmıyorsunuz ama çok da etkili değil.

Yine de takıldığım parçaları yazıyorum: Albümün ilk single'l olan Cain, eh işte fena parça değil. Sonra Love in Chains şarkı biraz ilgi çeker gibi. Carry Your Cross An I'll Carry adlı parçada hatun vokal kullanmışlar ve seveceğinizi umuyorum. Benim en sevdigim parça ise sample'dan oluşan Triple Cross'dan sonraki Light In Extension. Parçadaki ritm ve vokal çok hoşuma gidiyor. Vokalde biraz efekt var ve oldukça "ruhlu" söylemiş Johan abimiz :)

Sonuç olarak Tiamat sevenler edinmiştir albümü zaten onlara lafım yok ama eğer ilk defa heves edip Tiamat dinleyecekseñiz daha sırada başka bir albüm var: Wildhoney!



A Perfect Circle Thirteenth Step

Evet efendim yine bendeniz yine gorcan abi'nin kafasında gözünde bilimum darp ve duhul izleri bırakıktan sonra karşınızdayım!

Bu sefer olayımız Maynard James Keenan -ay pardon A Perfect Circle... Thirteenth Step albümü birçok değişikliği barındırıyor. En basitinden, Jeordie White (şey Twiggy Ramirez) katılmış grubu. Ben yakışırmadım şahsen. Ama bu kadro değişikliğinde bir güzellik de var: James Iha gelmiş efendim daha ne olsun!

Albüme gelirsek... Albüm tamamen Maynard James Keenan albümü, ve açılışası ben dinlediğim son iki Tool albümüyle arasında bir fark göremedim. Özellikle Weak and Powerless adına konuşuyorum, klasik bir Tool şarkısı. Ha, bu kötü bir şey mi diye sorarsanız, hayır gayet de güzel bir şey aslında.

Albüm The Package ile açılıyor. Ben hafiften jungle ritmleri sezdim sanki, ki zaten severim tripmiş hopmuş junglemiş, o yüzden beni çok germedi.. Mer de de Noms'la çok alakası yok albümün. Şarkıların konseptleri de değişmiş biraz. Şöyleden daha vahşi mesela. Weak and Powerless kesinlikle yolda sinirlı sinirlü yürüken dinlenmesi gereken bir şarkı, ha keza onuncu şarkı, Pet de öyle. Kişisel favorilerim Pet, Weak and Power-

less ve The Nurse Who Loved Me. Özellikle Pet. Şarkı albümün genelinden biraz kopuk, (zaten albümde tam bir bütünlük de söz konusu değil, sıkıntılı zamanlarda yapılmış şarkılar olduklarını düşünüyorum) daha sert bir havası var. Bu yönüyle Tool şarkılarından bile ayrılıyor biraz. Albümde vahşi dememdeki en büyük etkenlerden biri Pet. "don't fret precious i'm here" diye şirin şirin başlayan şarkı "count the bodies like sheep to the rhythm of the wardrums" diye devam ediyor, Gayet başarılı.

Albümdeki şarkılar da sırasıyla bir yumuşak bir sert gidiyor, albümün etkili oluşunun sebebi bu belki de. Sonuçta Tool tarzını bilen ve Maynard'ı seven arkadaşlara şiddetle, aa bu neymiş diyentere ise israrla tavsiye edilecek bir albüm. Uzun zamandır dinlediğim son şarkısı da güzel olan ilk albüm (on iki şarkı var albümde unutmadan) ☺ cansu d

► Skid Row'un eski davulcusu Rob Affuso solo konserleri için Sebastian Bach ile çalışacakmış.

► Uriah Heep'ten Lee Kerslake, Ozzy Osbourne'un eski elemanlarından Bob Daisley, Black Sabbath ve Rainbow'dan Don Airey, Deep Purple'dan John Lord ve Steve Morse The Rage adında yeni bir grup kurmuşlar.

► Japon sevici Marty Friedman yien Japonya'da Allen Isaacs ile bir produksyon şirketi kurmuş. Kendi bilgilerini Japon müziğile birleştirip Amerika'yı fethetmek istiyormuş. Bu arada Music for Speeding adlı solo albümünü de Endonezya'da piyasaya sürmüştür.

► Metallica St. Anger ve Frantic'ten sonra The Unnamed Feeling'e de video çekmiş. Los Angeles'ta çekilen videoda oldukça efekt kullanılmış. Ayrıca Mart ayında da Some Kind of Monster'a video çekereklermiş.

► Phil Anselmo'nun Pantera'yı bırakmasından sonra gitarist Dimebag Darrel ve davulcu Vinnie Paul Damage Plan adlı yeni bir grub kurmuşlar. İlk albümlerinde Zakk Wylde'dan Corey Taylor'a (Slipknot) kadar birçok ünlü konuk yer almıştır.

► Ozzy Osbourne ve kızı Kelly, eski bir Black Sabbath parçası olan Changes'a bir video çekmişler. 1972 yılına ait olan parça Black Sabbath'in Vol 4 albümünde yer almıştır.

► Anathemanın yeni albümü önemizdeki ay çıktırmış, A Natural Disaster adındaki albümünden Are You There adlı parçayı nette bulmanız mümkün.

► İlk Iron Maiden vokalisti Paul Di'Anno şu sıralar Iron Maiden tribute grubu olan Children of the Damned ile turluyormuş.

► DVD çatırma modasına Stratovarius da katılmış. Yeni albümleri ise gitarist Timo Tolkki produktörüğünde yakında piyasaya çıkacakmış.

► Bir DVD haberi de Opeth'ten... Londra 25 Eylül Londra konserinde kaydedilmiş parçalardan oluşan konser DVD'sinde 65 dakikalık da dökümantasyon olacakmış.

► Silverchair bir konser albümü çıkarıyormuş. Ama 24 parçadan oluşan konserde Suicidal Dream yokmuş. Almam!

Playlist

1. Kalmah - Hades
2. Iron Maiden - Be Quick or Be Dead
3. Tiamat - Visionaire
4. Norther - Blackhearted
5. Pink Floyd - High Hopes
6. Naglfar - Wrath Of The Fallen
7. Sepultura - Godless
8. Vega - Bi Haber
9. Obituary - Slowly We Rot
10. Kreator - Peaople of he Lie

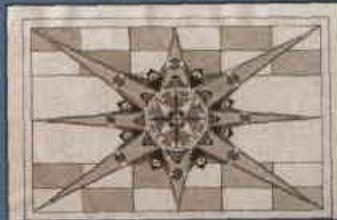
FİLAY ALPET

"Fithos lusec wecos vinosec"

Ali Aksöz | aliaksz@level.com.tr

Rivayetler:

- Arkabahçe'den Kenderyurdu ve Epsilon'dan Ergün Gündüz Üstadın çizdiği Yüzyıllık Gölgeler çıktı!
- Yeni LOTR: RotK ve The Matrix: Revolutions fragmanları için bakınız: www.lostlibrary.org
- Eagle Studios tarafından, bilgisayarlarınızın güzide oyunu Age of Mythology, masaüstüne taşıyor! Yunan, Norveç ve Mısır mitlerine ait



yaratıkların bulunacağı minyatürlerde ülkemizde nasıl ulaşacağımız ise bir muamma.

- AoM'den sonra Warcraft da minyatürleriyle masaüstüne taşınan bir diğer oyun. Oyunun Risk ve Monopoly karışımı bir şey olacağı tahmin ediliyor.
- Christopher Nolan'ın yöneteceği 5. Batman filminde yarasayı Christian Bale oynayacak. 2005'te ise bir ertsane geliyor. Indy IV!
- RhDergi çalışanları Troya Projesini yürütmekte. Anime sevenlerin mutlaka bakması gereken bu harika projeye www.rhdergi.com adresinden ulaşmak mümkün.
- Bildığınız üzere WW, Underworld filminde kendilerine ait konsept-



leri kullandıkları gerekçesiyle Sony'ye (I) dava açılmıştı. Bu davaların gelişimini de Scorp bize oralarдан haberler iletirdiğinde LL'den takip edebilirsiniz.

Seçimler...

Hayatımızı şekillendiren, yolculuğumuzuambaşka yerlerde sonlandırmamıza sebep olacak şekilde değiştiren, bazen farkında olmadan yaptığımız seçimler...

Yaşam boyunca elde ettiğimiz her erdem, öğrendiğimiz her bilgi ve sahip olduğumuz her tecrübe işte bunun içindir pek muhterem Hayalet'in Takipçileri. Seçimler ve seçimleri doğru yapmak.

Sevdığımız bir arkadaşımız demişti ki; hayat boş bir kağıt parçasıdır. Onu siz doldurursunuz. İşte ben de bu yorum karşısında gülmüşüm ve onaylarcasına başımı sallıyorum. Sonra da ekliyorum ki, hayat seçimlerinizi alt alta yazdığını bir kağıttır. Kağıdın sonuna geldiğinizde inanın bana çoğunlukla doğru seçimleri yapmış olmayı, genellikle doğru kararları vermiş olmayı isteyeceğiz her birimiz.

Ve kimileri farkında olmadan verilse de, belki gözüümüze ufak da görünse hayatını değiştirecekler. Bir insan bırakacağız karar anından hemen öncesinde. Bizden çok farklı olan. Geçmişte kalan.

Gönül Postası

Lothorien'den Autumn's Melody

Selamlar Ali abi, Sana bir kaç sorum ola-

1. Ya neden kızlardan FRP'ye ilgi duyanlar az? Ben şahsen delisiyim ve insanlar bana garip bir gözle bakıyorlar, sence bende mi bir tuhaflık var?
2. 'Banshee'nin tam Türkçe açıklaması nasıl yapılır?
3. Bazı konularda acemi olduğum için bazı oyun türlerinin kisaltmalarını anlayamıyorum. CRPG'nin başında C'nin, STS'nin açıklamalarını söyleyebilir misin?
4. FRP ve RPG oyunları arasında ne gibi bir fark var? (İkisi de bana kalırsa aynı!!!!)
5. Ya güleceksiniz belki ama şu strateji oyunlarını hala çözülmüş değilim. Oynaması bir garip, yönlendirmesi bir garip, hikayeler falan güzel oluyor da (Örn: Age of Mythology) nasıl oynanır bu lanet şeyler? (Ben mi çok beceriksizim???)
6. Kulağa dellilik gibi gelebilir ama şöyle güzel bir elfçe sözük çıksa fena mi olur Ali abi? Ben de mutlu olurum tüm elf severler de :P Yanıtlarsan sevinirim, tüm Level çalışanlarına selamlar sevgiler.

p.s: Nai tiruvantel ar varyuvalte i Valar tileyanna nu vilya!!! (Sözlüsüz bu kadar oluyor işte ;P)

N: Selam,

1-Yanlıyorsun, kızlardan FRP'ye ilgi duyan çok kişi var. Aramaya devam :) Sana gelince, eğer delisiysem, evet bir gariplik var demektir.

2- Banshee-Banshee: Galler bölgesinde haykırmasının, o evden bir ölü çıkacağına işaret ettiğine inanılan hayali bir peri.

3- Tabii, CRPG: Computer Role Playing Ga-



me , STS ise Sıra Tabanlı Strateji.Rakiplerinle aynı anda değil, sırayla hamleler yapmanız strateji oyunlarına denir. Yanı satranç gibi. Jagged Alliance ilk akla gelen örnek.

4-FRP, RPG'lerin bir alt türüdür. Fantezi konulu rol yapma oyunlarıdır.

5-Endişelenme, hepsi birbirinin aynı sayılır. Birini öğrenirsen hepsini öğrenmiş kadar olursun. Ha gayret.

6-Net'de Elfçe bir dolu sözlük var bildiğim kadariyla. Google gibi arama motorlarını dene. Olmadı www.pranga.com'un forumlarına bir göz at.

İzmir'den Yaşar:

Selamlar, Fantastik dünyalara ve fantaziya ilgi duyanların belki belki arkadaş belki de daha fazlasını bulabileceği bir birlikteşliği şu anda İzmir'de oluşturmaya çalışıyoruz. Kampüs çevresinde başlayan ve giderek yayılan bir çember. Tamamen, resmi olmayan bir şekilde gelişen ortamımızda yeni arkadaşlarla, oyuncularla, DM'lerle tanışıyoruz; karma partiler, farklı DM'lerden oluşan enteresan(!) oyunlar oynuyoruz. Daha da önemlisi İzmir'deki yoğun FRP potansiyelini bir araya getirip birbirlerinden haberدار olmalarını sağlıyoruz. Amacımız çok geniş bir birlikteşlik ve arkadaşlık.

Bilgilerimizi ve deneyimlerimizi paylaşı-

yorus birbirimizle. Bolca oyun geyikleri çeviriyoruz. Hatta bazen dozunu kaçırıyoruz :) Neyse;

(Ne bildiği ya da ne bilmemiği önemli değil) FRP'ye ilgi duyan, öğrenmek isteyen ve diğer ilgilenen insanlarla tanışmak isteyen herkesi bekliyoruz.

Gelişmeler ve yapılanlar hakkında tekrar haberler vereceğiz. Daha fazla bilgi almak ve buluşmak için benimle irtibat kurabilirsiniz.

E-mail: 0232 420 2483

Gsm: 0505 460 3473

e-mail: nyks629@yahoo.com

Gitmeden... Dalelands'de yaşayan herkesin arkasında bir çift göze ihtiyacı var artık... Belki de daha fazlası!!!

N: Noktasına dokunmadan... Hadi bakalım İzmir'li role player'lar...

Bursa'dan Elessar:

Merhaba Ali abi. 2 senedir olduğu gibi bu ayki sayınızı da aldım.

Ali abi ben de çoğu fantastik kurgu okuru gibi Y.E.: Yüzük Kardeşliği'nin filminden izledikten sonra başladım Fantastik okumaya (daha önce Ramses'in kitaplarının okumuştum onda da büyümüyü vardi ama fantastik sayılmaz) O sene lise sınavlarına hazırlanmama rağmen Y.E.'yi okumaya başladım.

1- Daha sonra Silmarillion, Güç Yüzüklerine Dair ve Hobbit'i okudum. Anlayacağınız beni sarmıştı. Ardından Ejderha Mızrağının on kitabı ve Drizzt'in ilk üç kitabını okudum. Drizzt pek sarmadı diyebilirim ama panteri harikaydı ve Raymond E. Feist'in Gediksavaşları efsanesi serisini okudum.

2- Kabul ediyorum Raistlin' rüyalarına girmişi ve Sturm gibi gururlu davranışına çalışmıştım E.M. okurken. Ama hiçbir fantastik kurgu yazarının Tolkien başarısını yakalayabileceğini düşünemiyorum (bu E.M.'ni seversen okumadım anlamına gelmez) Onun yarattığı tarih dünyasına ve öyküsüne hazırladığı temel, olayların birbirine bağlılığı ve otuz yıllık çalışması... (Dikkat ettiğinizde en ufak bir zaman kaymasının olmadığını fark edersiniz) Evet tüm fantastik serileri okuduktan sonra Y.E.'ni tekrar okudum ve Silmarillion'daki tarih öyküler ve mesajlar inanılmayacak derecede üstün dillerlerinden. Silmarillion'un sonunda doğan Earendil'in Akkabéth'de de Numenor krallığını kurması, Sauron'un tıstün insanırı Numenorean'ı tanırlara karşı ayaklandırması en gerçek fantastik öyküdür benim için.

3- Tolkien Elfleri iyiliğin timsali, kusursuz, ve güzel olarak yaratmıştır ve di-

ğer Fantazi kurgu yazarları Tolkien irkını kullandı ama işine gelen yönlerini öykünün gidişatına uygun olduğu için korumuş (keskin nişancılık, iyi gözler) bir kısmını ise kafalarına göre yeniden düzenlemiştir. Sizce de irkin bir takım özelliklerini değiştirirken en azından (diş görünüşlerinden bahsetmem) isimlerini de değiştirmeleri gerekmeydi mi?

4- Bence Y.E.'den beri yazılmış en iyi kitap Gediksavaşları efsanesidir. Okudunuz mu? Şiddetle tavsiye ederim.

5- E.M.'nin yeni kitaplarını tavsiye eder misin? Bu seride en sevdiğiniz kitap hangisidir? (benimki Ruhdöveni)

6- En sevdiğiniz fantastik karakter, kitap ve yazar hangisidir?

Neyse sizi bu uzun mektubumla şikayetim için özür dilerim. Düşüncelerimi çevremdeki kimseyle paylaşamadığım için yazdım bu mektubu. Yayınlanmasın da olur ama cevaplarsanız sevinirim.

N: Hoşgeldin muhterem Elessar...

3- Tolkien'den bahsederken elf ve cüce efsanelerini onun yaratmadığını hatırlamak gereklidir. Bu ve bunlar gibi bazı diğer varlıklar İskandırın, Germen ve Kuzey mitterinden uyarlanmıştır. Bu yüzden aslında Tolkien irklarına benzettirilen de bir yandan kendi kültürlerinin efsanelerine dayandırıldıkları için herhangi bir ısmı değişikliği zorunluluğu yoktur. Artık elfler, cüceler ve ejderhalar fantazyalemlerinin ayrılmaz birer parçası olmuştur. Her ne kadar o kişi tarafından derlenip topalanmış, uyarlanmış olsa da tek bir kişiye mal edilmesi yanlış olacaktır.

4- Gediksavaşları (Riftwar) sevdığım serilerden, Feist de sevdığım yazarlardandır.

5- Ejderha Mızrağı'nın (Dragonlance) kitapları genellikle bir aile bireylerinin macerası şeklinde devam edip gitmektedir. Majere Mızrağı da denebilecek bu güzel serinin ana kitaplarını özellikle tavsiye ederim. Okuyacak daha iyi bir seçenek yoksa yan kitapları da elden geçirilebilirsin tabii. Tanis: Gölge Yıllar çıktı zaman onu kaçırma ama :)

Benim en sevdğım seri Ejderha Mızrağı Destanı, yanı ilk Üçlemedir.

6- Uzun cevap... Tanis Half-Elven, Drizzt Do'Urden, Rand Al'Thor, Paul Atreides, Teg Miles, Ríkus, Roland Deschain, Thomas Covenant, Dálamar The Dark, Záknafein Do'Urden ilk aklima gelirler. Kitaplarda LOTR, Dragonlance, Thomas Covenant, Wheel of Time, Dark Elf Trilogy, Prism Pentad, Belgariad,

Dark Tower, Stardust, American Gods, Tiger Tiger, Dune, Fahrenheit 451, I am Legend, Cthulhu mitosu, Watchers, Black Dahlia, Shibusu, Women, Kılıç Yarası Gibi, 1981 vesaire; yazar olarak da, J.R.R.Tolkien, Stephen King, Dean R.Koontz, Charles Bukowski, Troy Denning, H.P.Lovecraft, Edgar Allan Poe, Ray Bradbury, Joe Haldeman, Alfred Bester, Richard Matheson, Trevanian, James Ellroy, Paul Auster, Kafka, Vedat Türkali, H.G.Wells sayılabilir.

İzmit'ten Mert Efe,

Öncelikle Level dergisini yaklaşık bir sene'dir devamlı正在阅读 ve zevkle okuyorum. Gelelim benim dertlerime:

1- Ben bir sene'den beri RPG tarzı oyunlar oynuyorum ve bundan çok zevk alıyorum. Ancak ben sizin dergide bahsettiğinizden pek anlamıyorum. Örneğin sizin yazdığınız irklär ile ilgili bilgileri neler okuyarak elde ettiniz?

2- Bana tavsiye edeceğiniz kitap var mıdır. (Yüzüklerin Efendisi'nin serilerini okudum.) Buna benzer kitaplar var mı?

3- Bir de şu Zindanlar ve Ejderhalar da ne oluyor.

4- Sence Lionheart güzel mi? Başka ne tavsiye edersin? Yanıtlarsan sevinirim

N: Selam Mert,

1- Sana tavsiyem Zindanlar ve Ejderhalar setini ve Oyuncunun El Kitabı'ni alman. İkisinde aradığın her soruya cevap bulacaksın. Yetmezse internetteki kaynakçaları araştır.

2- Bakınız Elessar'ın 6. cevabı.

3- Başlayanlar için hazırlanmış komple bir FRP oyun seti.

4- Eylül ayının Level'inda oyun hakkındaki fikirlerimi ve tanıtımı bulabilirsin. Fena bir oyun değil. Ona alternatif olarak Gothic 1-2 ve Temple of Elemental Evil'i şiddetle tavsiye ederim.

İşte böyle muhterem Takipçiler. Bu aylık bize ayrılan yer yine bitti, tükenmiş. Bu aylık size son sözüm iyi düşünmeniz, ama içinizden geldiği gibi yaşamanızdır. Seçimlerinizi iyi yapmanız, sonuçlarına katlanmak zorunda kalaçığınızı unutmamanız.

Hadi dağılım artık. Şov bitti.

Jukebox:

Beyoncé feat. Jay Z - Crazy in Love
Can-I-bus - Patriots
Cögito - Gangster's Paradise
(Eskişleri de seyyıyla anımlı)
D12 - That's How
Gang Starr - Big L. Rest in Peace



REZİL DİYALOGLAR

Olmazsa olmaz bunlar hayatımızda, tadını çıkaralım!



- Ehue, melaba bilader!
- Merhaba? Hayırdır?
- Abi kaç para bu motorlar şimdi? Ehe?
- Satılık diii canım motorum...
- Oha, bi araba parası be!
- Ne arabası hacı, ne diyosun?
- Pardon be usta, otomatik pilota almışım gene, kusura bakma. Ehe!
- Hati canım, hati güzelim...
- Kaç basıyo dedin? Ehe?
- Gel şu kuytuya hele bi sen de canlı yayında göstereyim. Zaten canım burnumda. Gel hele gel...



- Eeee, ben Lövel dergisini aradıydım?
- Buyrun, yardımcı olayım?
- Kardaşım, ne biçim adamlarınız siz?
- Hayırdır? Senin tavuğu nasıl bir kış çekti ki şimdi?
- Kardaşım derginizi çoluk çocuk okuyör!
- Yani?
- Nedir o öyle kapağa mini etekli hatun resmi koymuşunuz, yanına da eşek gadan "fantezi" yazmışınız? Terbiyesiz herifler!
- Sen yat kalk o kapağa dua et be hacı, son ayın kapağını gördün mü?
- Yoh, neymiş o?
- Kapakta iri yarı bi herif var, elinde de böyle halka gibi, disk gibi yuvarlak bişii tutuyor. Yanında da eşek kadar "Tron 2.0" yazıyor!
- Neaaaa?
- Yaaa, di mi? Düşün bakalım biz bu kapakla sana ne demek istiyoruz şimdi?!
- Sapihsınız siz la!
- Ölsene sen?



- Hayrola abi, ne dalmışın öyle?
- Yok bir şey, adetimdir, uzun yoldan gelince motorun yanına oturup bir sigara yakarım. Derin düşüncelere dalarım. Rüzgar aklımı temizliyor da...
- Fazla düşünme be abiiii, ne yapacaan düşünüp de?
- Di mi? Bu arada sana bir şey sorabiliyor musun?
- Buyur abi, nedir?
- Möööö?
- Mööööö, mö, möööö, mööööeeehhh!

- Teşekkürler, tahminlerimi doğru çıkardın.
- XXXX
- Eeeeöööö, iyi günler?
- Ayniyle vaki! Nasıl yardımcı olayım şimdi ben size?
- Yaaa ben, eaaaa, bilgisayarı yeni aldım daaaa....
- Hayırlı olsun, bunun beni geren tarafını öğrenebilir miyim?

Renginiz de pek sarı?

-

- Ehhh, bir halt yokmuş burada yaaa, ne biçim dergisiniz siz? Böyle dergi mi olur? Pöh! Gidiyoruz biz bak!
- Kalsayıdınız? Akşama kapuskavardı?



- Abi ben yazar olacam! And içtim kadeh kadeh, vallaha da olacam billaha da olacam!



Kapağa mini etekli hatun resmini koymuşunuz yanına da "fantezi" yazmışınız?

- Yaaaa ben oyun, eaaa, oynamak istiyorum daaaa... Eaaaa... Eaaaa... Eaaaööö...
- Oynayın o vakit, elinizden tutan mı var?
- Sizden birkaç, eööö, ricam var daaa... Nasılsa siz oyun dergisisisizsiniz yaaa?
- Şahsen ben insanoğluyum, dergi felan değilim. Ama siz devam edin?
- Eeeaaaaöööömmmm, rica etsem bana birkaç oyun gönderebilir misiniz? Tabii oynamayı da öğretmeniz gerekebilir. İhihihihi...
- Biip, söyley abandone, aradığınız numara şu saat itibariyle teknolojiden tiksimsiz olup yürüyerek Hicaz'a doğru yola çıkmıştır. Lütfen telefonu kapatınız, bir daha da aramayınız. Biip...



- Merhabaaaaa, biz Level okuruyuz! Damdan düşer gibi ziyarete geldik siz!
- Allah razı olsun, ben de ne eksik bu ofiste diyip duruyordum!
- Eeeee?
- Neeee?
- Oyunlar nerede? Ekran kartlarını nerede stokluyorsunuz? Birkac CD yazılı alabilir miyiz hatıra olarak? İmzalı mímzalı?
-
- Neden konuşmuyorsunuz kuzum?

- Andı bilmem ama ecel şerbeti içeceksin acele tarafından böyle devam edersen!
- Ne abi? Ne dedin? Oluyor muyum yazar?
- Göster bakalım, nasıl yazıyorsun?
- Aha abi, yazılarım. Evde oturdum yazdım güzel güzel!
- Mir mir mir... Hmmm, ah be güzelim. Keşke hep evde kalaydın.
- Naapiim be abii, dil derslerinde çok sıkılıyorum, uyuyakalıyorum. Ehe!
- Sen şimdî eve git, yat. Karpuz da yata yata büyür. Hati bakiim!



- Berker?
- Evet Sinanım, müdürüm, çatalkaram, zürefam?
- Yazilar?
- Bitince atacam abi, tamam mı aslan abim benim? Ha abim!
- Lan ne demek bitince!!?
- Istersen bitmeden göndereyim, yarı basalım yazıyı?
- O yazılar yarın sabah elimde olacak лайн! O kadarr!
- Tabii abi, ne demek? Aslansın, kaplansın!
- GROOOAAAARRR!
- Yürü bea! Allah'ın delisi seni!
- Duydum лайн! Kaçma! GRORRR! ☺



Tuğbek Olok | tuzbek@level.com.tr

Kamsa Hamnida

Oyun, dostluk ve eğlence dolu bir hafta.

istanbul - Seul seferini yapan uçaktayız. Ülkemizi temsil edecek olan 11 oyuncu, 3 Level editörü ve bir Samsung yetkilisi, Çin üzerinde uçuyoruz. Sekiz saatir aynı koltukta oturmaktan bunalan kafilemiz uyuyor. Şimdi bu 11 oyuncuya bakıyorum. Acaba kazanma şansları ne kadar? Dürüst olmak gerekiyor, durumları çok da parlak değil. Yıl boyunca turnuvadan turnuvaya koşan, sürekli farklı ülkelerden oyuncularla oynayan rakipleri karşısında oldukça deneysizler. Madalya almaları bir yana gruplarından çıkmaları bile, 55 ülkenin en iyilerinin katıldığı bu mücadelede, önemli bir başarı sayılır.

Ama benim asıl merak ettiğim Seul'de kaldıkları sürece ne kadar eğlenecekleri. Acaba bu 11 genç oyuncu dünyanın bir ucunda yeni dostluklar kurup, daha fazla deneyim ve daha güçlü bir azimle mi donecekler ülkelerine? Açıkçası geçen sene bu konuda oyunlarda olduğumuzdan da başarısızdık. Olimpiyat ruhu denen şeyi yakalamaktan çok uzaktık.

Uzak doğunun en şaşırtıcı ülkelerinden birinde, bambaşa bir kültür ve dünyanın dört bir yanından gelmiş oyuncular arasındayken, insan nasıl sadece ve sadece oyunu düşünebilir? Bu tip uluslararası yarışmalarda hep dostluk ve kardeşlikten dem vurulur. İnsan içinde yer almayınca bunun değerini anlayamıyor. Ne zaman birileri konuyu bu noktaya getirse "Aha biri daha martaval okuyor" diye düşünür insan. Ancak içinde olduğunuz zaman bunun değerini anlıyorsunuz. Bana kalsa her hangi bir oyunda altın madalya almaktansa en centilmen ve hatta en eğlenceli takım seçilmek çok daha değerli.

Ayrıca oyular konusunda en büyük eksikimiz deneyim ise burada kurulan dostluklar çok daha fazla önem kazanıyor. Çünkü bütün yıl boyunca buradan edinilen arkadaşlarla antrenman yapma imkanları olacak oyuncularımızın. Gelecek sene WCG'ye daha deneyimli gele-

cekler. Bu bir hafta boyunca biz onları uslu durmaya, formalarını giymeye, hatta gece erken yatmaya zorlayacağız. Ama eğlenmek, dostluklar kurmak onların elinde. Bu konuda kimseyi zorlamak mümkün değil.

Yuvaya Dönüş

Gittiğiniz yer ne kadar güzel olursa olsun, ne kadar iyi vakit geçirmiş olursa olsun olsa insan bir şeyler özülmüyor. Evet Kore'de yemekler güzel ama ekmek arasında domates peynir koymaktan veya adam gibi köfte yapmaktan habersizler. Sokakta konuşulan dili anlamak,

ve topluluktan uzak olmasızdı. Herhalde takım olarak orada bulunduklarından içlerine kolayca kapanıyorlar. Ama bireysel oyunlarda yarışan oyuncular kısa sürede birbirlerine isınıyorlar. Bizim Counter-Strike takımımızda da bu vardı. Tabii takımın ve hatta Ülkemizin en yırtık, enarsızı Mert'i saymazsak.

Kapanış töreninden sonra bizim oyunculardan hangisiyle konuşsam gözleri parlıyordu. Kaybetmiş olmak umurunda bile değildi ve şimdiden gelecek seneyi düşünüyorlardı. Hazır gelecek sene StarCraft'a iki kişi gelirse Nation vs Nation turnuvalarında derece alacağı-



...dünyanın
dört bir
yanından
gelmiş
oyuncular
arasındayken...

tabelaları okuyabilmek de aslında büyük bir lüks gibi geliyor şimdi. Taksileri ve şehrin keşmekeş yapısını birlikte gidi bulmak üzücü tabii ama evde olmak güzel.

Geçen bir hafta içinde bir çok galibiyete sevniip çok daha fazlasına üzüldük. Geçen seneye göre iki kat daha fazla maç kazanmış olmamız doğru yolda olduğumuz ama o yolun uzun olduğunu göstergesi. Ama geçen seneden farklı olarak bu sene WCG 2003'de en büyük başarımız Türk takımının topluluk içinde kendisini gösterebilmesiydi. Belki madalya almadık ama diğer tüm takımlarla iyi geçinen, kısa sürede kaynaşıp çevresine pozitif elektrik saçan bir Türk takımı vardı Seul'de.

Seul'de beni şaşırtan noktalardan biri Counter-Strike oyuncularının diğer oyunların oyuncularına göre daha sessiz

mızdan emindi. Fatih eksiklerini belirlemiş, Gamepad'e geçmekten ve WCG öncesi mutlaka başka uluslar arası turnuvalara katılmaktan bahsediyordu. Burada tanışlığı insanlarla irtibatta kalıp Fifa 2004'ün ince noktalarını paylaşacaklarını söylüyordu. Eren eve dönmemi bekleyen AoM: Titans'ı Kore'den alıp biran önce yeni oyunda antrenman yapma niyetindeydi.

Geçen sene WCG'den dönerken oyuncularımız bana daha çok yılmış gözüküyordu. Bu sene ise gittiklerinden çok daha hırslı döndüler. Eksiklerinin daha fazla bilincindeydiler. İyi oynamak ve deneyim kazanmak kadar gerçek mücadele ve sporcu ruhuna sahip olmak da başarı için gerekli. Sanırım bu konuda daha fazla yol kat etmemiz gerekiyor. Bana sorarsanız WCG 2003 finaleri en azından bu 11 oyuncuya bunu gösterdi. ☺



Erat Akysuz | firtinsevol.com.tr

Sessiz

Ya çabaladıkça her şey daha kötüye giderse...

Ufak adımlarıyla evinden çıktı Vosviddin. Kafasını kaldırıp gökyüzüne baktı, griydi. Ellerini uzattı, siyah bulutlara dokunmak için, yapamadı. Merdivenleri çıktı ve boşlukta yürümeye başladı, çizgilere basmadan. Yolun diğer tarafına geçip uzaklaşmak istedi kendisinden, hayattan. Geçti, ama bir şey değişmedi. Karşısında simsiyah, karanlık bir ev vardı. Bir adım attı... Evin duvarına dokundu, tuğlalardan biri yere düştü. Bir an duraksadı, anlamaya çalıştı. Elini düşen tuğlanın boşluğundan içeri soku örükçe. Daha sonra diğer elini... Diğer tuğlaları da hızlıca kendisine doğru çekti... Duvar yıkıldı. Küçük bir delik açılmıştı. Merakla eğilip içeriye doğru baktı... Uzun bir tünelle karşılaştı, umutsuz ve sonu görünmeyen. Tünelin içine girdi ve ilerlemeye başladı. İçerisi çok karanlık ve dardı. Korkmuştu Vosviddin, ama vazgeçmedi. Tunelde dakikalarca ilerledi. En sonunda ışığı gördü. Biraz daha hızlandı, bir an önce tünelin sonuna ulaşmak için. Ve ulaştı...



Heyecanla tünelden çıçıp ayağa kalktı. Kazağının dirseklerini silkeledi ve çevresine baktı. Yüzlerce donuk, renksiz insan vardı, sanki bir şey bekliyormuş gibi görünen. Rüzgârin tız ışığı ortamın sessizliğini bozmaya yetmiyordu, yetemiyordu. Vosviddin de diğerleri gibi oturup beklemeye başladı. Dizlerini kendisine doğru çekti ve saatlerce, hiç hareket etmeden bekledi. Gözlerini sık sık yumdu, hayallini çizdi... Derinden gelen bir tren sesiyle irkildi. Uzaktan yüzlerce vagonu olan, çok uzun, yılan gibi bir tren geliyordu. Gri sessizlik bir anda dağıldı. İnsanlar panikle trenin doğru koştı. Trende herkes için bir vagon vardı. Çok şaşırmıştı... Çevresindeki herkes vagonuna binmişti, ama o karar veremiyordu. Trenin altına baktı, ray yoktu. Her şey boşluktaydı. Ağır ağır hareket etmeye başladı tren, gürültülü bir şekilde. Ellerile güç alarak yerinden yavaşça kalktı Vosviddin. Koşarak

demirlere tutundu ve kendisini içeri attı. Kimse yoktu... İçerisi demir gibi paslı ve soğuktu. Sağına baktı, soluna baktı... Oturacak bir yer aradı. Her yer boş olmasına rağmen kararsız kaldı. Daha sonra en arkada kırık bir koltuğa oturdu. Kafasını cama dayadı... Diğer vagonın adamı izlemeye başladı, suratı buz gibiyođi. Bu insanların donukluğuna ve rensizliğine bir anlam veremedi. Adam bir anda kafasını çevirdi ve Vosviddin'le göz göre geldi. Vosviddin utandı... Uykuya daldı. Uzun bir süre uyudu. Sonra bir gürültüyle uyanı. Kafasını kaldırı... Adamı göremedi, çünkü vagon ayrılmıştı. Panikle öndeği vagona baktı, yerindeydi. Derin bir nefes aldı, bu onu rahatlattı. Yalnız değildi... Ayağa kalkarak vagonunun en arkasına gidip adamı aradı yumuk gözleriyle. Vagon trenden ayrılmış, farklı bir yola sapmıştı. Adamlı bir kez daha gözgöze geldi. Ellerini cama dayadı, adam aynı

şekilde karşılık verdi. Umutsuzca Vosviddin'e baktı. Vosviddin çaresizce onun kayboluşunu izledi, boşluğun içinde.



Tren yoluna devam ediyordu. Vosviddin, artık trenin nereye gittiğini daha çok merak ediyordu. Ama kaybolan adam onu korkutmuştu. Bir öndeği vagona geçmeye karar verdi. Koşarak kapıyı açtı ve öndeği vagona geçti. İçerideki adam Vosviddin'i görünce hemen yerinden kalktı ve o da bir öndeği vagona geçti. Diğer de diğerine... Yine yalnız kaldı, yalnızlığıyla. Koltuklardan birine oturdu ve kafasını cama dayadı. Tren o kadar hızlı gidiyordu ki, dışiarısını ancak flu bir şekilde görebiliyordu. Yolun kenarındaki tahta çitleri saymaya çalışı, trenin hızına yetişemedi. En arkadaki vagon boş kalmıştı. Bir süre sonra o vagon da trenden ayrıldı. Sıranın kendisinde olduğunu biliyordu. Aniden ayağa kalktı ve hızlıca diğer vagona doğru koşmaya başladı. Diğerine geçer geçmez, içerdeki adam yerinden kalktı ve bir öndeği vagona geçti. Bir öndeği adam da diğer vagona... İnsanların neden böyle yaptıklarını anlamadı, anlayamadı. Birkaç saniye de orada durduktan sonra en öndeği vagona gitmeye karar verdi, diğerleriyle birlikte olmak, yalnızlığını yemek için. Hızla vagonları tek tek geçmeye başladı. Her vagon geçişinde, geçtiği vagonın içsizler bir öndeği vagona geçiyordu ve arkasındaki vagonlar trenden ayrılıyordu. Sırayla hepsini geçti Vosviddin, ilerledi, ilerledi... İkinci vagonda durdu. Çevresine baktı, diğerleri yoktu. Şaşırıldı, nerede olduklarını merak etti. Daha sonra, en öndeği adamlı gözgeze geldi. Adam bir şey anlatmak istercesine, umutsuzca Vosviddin'e baktı. Vosviddin vagonun sonuna kadar geldi, elini kapıya uzattı ve yavaşça açtı. İçeriye adımını attı. Adam yerinden kalkıp trenin en önüne giderek kendisini aşağıya bıraktı, ağır ağır. Vosviddin yalnız kaldı... Ellerini cama dayadı, "sessizlik" aynı şekilde karşılk verdi... ☺



Adamlı bir kez daha gözgöze geldi. Ellerini cama dayadı, adam aynı şekilde karşılık verdi.



Madalyonun Diğer Yüzü

Oyunlara, oyunculara ve işi oyun olanlara taş atanlar, dikkatle okuyun...

Yaklaşık sekiz yıl önce başlayan bir koşturmaca benim için televizyon. Kamera arkasında yaşanan dostluklar, Kurgu setlerinde sabahlayan bedenlerin uykuya dalmış hali, sihirli kutunun belki de en önemli parçası kameranın karşısına yaşadığım, titrek heyecanlar. Günlerce; evinizden, ailenizden, kız arkadaşınızdan uzak kalacağınızı bilerek başladığınız bir iş. Hayallerinizde yaştıklarınızı insanlar ile paylaştığınız sınırsız bir platform televizyon. Ve bu koca dünyada sizler için hazırlamakta olduğumuz bir oyun programı. Kabaca tarif etmeye çalıştım; benim gözümden baktığınızda televizyonun ne anlamına geldiğini.

Bugüne kadar onlarca programda ve özel yayınınlarda görev aldım. Ağırlıklı olarak yönetmenlik görevini üstlendiğim tüm yapımların hepsi benim için ayrı bir önemde sahip. Ancak konu, yapmakta olduğumuz oyun programları olduğunda durum biraz değişiyor. Amiga üzerinden oyun oynadığım dönemlerde başladığım oyun programı hayalimi, bugün sekiz kişilik ekibimiz ile birlikte SkyTurk ekranlarında gerçekleştirmekteyiz. Artık tamamı birbirinin kopyası olan televizyonlarda farklı bir kültürün ekranlara taşan tek örnekleriyyiz.

Diğer yandan

Bu yazında sizlere madalyonun diğer yüzünü göstermeye çalışacağım. Gelin sizlerle beraber toplumun gözünde oyun ve oyunculuk konusunun nasıl bir yere sahip olduğunu bulalım. Bunu yaparken toplumun aynası olarak nitelendirilen medyadan başlayalım işe.

Televizyonlarda kaç saat magazin programı yada adı spor olan futbol programı izlediğinizi bir düşünün. Sadece bunlar değil elbet; sabah bilmem neleri, bir evin içine dolmuş sayıları bilmem ne kadar insanların hayatları ve daha niceleri diyderek uzar bu liste. Sözüm ona "muzik" kanallarının; yani hedef kitlesi gençlik olan kanalların tüm dünyada yeni bir sanat dalı olarak tanımlanması tartışılan oyun konusuna yayın akışlarında ayırdık-

ları "varsı" süreyi sorgulayın. Bunların sonrasında ise; az önce sıraladığımız program türlerinden akliniza yer etmiş kaç satır bilgi olduğunu derleyin. İsterse bu noktada cevabı ben verebilirim sizlere; kocaman bir sıfır.

Yazılı basına baktığımızda tablo pek de farklı değil. Kaç gazetede oyun ve oyunculuk ile ilgili yazı okumaktasınız. Hadi hayal kuralım biraz; X bir gazetenin her gün çeyrek sayfasını oyun ve oyunculara ayırdığını düşünelim. Gazete sizce bundan bir şey kaybeder miydi? Cevabı yine sizin için ben veriyorum; toplumun ilgilenesmesi gereken daha önemli konuları var. Çünkü oyuncular yarı çıplak bir fotoğrafın yerini tutamaz asla. Onlar için Max Payne 2'den daha önemlidir bir

gün biliyor musunuz?

Şimdi cevap bulmamız gereken bir soru kaldı geriye; tüm bunların sebebinin ne olduğunu bulmak. Cevap çok yakınımda oturmakta; tüm bunların sebebi bizleriz. Çünkü bizler öncelikle kendimizi ifade etmemi öğrenmemeliyiz. Üzgünüm ama bunu henüz başaramıyoruz. Televizyon programlarımız ile ilgili eleştiriler alıyoruz. Bu oyun az tanıtıldı, bu oyunu daha çok oynayın, bunu böyle yapın, o daha iyi oynuyor, bu şu oyunu bilmiyor misali. Bunlar gerçekten problem mi sizce? Bizlerin ilk görevi orada; oyun oynamanın güzel bir olgu olduğunu, oyun oynayan insanların reflekstlerinin ve hayal dünyalarının geliştiğini, oyun oynamanın yanında kariyerlerimizin olacağını, oyun

Şimdi bir bakalım, sayfa doldurmanın yanında neler yaptığımıza...

mankenin estetik haberleri. Öyle ya sinematik bir kurgu, muhteşem senaryolar, ülkemizde albüm çıkarılanlara nazire yaparcasına oyunların içinde yer alan çalışmaların hiçbir önemi yoktur yazılı basınımız için.

Son birkaç yıl içinde kaç oyun ve oyuncu konulu organizasyona şahitlik ettiniz? Sayıları oldukça az değil mi? Peki kişi ve yaz sezonlarında yapılan clubber partilerinden daha fazla mı zarar veriyordu oyun partileri topluma. Sebebi bilmeydi yoksa nedenleri daha farklı yerlerde mi aramamız gerekiirdi.

İsterken beklemek

Ülkemizde oyun yapılmalı diye her oyuncu çılgınlıklar atmaktır. Bu oyuncular ile dünya pazarına açılmamız diyenlerin sayısı küçümsenmeyecek kadar çok. Bırakalım dünya pazarına açılmayı; ülkemizde kaç tane elle tutulur oyun var? Peki parasızlık yüzünden Avrupa pazarına açılmayı hak edecek oyuncuların yapımının durdu-



oynayan insanların asosyal olmayacağı, kalitesiyle, karizmasıyla, dost sohbetleriyle, eğlencesiyle, oyun oynayan insanların bu işlerden para kazanacağını ispatlasak daha iyi olmaz mı sizce? Bizler oraya elbette oyuncuları tanıtmaya çıkıyoruz ve bizler orada herseyden önce oyun oynamayan insanları aramıza davet etmeye çıkıyoruz. Unutmadan bir nokta daha var bu konu ile ilgili; dergi ve program dışında bir ayna daha var. Bu aynada çoğunlukla sizlerin yazdığı forumlar. Forumlarda insanlara ispatlamamız gereken birşey var; bizler oyun oynuyoruz, akıllı ve zeki insanızız, bizler bunu keyif alarak yapıyoruz ve istediğiniz her neye bizler burada konuşabiliz. Bizler siyasetten tutunda, futbol'a; ya da tarih çözümlemelerine kadar sohbetler edebiliriz. Çünkü bizler tüm bunları oyun oynayarakta öğrenebiliyoruz.

Şimdi bir bakalım forumlarda sayfa doldurmanın yanında neler yaptıktırız. Sizce haksız mıyım? ☺

inbox&outbox

Merhaba sevgili okurlar, nasılınız bakalım? Kendinize dikkat edin ha, havalar bir açayıp. Birgün ortalığı su basıyor, ertesi gün günlük güneşlik! Siz bilmem ama bizim dengemiz fena bozuldú. Neyse, gelelim mektuplarınıza.

YARGILAR VE İNSANLAR

Merhabalar, Bu ay dergiyi üçüncü kez okurken artık dayanamadım. Kalk dedim yazı yazıcaz. "Dayanamıyorum hemen müdahale etmek gerek" kıvamında değil elbette. Sadece dinlemekten, okumaktan, izlemekten zevk aldığı sohbetlerin bazen içinde olmak istiyor insan. Toplulukların iletişim kurabilme olanakları arttıkça tartışma olanakları da katlanarak büyümeye başlar değil mi? Buna alış-

Belki de içimde kırıdan tedirginiktir zaten şu anda sizinle konuşuyor olma sebebi

mak lazımdı belki de bu yaşa kadar. Ama ne yapayım, ister istemez uzaklaşıyorum konuşulanlar farklı noktalara gittikçe. Belki de içimde kırıdan tedirginiktir zaten şu anda sizinle konuşuyor olma sebebi:) Hayatın her yerinde; sosyal ortamda, işyerinde, sanal arayüzlerde, her yerde iletişim halinde olmaya çalışıyoruz. Bazen bu iletişim ihtiyacı belli bir doğrultuya sapmış oluyor daha başından itibaren. Bu yüzden Level okuyorum senelerdir. Oyunlarda kendimi kaybederken, kendinde oyunları kaybettiş insanları paylaşma güdüsü... Giderek farklı boylarda paylaşıyoruz bir şeyler, televizyonдан el salıhiyorsunuz arada, forumlar açınız ki birbirimize seslenelim. Sesleniyoruz.

Olması gerekenler ya da cık cık olmamalı gibi bir tavır yok hiçbir şeye, hiçbir kişiye. Asla yargılamağım hayatım boyunca, bu saatten sonra da öyle bir niyetim yok. Gördüğüm sandığım uafak şeyleri söylemek istedim sadece.

Türkçe üzerine yazılı çizildi konuşuldu. Oyun değerlendirmelerinde verilen puanlar rahatsız etti, etmedi, edebilece-

ği düşünündü. Elbette derginin odamda ne kadar yer kapladığından tutun da fontların zevklere hitap etmemesine kadar bir dolu konu var kafayı takabilecek. Ama ben bu dergiyi bunun için okuyuyorum ki... Ben editör beğenmediyse hatta da oynamam diyemiyorum ki.. Senelerdir cümle alemin bayılı bayılı oynadığı oyunları oynamamak benim seçimiymi. Yine aynı cümle alemin burun kırvıldığı oyunları ezberleyene kadar taşan etmek de...

Her konuda, ama özellikle de oyunlarla ilgili herkesin her düşüncesini duymayı seviyorum. Karşılık olarak bazen sessiz kalyorum, bazen "yuh be kardeşim o kadar da değil" diyorum, bazen de takdir edip alının orta yerinden öpme çabalarına giriyorum elbette... Hepimiz için böyle değil mi bu? Ama "şunu yapmayın, bunu etmeyin" diye paldır küldür girişince işin içine, her şey değişiyor. Konusu oyun, bilgisayar, eğlence, uykusuzluk olmaktan çok senin zevkin benim keyfim haline geliyor. Yukarıda da bahsi geçtiği üzerine çokluk olan yerde olacak elbet bütün bunlar. Olsun, buyrun... Forumlardan ya da dergiden bunları izlerken beni rahatsız eden tek şey içimdeki soğukluk oldu. Bu kadar zamandır en katılmadığım değerlendirmelerde, en sevdiğim sayılarda bile hep beraber eğleniyor olma fikri yetmişli. Niye yetmesin ki? Önyargı olayını anlayamıyorum kusura bakmayın. Oyunun sahibi bile not vermiş olsa benim için sadece üçüncü bir şahıs gözlemidir. Niye daha ileri olsun ki? Ve zaten o bir gözlem olarak önemlidir. Niye ben kararımı ona dayanarak veriyim ki? Bu bir amaç olamaz gibi geliyor bana. 100 üzerinden bilmek kaç verdik diyor oluşunuz bir beğenisi biriftisidir, bir kanaat notu olamaz ki zaten.

Tüm bunları izlerken aklımda oluşan tek şey bunların bende tedirginlik yaratığıdır. Belki tedirginlik duyan başkaları da vardır. Ve yarın öbürgün ben dergi tasarımlını ve yönetimini değerlendirmek üzerine sohbetlere girmemeyi tercih ettiğimde sizleri özleyeceğim, o kadar...

Hepinize sevgiler,

Not: Türkçe hatası yaptıysam şimdiden özür dilerim efenim...:)

Merhaba Elif,
insanoğlu istisnasız herşeye belli bir yargıyla bakar, bu gerçek değişmez. Çok zaman farkına bile varmayız, ama kafamızın derinlerinde bir yargıya varırız. Doğal olan da budur zaten, insan beyni çalışabilmek için kesin verilere ihtiyaç duyar, belirsizlik insanı bu yüzden çok rahatsız eder. Ama tabii senin de söylediğin gibi, bu yargılamayı ne kadar ileri götürüreceğin de insana kalmıştır. Sorun şu, herşeyden önce kendinle barış içinde misin? Her sabah kalktığında, her gece kafanı yastığa koymduğunda, aynada kendinle her yüzyüze geldiğinde neler hissediyorsun? Her an pişmanlıklar ve lanet okumalar sarmaya hazır mı bekliyor benliğini? Yoksa kendi gözlerinin içine baktığında sakin, dingin bir huzur mu buluyorsun orada? Devamlı her işe burunu sokan, herkesi ölümüne eleştiren insanlara yakından bir bak, onlarda huzursuzluktan başka bir şey göremezsin. Adeta tüm gözeneklerinden dışarı sızar ve etrafındakileri de rahatsız eder bu huzursuzluk. Evet, her insan kendile çatışmaya, hesaplaşmaya girer zaman zaman. Ama hayatının önemli bir kısmı kendinden nefret etmeyeceğiyorsa, işte o zaman zaten ne yapsan boşтур, yalandır. Bize gelince, oyunları eleştiriyo-ruz, çünkü bu da sistemin, işlerin yürütüş şeklinin bir parçası. En azından prensipte öyle, her ne kadar bu ülkede pek önemi olmasa da. Ama emin ol, insanlara erişmek, düşüncelerini paylaşmak için oyun eleştirmenlerini kullanmak, "gurme yazıları" yazmaktan daha iyi bence.

NE? NE İŞ?

Selam Berker abi, Umarım hayatınız iyi geçiyordur. (Pek gözükme de) Beni sormayın ben aşım gidiyorum. Fazla uzatmadan sorularıma geçiyorum:

1. Yahu neden oyunlarda Türkçe dil desteği yok. Yapımcılar utanmaya Afrika'daki yamyamların dillerini oyuna sokacak ama Türkçe yok yok yooook... Yok mu bunun çaresi? Hep yama mı beklicez?
2. Ben Mafia oyununu çok sevdim ve bi-

tirdim. Özellikle oyunun son bölümünü beni çok etkiledi. Merak ettiğim oyunun devamı yapılacak mı? (Sence GTA mı? Yoksa Mafia mı?)

3. Şu Counter-Strike'dan ne anlıyo millet anladım, tamam Half-Life çok süper, güzel, ucuk, kaçık. Eeehh çok sıkıldım dağılın hüleayynn 2. çıkışın artık! Ama Counter'da ne grafik nede aksiyon var. Anladım gitti?

4. Hiç Marilyn Manson dinledin mi? Ben bu adamı yok bayanı öfff herneyse çok beğeniyorum.

5. Noolucak bu Türkiye'nin hali?

Sevgilerimle

NEO

(Not: Nickime laf yok bu ismi 98 yıldır ve beri kullanıyorum. Fragmanlar fotoğraflar felen türkiyenin en eski neo'suyum denebilir)

Selam Neo,
İdare ediyoruz işte, hayat bu, günlerin iyişi de oluyor, kötüsü de, ne yaparsın? Bugün kötü geçti, dur baştan oynayım gibi bir seçenek olmuyor maalesef. Ama zaten öyle olsa suyu çıktı, insanlığı memnuniyetsiz yaratıktır çünkü. Bir daha, bir daha, bir daha derken tüm ömrümüzden bir günü harcamak için sonsuza dek uğraşır dururduk. Neyse, bakalım neler sormuşsun, ben ne demişim?

1. Sence bu sorunun cevabı açık değil mi? Biz oyun alıyoruz, adamlar da bize oyun satamıyorlar. Eh, kim kalkıp ta para kazanmadığı bir alana para döker? Ben de oyun firması sahibi olsam, oyunuma kim para verip alıysa onun dil desteğini koyardım. Böyle bu işler.

2. Şu gün itibarıyle Mafia 2 diye bir projeden haberdar değiliz doğrusu. Ama adamlar gizli gizli yapıyordur, bize demiyordur, o da olabilir. Zaman içinde anlarız. GTA-Mafia kıyaslamasını ise doğru buluyorum. Temelde aynı gibi görseller de aslında ikisi çok farklı oyunlar.

3. Counter'ı ben de çok uzun zamandır oynamıyorum doğrusu. Sevmemiştim de değil ama bir oyuna bir ömrü de harcamaz ki! Tabii seveni var, sevmeyeni var, orası ayrı. Beğeniler insandan insana değişir haliyle.

4. Dindim biraz, müziği bana pek sıra dışı ya da çekici gelmedi. Diyorum ya, zevk meselesi.

5. Nesi var, mis gibi memleket?! Bak komşu yanın yer, en azından bizim temizden aşağı bomba yağıdır yok. Arada bir haline şükretmek te gereklidir. Di-

mi ama?

Sana da sevgiler, kendine iyi davran.

BANDITS AT SIX HIGH!!!

Merhaba Berker Abi,

Uzun süredir sana mail atamıyorum. Sebebi hem yoğun olmam hem de forumların bu köşeyi nasıl etkileyeceğini merak etmemdi. Ama gördüğüm kadariyla forumlar hızımızdan pek bir şey eksiltmiş gibi durmuyor. Sana eski zamanlardaki gibi sorulu bir mail atacağım ama önce birkaç kelam.

Yeni simülasyon köşen çok iyi ve güzel olmuş Berker abi umarım devam eder. Haklı olarak son zamanda moda olduğu üzere 2. Dünya savaşı simleri ağır basıyor ve anlatımlarında pırıplar üzerine ama jet motoru ve modern simlere ne zaman yer vereceksiniz yada vermeyi düşünüyor musunuz? (Bu arada sorulara başladık haberimiz yok.)

2. Lock On çıkana kadar bu 2. Dünya savaşı hakimiyeti sürecek mi simlerde?

3. Hangi zamanın uçakları seni daha çok kendine çekiyor modern jetler mi yoksa eski pırıplar mı?

4. Jetler içinde en çok hoşuna giden model hangisi?

5. Ben IL-2 Forgotten Battles'a yeni başladım ve gerçek dog fight neymiş gördüm acaba 2. Dünya savaşı hava takтиkleri (dog fight) konusunda bilgi vermeyi düşünüyor musun?

Fazla bile soru sormuşuz neyse konuşyalım (kirp) hehehe, özlemişiñ altın makası. Level ve içeriği çok güzel gidiyor özellikle sim köşesi daha da güzel Allah bozmasın. Sana ve tüm çalışanlar kolay gelsin diyorum. Sağlıklı kalın iş çalışmalar.

BANDITS AT SIX O'CLOCK HIGH!!!

ABDULLAH FATİH DOĞRUER

Merhaba Fatih,

Forum olayının yeri ayrı tabii, bir de bazı insanlar adam gibi konuşabilemeye, tartışabilemeye öğrenebilseler tadından yenmeyecek. Ama tabii demokrasi zaman ve emek isteyen bir hayvancıktır, öyle kolay elde edilmez. O yüzden sabır gerek. Bu arada sen çaktırmadan soru sormaya başlamışın ama ben kafadan cevaplara gireyim.

1. İlkinci Dünya Savaşı simülasyonlarını konu alan diziyi üç bölüm olarak planlaşmıştık, haliyle bu ay sona eriyor. Bu dizinin amacı asla insanlara uçmayı öğretmek filan değildi. Sık sık gelen mesajlardan ve sorulardan bu türün çoğu insanın

ilgisini çektiği, ancak hayli karmaşık göründüğü için gözlerini de korkuttugunu düşündüm. Bu yüzden bilmem yettiğince bu tür oyular hakkında gençleri aydınlatmak, böylece ilgilerini bu türé çekmek istedim. Bu tür yazı dizilerine sadece farklı simülasyonlar değil, farklı oyun türleri için de yer vermeye düşünüyorum. Maksadımız aramızda yeni katılan arkadaşların ilgisini farklı türlere çekmek. Çeşitlilik her zaman iyidir.

2. Bir ara sebil gibi jet simülasyonu çıktı, çoğu da o zamanın şartlarına göre fena değildi. Halen arada bir jet oyunu çıkarıyor, ancak çoğu yarı yamalak şeyler oluyor. İyi bir jet oyunu yapmak pek kolay değil, herseyden önce ekrana yansıtman gereken teknolojinin büyük bir kısmı "askeri sırr" statüsünde. Getireceği kârın da pek yüksek olmadığını düşünürsen, eh, herkesin kalkışacağı iş değil.

3. Uçak denen nesneyi çok severim ta-

İt dalaşı iki sayfada anlatılmaz, adamlar senelerce akademide dersini okuyorlar

bii, ama tercihim pırıplardan yana olur. Mesela Amerika gibi sivil havacılığın deli gelişmiş olduğu bir ülkede yaşıyor olsaydım, gelir durumum da fena olmasayı, garajında kendi kit uçaklarımı ve motosikletlerimi yapıyordum. Motor olarak kendi tasarımım bir Harley, uçak olarak ta bir Sopwith-Camel ya da P-40 Warhawk replikası fena olmazdı. Eh, insan hayal ettiği sürece var olur demişler. Burada ise sadece sık sık havacılık müzesine gidip uçakları tavaf etmekle yetinebiliyorum. Bak aklıma geldi, bayındır gidemedim, bu hafta sonu yine gitdeyim. Belki yenilik vardır.

4. Jetler içinde? Hmmm, A-10 Thunderbolt. Çırın ördek yavrusu. Ne uçaktır ama!

5. It dalaşı olayı iki sayfaya sığmaz, adamlar akademide yıllarca dersini okuyorlar onun. Bu ay ucundan azıcık değindim, ama işi öğrenmek istiyorsan tek yolu var. Motoru çalıştırıp alıştırma yapmak. Zaten simülasyon bu, çakılsan da bir zararı olmaz. Heh.

Bu arada benim altın makasımı izinsiz kullanmak var mı bakıim? Cis! Bir daha olmasın! Kendine iyi bak, rüzgarın bol olsun.



INCOMING!

Sayın Gündör, Ben bilgisayarla Commodore ve Amiga yıllarında tanışmış, çocukluğunda bütün harçlığını oyunlara yatırılmış, büyüğünde de "Ticari Pilot" olabilmiş biriyim. Bilgisayar dünyasında Amiga'daki "Fighter Bomber" dan başlamak üzere bütün simülasyonlar elimden geçti. Gerçek hayatı uçsam bile akşam tekrar simülasyonların karşısına oturmaktan kendimi alamıyorum.

Öncelikle derginizin Eylül sayısında, uçuş simülasyoncuları için faydalı/gereklili bilgiler bölümünü başlattığınız için tebrik ederim. Yazlarınızda bazı ufak tefek tanım hataları olsa da bunları ancak profesyonel havacılar fark edebilir. Simülasyona yeni yeni başlayanlar için çok yeterli olduğunu düşünüyorum. Köşenizin uçuş simülasyoncuları topluluğunu artması için büyük bir boşluğu dol-

Derginizde bizim gibi "hardcore" simülasyonculara da hitab etmeniz

duracağna eminim. Bu kamuoyu ne kadar artarsa o kadar orjinal ve kaliteli sim getirilir. Benim ilgilendiğim nokta da bu.

Bir başka konu da, sahnsizde Level dergisine teesüflerimi sunuyorum. O konuya söyle açıklayırmı. Uçuş simülasyonlarının çok seyrek çıkarıldığı veya çıklarısa bile 2. Dünya Savaşı yıllarına sıkışıtı şu günlerde (IL2-FB, CFS3) Eagle Dynamics ve Ubisoft

"Lock-on: Modern Air Combat" adında bir simülasyonu piyasaya çıkarma aşamasına getirdiler. Official sitelerinden takip edebildiğim kadariyle vaktiyle Haflife veya Unreal kendi gruplarında nasıl bir çığır açtıysa LOMAC da getireceği yeniliklerle simülasyon dalında çığır açacak ve referans olacak. Bundan sonra yapılacak simler onu temel alacak. Böyle müthiş bir yapım gümbür gümbür gelirken derginizde tek bir satır haber dahı çıkmadı. İlk bakış bölümündeki yükleniyor köşesinde bile yer almadı. Hemen www.io-mac.com adresinden bir göz atarsanız 125MB'lık bir demonun ile yayınlandığını görürsünüz. İndirin ve kendiniz test edin.

Sizden ricam derginizde bizim gibi "hard core simmers"lara da yönelik olarak bu ve diğer yapılmakta olan simülasyonlardan bahsetmeniz ve hatta bu de-

moyu dergi cd'nizde vermenizdir.

Bu konuda gereğini yapacağınızına inanıyor, yayın hayatınızda başarılar ve kovalaylıklar diliyorum.

YAVUZ ENGIN

Sayın Engin,

Öncelikle oturup bana mektup yazdırınız için teşekkürler. Neden? Sayenizde çocukluğunda bilgisayar oyunlarına katılanların hayallerini gerçekleştirebildiklerini, toplumda sanıldığı gibi "kayıbetmeye mahkum inekler" olmadıklarını ispat etmiş oluyorum! Hoş, bunun ispata muhtaç bir yanı yok, ama ola ki bir ebeveyn bu mektubu okur ve oğlunu/kızını kendi istediği kalıba sokmaya çalışmaktan vazgeç. Böylece biz de birlikte bir gencin hayatını daha kabusa dönüşmekten kurtarırız.

Doğrusu size gıpta ediyorum, benim hayallerimi siz gerçeğe dönüştürmüştünüz. Çok gençen gözlerimin beni savaş pilotu yapmayıcağını anladığım gün gökyüzü başına yıkılmıştı. Neyse ki motosiklet denen aleti keşfettim de biraz olsun avunabildim. Uçmakla aynı şey değil tabii, ama otomobil gibi sıkıcı bir yarattıktan bin kat iyidir. Simülasyon köşesindeki hatalar gelince, bu çok doğaldır, hiçbir pilotluk eğitimi almadım ben, haliyle teknik bilgim çok sınırlı. Ayrıca o diziyi çok teknik yazmak insanları korkutup kaçırabilirdi, o yüzden mümkün olduğunca basitleştirmek şarttı. Keşke hasta yaptığım yerleri mektubunuzda belirtseydiniz, hafızamdaki bilgileri düzeltmek her zaman en büyük şaplıtlarından biri olmuştur çünkü. Hele de veriler işin profesyonelinden geliyorsa kesinlikle öğrenmeye hayır demem.

Ama bakın Lock-On konusunda hakkımızı yiyorsunuz. O yapım çok zaman önce duyuruldu ve hafızam beni yanlıştıyorsa bizler de eski sayılarında birden fazla defa yer verdik. Ve tabii ki oyun çıkışına saatlerimizde göreceksiniz de, ne de olsa Falcon 4.0 dan bu yana gerçeklik konusunda bu kadar iddialı bir sim duyuruulmamıştı. Demo konusunu da Sinan'a aktaracağım, ne de olsa CD içeriğini belirleyen odur. Bu arada size tüm uçuşlarınızda bulutsuz bir gökyüzü ve mükemmel görüş mesafesi dilerim. Kimbilir, belki bir gün ben de "eve" gidebilirim.

SESSİZ FİLM GÜNLERİ

Merhaba. Dergınızı yaklaşık 2 yıldır takip ediyorum. Başarılı ve teksiniz. Fakat ilk defa Inbox'a yazıyorum. Benim sorunum Commandos 3'te ses problemi yaşamam. Sesler çok boğuk ve yavaş geliyor.

EAX midir driverinden midir çözümüş değilim. Aynı sorunu Matrix'te de yaşamıştım. Ses kartım Cmedia (asus onboard) 8738 5.1 sistem kullanıyorum. Ne yapmam gerekiyor? Bu sorun ilerde bir kaç oyunda da çıkacak gibi gözüüyor. Bana bir yardım lütfen.

GÖKHAN

Merhaba Gökhan,

Anakart üzerindeki ses işlemcileri eski den pek verimli değildi, ancak yeni modeller hayli iyi. Bununla beraber tamamen sorunsuz oldukları söylenenemez. Neyse ki bu sorunların çoğu sürücü güncellemesi ile aşılabilen şeyler. Tahminimde sen sürücülerini uzun zamandır yenilemedin, bu da yeni oyunları çalıştırma için gereken DirectX 9.0 ile uyumsuzluk yaratır. Asus web sitesinden Cmedia için gereken yeni sürücülerleri araştır ve kur, bu büyük ihtiyalle problemini halledecektir. Kal sağlacakla.

ÖĞRENMEK ZAMAN ALIR

Merhaba Berker Abi. Nasılsın? Sorularım söyle : Ben bu bilgisayar konusunda biraz bilgisizim lütfen sorularıma gülmevin.

1. Ben yeni bir bilgisayar almayı düşünüyorum ve yaklaşık diğerlerinden biraz fedakarlık edip (işlemci-speaker...) ekran kartına eklemek istiyorum. Maksimum 200\$ vericem ekran kartına ne almam önerirsın?

2. Anakart ne işe yarıyor? Anakartda Asus iyi diyorlar bu doğru mu? Doğruysa ne almak gereklidir?

EMRE DİNÇER

Merhaba Emre,

Biz de anamızın karnından elimizde PC ile doğmadık, insanın ilgilendiği konu hakkında bilgi sahibi olması zaman alır doğal olarak. Ve tabii ki en iyi yolu da sormaktır. Bu yüzden sorularına gidecek filan değilim. Benim sınırimi bozan sorular bazı uyanık geçmişen tiplerce sırş eşşeklik olsun diye sorulanlar, seninkilerin yamuk bir tarafı var mı? Yok. O halde sorun da yok.

1. Öncelikle işlemci, hafıza filan gibi ana parçalardan fedakarlık edip çok sağlam bir ekran kartı almanın hiçbir anlamı yok, bunu bilesin. İyi bir sistemde tüm parçalar süper güçlü değil, birbirileyle uyumlu olmalıdır. O yüzden işlemci ve hafıza konusunda cimri olma. Bana sorarsan sen derginin donanım köşesindeki ekonomik sisteme bir göz at. O kısımda sorularının cevabını bulursun.

2. Anakart tüm diğer parçaları bağladığın büyük parçadır dersem yeterince

açık olur herhalde. Sistemin kalbidir ve onun gücü sistemin gücünü belirler. Seçtiğin anakarta göre işlemci ve hafıza modülü alman gerekeceğinden gözü kapalı alışverişe çıkma. Önce oturup düzgün bir liste yap, sonra birbirine uyman parçalar elinde kalmasın.

HERSEY VE HİÇBİR ŞEY

Selam Berker Abi; Hersey yolundadır inşallah. Bu memlekette herseyin yolunda olması her ne kadar mümkün gözükmesse de... Doğrusu dünyanın hiç bir yerinde yoktur herseyin yolunda olduğu bir memleket herhalde. Belki de hiç kimse bilmediği bir adada hersey yolundadır fakat bundan dünyanın haberi olmaz. Ne de olsa dünyanın çok önemli işleri var savaşmak gibi fakat bu çok uzun bir konu. Herseyin yolunda olduğu bir yerde de hayatın tadını nasıl alacaktık? Mesela işlerin istediğimiz gibi yürüdüğü zamanlarda nasıl mutlu olacaktık? Zorluklar hayatı yaşamamız için bir neden olsa gerek. Gerçi hala açlıktan ve susuzluktan ölen çocukların olduğu bir memlekette zorluklardan alınan tat çok ekşimsi olsada...

Neyse uzalmayalım fazla. Selam ve relim dedik bayağı uzadı. Ben sana şöyle (p3 550, 196ram, tnt2 32mb) bir makinede tat alabileceğim bir uçak simülasyonu soracaktım. Yazı diziniz çok güzel ve açıklayıcı olunca benim de savaş pilotu tarafım kabardı birden. Bilgisayarımı ilk aldığım zaman (yıl 1996 gerçi daha önce ATARI 800XL vardi bende ama o bayağı bi antikaydı) ilk aldığım CD EF2000'di. O zamanlar İngilizcem de pek iyi değildi ve uçağı yerden kaldırıp havada tutmayı becermem 2-3 ayımı almıştı. Ama o an ki tatmin duygusu ve sevincimi hala unutamıyorum. O oyundan sonra bir daha

Oyunları hakkında, bizim hakkımızda veya genel olarak söyleyecek bir şeyiniz mi var?

O zaman bize yazın ki biz de binlerce okuyucumuzu paylaşalım fikirlerinizi. Ama dikkat! Okuyucu incisi olabilirsiniz...

Mektup: Level Inbox Mevlüt Pehlivan Cad.

Vefa Bayarı 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 lüzum yok! Gelmeyin üstümüze, gelmeyin dedim!

uçak sim olayına pek girmemiştim. Bir de eskiden oyunlar daha mı eğlenceliydi ya da biz büyükçe oyunlardan daha mı az tat alıyoruz bunu bir türlü çözemedim.

Bayağı uzun bir mektup oldu ama birelerinin bunu okuyacağini bilmek güzel. Tüm aileye selam, gerçi siz beni tanınmasanız da ben siz 4 yıldır tanıyorum emin olun. (Bu da ilginç duygularдан bırdır herhalde hiç tatmadım.)

Burak'a da hayırlı tezkereler.

Hoşçakalın.

ÜMIT UZUN

UMIT_UZUN@YAHOO.COM

Merhaba Ümit,

"Herseyin yolunda olması" diğer tüm kavramlar gibi görecelidir aslında, sence de öyle değil mi? Yani bak, kendin de diyorsun ya, biryerlerde korkunçavaşlar oluyor ben bu satırları yazarken. Kanımcı insanın başına daha beterri gelene dek "hersey yolundadır" aslında ama insan pek farkında değildir. Messela ne zaman hastalanır yatağa düşerse, masaya yatırıp boydan yararlar karnını, o zaman anlarsın ki bir ay evvel işler "daha da yolunda" imiş meğer. Düşünü sıkı katlanırsın, çünkü birden daha da beterinin olabileceği gelir aklına. Ve eğer o issız adada hersey yolunda ise bil ki orada "insan" yoktur. İnsanın olduğu yerededir bela.

Ama biz dönelim bilgisayar konusuna. Ah evet, 800 XL, kuzen Mahony'nin ilk bilgisayarı idi. Ve ben az aşındırmadıdım tuşlarını. Bir F-18 simülasyonu vardi, adını hatırlıyorum. Onda uçağı kaldırıp hedefi bombalamayı başarmış, geri dönerken yer ateşiyle vurulup düşmüştüm. Ama düşman sınırı dışına, geminin yakınına paraşütle inince beni kurtarmışlardı, görev de başarıyla bitmişti. Deli gibi olmuştu sevinçten be! Ondan önce de Amstrad'ında bazı oyunlar oynardım ama onlar çok daha ilkeli doğrusu. Bak nostalji kapıları açıldı şimdi.

Senin o bilgisayara gelince, yeni simüller kesinlikle çalıştırılmaz, tabii saatte iki kare görüntüyle uçmayı kabul edersen başka. En iyisi European Air War gibi klasiklere takıl, onlar da sağlamdır. Değeri başka türlü, bu korsan piyasasında onları nereden bulacaksın? Yurt dışında olsak sudan ucuza bir kucak klasik oyun toplarsın marketlerden, ama burada ümitsiz vaka. Offf, bak ne beter bir durum, hazırladığım yazılar amacına ulaşmış ve sen tekrar sim oynamak istiyorsun, ama bu defa da gel oyun bul bakalım! Hımm, ben en iyisi senin e-posta

adresini vereyim, elinde klasik oyunu olup ta paylaşmak isteyen yazısın sana, olmaz mı dersin? Alo, millet, bakın adanın adresini basıyorum mektubunun altına, aklinızda olsun, tamam? Kusura bamya, şu saatte aklıma daha iyisi gelmiyor. Kal sağlıcakla.

POST MORTEM CONUNDRUM

Merhaba, Öncelikle başarılı çalışmalarınızdan ve SKY Türk'teki vazgeçilmez, ekranдан bir saniye bile ayrılamadığım, başarılı, eğlenceli yayınızdan dolayı sizleri tebrik etmek istiyorum.

Ben Level Dergisi ve Tv deki yayınınzı sayesinde PC oyunlarıyla tanışan bir takipçinizim. Fakat Post Mortem adlı oyunla ilgili geniş bilgiye ihtiyacım var. Örne-

İnsanın başına daha beteri gelene dek "her şey yolundadır"

ğın oteldeki cinayet mahallinin kapısını açmak için gerekli ekipmanı sahibim ama bir türlü kombinasyonu sağlayamıyorum. Bu nedenle de oyun kittlendi.

Bu konuda bana bilgi verebilirsəniz ya da beni bu oyunu oynamış olan tecrübeli arkadaşlara ulaştırabilecek mail adresleri, site adresleri verebilirsəniz çok mutlu olurum!

Başarılarınızın Devamını Dilerim!

Sevgiler

H. ASLİ FİDAN

Merhaba Aslı,

Hafızam beni yanıltmadıysa Post Mortem tanıtımı ve tam çözümlerine derginin eski sayılarda yer vermişistik. Ne de olsa hayli başarılı bir adventure oyunudur, böylesi artık pek bulunmuyor. Ancak bu tür tam çözüm olaylarına bakan bir serbest yazarımız var ve kendisine eser@level.com.tr adresinden ulaşır sorularını yöneltebilirsin. Eser Güven kardeşimiz bu işin ustasıdır ve eminim sorularınızı cevapsız bırakmayacağındır. Tabii sadece sen değil, tüm okurlarımız için geçerli bu. Ancak anında cevap beklemeyin, az sabırlı olun. Sonuçta Eser de makine değil. Yani bildiğim kadariyla değil.

Neyse, bu aylık ta bu kadar millet. Adresimizi biliyorsunuz, yazmaya devam edin. Ve fazla karamsar düşüncelere de vermeyin kendinizi. Her gecenin bir sabahı vardır demiş eskiler.



müebbet muhabbet

Zip: Cenk Bey Kin: Erdem Bey
cenknenerdem@level.com.tr

KORKUSUZ DENİZCİLER İÇİN GEMİ REHBERİ

Suyun içinde bile gitmeyen araçlara gemi denir. Gemiler arabaların aksine kaza geçirdikleri zaman hurda olmaz değerli birer batık haline gelirler. Bu tür batıklar dan 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 sandallara takmaktadır ve bu sayede içine binilebilten ve çok süratlı gi-

den 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 gitceği düşünür ve genelde denizden gitmeleri gerekligine karar verirler.

Gemilerin motorları arabalar gibi önde ya da arkada değil aşağıdadır. Bu sayede özellikle vapurlarda ön tarafı ya da

arka tarafı kapma yarışları yaşanmakta bu sırada pek çok kişi ezilerek ölmektedir. Lahmacunların aksine vapurların kenarları çok sevdigimiz mevhumlardır yalnız biraz rüzgar alırlar.

Balıkçıları taşıyan teknelerle balıkçı tekneleri denmesine rağmen dalıcıları taşıyanlara ya da mühendisleri taşıyanlara o meslek grubuna yönelik özel bir isim verilmesi; Avrupa Güruhuna girmeye çalışan global Türkiye'mizin bir kara lekesi olarak karşımızda durmaktadır. Yazık.

EN GEYC HAKKINDA SIKÇA SORULAN SORULAR

- Bora ne o elindeki?
- Çok rahat oyun oynayabildiğin bi telefon. Süper bişi yıkılıyo.
- Sen oyun oynayabilir misin ki?
- Oynarım tabi. Ki düşün televizyonda programında oynuyorum.
- Orda gördüm de ondan şeettim zati. Parmakların yamuk mu senin?
- Yok be abi niye öyle diyosun
- Ne zamana kırarsın sen bu telefonun tuşlarını? Ve bir de çat çut
- Çat çut ne o öyle?
- Oyun oynuyorum işte.
- Peki neden benimle konuşurken yüzüme bakmıyorsun?
- Bi dakka abi dur iki dakka yaa.
- Ne oyunlar var?
- Bi sürü var. Red Facton falan bile var kanıtmışlar.
- Çip taktırılıyo mu?
- Yok sanmam.
- Ben çıkışıyorum geliyo musun?
- Geliyorum bi dakka.

FUTBOLCULARIN MAÇ ESNASINDA AKILLARINDAN GEÇENLER

- / Aaaaa top bana doğru geliyo. Gerçi biraz uzağa düştü ama; koşup alsam mı acaba? Neyse canım boşver, yürüyerek yetişirsem alırım.
- / Yaw şimdî hangi birine atacağiz bu topu? Birine atsam ötekiler küsecek; iyisi mi dışarı atayım kim alırsa alınsın ondan sonra.
- / Bak şimdî koşup koşup nasıl vurucam topa...
- / Ulan ne güzel de geliyo havadan bana doğru. Şimdi elle tutmak ne kadar zevkli olurdu. Keşke kaleci olsaymışım.
- / Ahhh kafam!
- / Hakem Bey! Hakem Beeey! Şuna birşey söyley misiniz!
- / Maviler mi bizdendi acaba?
- / Eyvah hakem bana sarı kart gösteriyor.

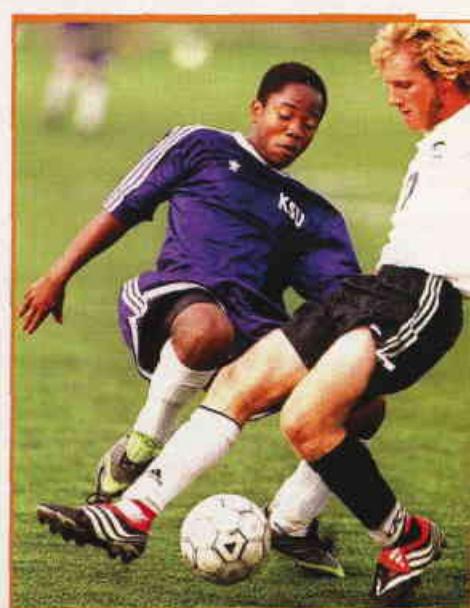


Üff iyi ki bî
koşmaya
başladık ha!
Elli saat kovalarlar
şimdî. Taça atsam
acaba topu.



Hamdi'yi
seviyorum.
Kararımı
verdim
anunla
evleneceğim.

- Görmemezlikten geliyim. Arkamda oyuncuya bakıym de ona gösterdiğini zannetsin.
- / Şşş hop! Ya versene şu topu. Sen elli saattir oynuyosun, herife bak!
- / Ulan inşaallah bana atmaz ha!
- / Bence bu herif gol falan atamaz. Aaa attı. Bir daha atınsı da görelim. Ballı ayı!
- / Yaw bu pozisyonda nasıl vuracaktır şu merete. Daha dün öğrenmişistik. Keşke elime yazsaydım.
- / Şşş! Hoca bakiyo dön öňünel!
- / Aaaa şu bana doğru koşan adam Fan Hoydonk değil mi? Vay be bayağı iri bir abimizmiş. Bu herif beni ezer. Geç abi ayıp ediyon! Oh be! Aaa attı valla helal!



Ulan yine yataktan kalkıp maça
geldik ha! Hale bak çorabımın biri
beyaz ve bir diğeri de siyah. İki
mükadeleye bile gitremiyorum bu
halde. Rezalet Vallah!

ÖKSÜRÜK OLGUSU

Öksürük, pek sevmediğimiz bir hareket tarzıdır. Biraz saçma birşeydir yani. Buna rağmen öksürmekten geri kalmamamız bizleri bayağı bir sınırlendirir. Böyle bir eylem olmaz olsundur.

Öksüren herkes, bu hareketi içtenlikle yapar. Hiç kimse yalandan öksürmez. Masusuktan öksürebilirim diyen yalanın kralını söylemiş olur. Kendisine inanmamalıyız.

Öksüren kişiye engel olunmamalıdır. Bu kişi toplumdan tecrit edilmeli ve kendi halinde rahatça öksürebileceği, kararlılık, soğuk ve rutubetli bir hücreye kapatılmalıdır. Arada bir dahi olsa kesinlikle yanına girilmemeli, yeme içme eylelerinden men edilmelidir.

Öksüren kişinin, öksürüğün tonlaşması ve seslendirilişine son derece dik kat etmesi gerekmektedir. Gerçek bir öksürük, "öhöh öhhö" şeklinde olmalıdır. Bunun dışındaki "ehhe, ühhhü" cinsinden sesler öksürük olarak kabul edilmemektedir. Zira kızlar öyle öksürür. Erkek adam delikanlı gibi öksürmemesini bilen adamdır. Ayrıca öksürük nasıl başladığa öyle devam etmeli, tonlamada yahut notada bir değişiklik yapılmamalıdır. Bu nedenle ilk öksürük çok önemlidir.

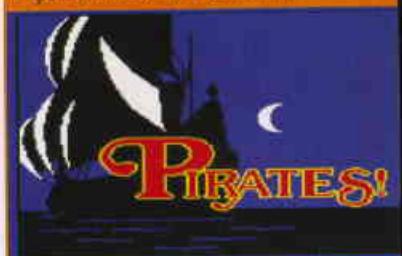
Öksürük sadece ağız yoluyla yapılan bir eylem olursa, yüzeysel ve kırıplıyo kalması kaçınılmazdır. Öksürme işi ağız dışında, üst solunum yolları, yutak ve akıcıerlerle birlikte yapılarak hakkı ve rilmesi gereken bir iştir. Ciddiye alınmalıdır zira lalettayn bir olay değildir. Çok sık olmamak koşuluyla öksürüğü müze ciğerlerden gelen ve beyni etkileyen yoğun bir kösürme eklememiz, sevdigimiz ve tasvip ettiğimiz bir davranış olacaktır.

Özetle öhhö öhhö öhhö öhhöhö öhhöhö öhhöhö öhhöhö öhhöhö öhhöhö öhhöhö!

NOSTALJİK KISIM: PIRATES

- Aah ah eskiden Pirates diye bi oyun vardı Commodore'da
- Yotku
- Saatlerce define arar valinin kızını filan isterdik.
- Hayır
- Kaset uymazdı, kırk saat teybe kafa ayarı yapardık.
- Yapmadık
- Elimizde kağıt kalem haritalar çizerdik
- Sanmam
- Gemiye bordalayınca kılıç savaşını hep ben yapardım. Özel bir joystick taktiği geliştirmiştim.
- Gelişirmemiştim.
- Aa yeter be
- Yetmez.

- Eskiden piksel pikseldi herşey.
- Çok dinozor bir insansınız



TÜMLEÇ

- Aahh
- Özür dilerim Erdem bey
- Sık sık mı?
- Günde 10u geçmez
- Kesin saçmalamayı, ben bu yazıyı beğenmedim
- Ama güzel de olmuştu hanı
- 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 birşey olsun aceba?
- Böyle kalabilir yeterli.
- Tabi canım. Hem de kısa, okuması kolay olur.

CENK BEY

- Cenk Bey!
-
- Ceeenk Beey!
-
- Yahu Cenk Beeey!
-
- Nerede bu adam acaba!
- Buradayım Erdem Bey!
- Aaaaa! Burada miydiniz?
- Hayır Erdem Bey şu anda buradayım. Az evvel değildim.
- Öyle mi?
- Ta kendisi!
- Ben de size bayağı bir bağırdım ama ses çıkışınıca dedim herhalde burada değilsiniz.

- Evet değildim o sırada, dedim ya Erdem Bey!
- Biliyorum canım duydum dediklerinizi de işte biraz açıklama babında anlatayım dedim.
- Anlayamıyorum bazen sizi Erdem Bey!
- Halbuki anlayabilmeniz için bu kadar detay vermek istemiştim.
- Yaw yeter kesin artık şu muhabbeti Erdem Bey, şimdi bayılıcium.
- Aman kendinize dikkat edin Cenk Bey, nooldu tansiyon düşümü mü?
- Hasbin!....



Solucanlar
taslarda
yaşarlar.

WORMS 3D OYNAYANLAR İÇİN SOLUCAN REHBERİ

Hiç nefes almadan toprağın altında yaşayan hayvanlara solucan denir. Güneş görmedikleri için beti benzi atmış olan bu hayvanların ayakları da yıllar önce kopmuştur.

Solucanlar tek tek yaşarlar. Zaten toprakının sık dokusu sürüller halinde gezmeye imkansız kılmaktadır. Ayrıca bu

hayvanlar o kadar yavaş hareket ederler ki sürüler halinde gezmelerini izlemek tam bir eziyet olurdu diye düşünüyorum.

Solucanları en çok balıklar sever. Balıklar tarafından sunulan solcanlara sazan gibi atırlar.

Bu tür ikramlar olmadığı zaman o balıklar nasıl karaya çıkar, gider toprağın

altında o solucanları bulur çıkarır da yerler anlaşılmış değilim.

Solucanlar yeraltında köstebeklerle beslenirler. Zaten son durak olan o karatoprağın altında başka da birşey yaşamaz. Cesetler vardır ama onlar canlı değildir. Solcanlar da leş yemedikleri için hani hi?



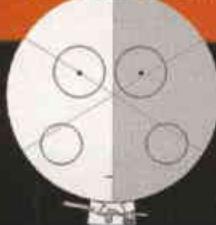
HIDDEN & DANGEROUS DELUXE

"...Commandos ve Return to Castle Wolfenstein arası, iyi çalışan ve çabuk bitmeyen bir oyun ariyorsanız; **HIDDEN & DANGEROUS DELUXE** tam size göre, sakın kaçırmayın" - LEVEL Haziran 2002 (%80)

Tepeden oynamak kolay, bir de 2. Dünya Savaşı taktik aksiyonunu göz hizasından oynamayı deneyin. Aksiyon ve stratejiyi birleştiren, sürekli tetikte olmanız gereken **HIDDEN & DANGEROUS**'u, geliştirilmiş versiyonu Hidden & Dangerous Deluxe ile birlikte Aralık sayımızda, **TAM SÜRÜM** olarak veriyoruz.



LEVEL ARALIK SAYISI, 1 ARALIK'TA TÜM TÜRKİYE'DE!



Purağın askerden dönmesine 3 ay kaldı...

LEVEL 11/2003

ISSN 1301-2134

TÜRKİYE'NİN BİR NUMARALI OYUN DERGİSİ

LEVEL

Yayın Koordinatörü Gökhan Sungurtekin,
sgokhan@chip.com.tr

Sorumlu Yazı İşleri Müdürü Sinan Akkol,
sakkol@level.com.tr

Yayın Yönetmeni Tugbek Olek,
tugbek@level.com.tr

Yazıcı İleri Fırat Akyıldız,
firat@level.com.tr

M. Berkay Güngör,
gbarken@level.com.tr

Serhat Bekdemir,
serhat@level.com.tr

LEVEL Web Sitesi Selçuk İslamoğlu,
sislumoglu@level.com.tr

Serbest Yazarlar Ali Aksöz,
aliaksöz@level.com.tr

Allı Güngör,
gali@level.com.tr

Batu Hergünel,
batuhner@level.com.tr

Cenk K. Erdem,
cenkhenerdem@level.com.tr

Eser Güven,
eser@level.com.tr

Eva Dvoracikova,
eva@level.com.tr

Göker Nurbeyler,
gnurbeyler@level.com.tr

Gökhan Habiboglu,
gokhab@level.com.tr

Kaan Alkin,
jesuskane@level.com.tr

Korcan Meydan,
gorcanabi@level.com.tr

Onur Bayram,
onur@level.com.tr

Tuna SENTUNA
tsentuna@level.com.tr

Katkıda Bulunanlar Bahadır Yılmaz

Grafik Tasarım Didem İncişagır,
didem@level.com.tr

Genel Müdür: Hermann W. Paul

Genel Müdür Yardımcısı: Beste Özerden

Finans Müdürü: Aylin Aldemir

Hakka İlhakları/Müdürlü: Özlem Cenker

Pazarlama Sorumlusu: Ayten Çar

Abone Satış Müdürü: Asu Bozyalı

Abone Servisi: Ayten Akgür, 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

Satış Müdürü: Gülcen Bayraktar,
gulcenc@vogel.com.tr

Pazarlama Müdürü: Güler Okumuş,
oguler@vogel.com.tr

Reklam Müdürü: Yeliz Koyun,
kyeliz@vogel.com.tr

Reklam Trafikleri: Aynur Kına,
aynur@vogel.com.tr

Matbaa Adresi: ASİK Matbaaşırık Ltd. Şti.

Demirkapı Sokak. No:4

Oto Sanayi

4, Levent - İstanbul

Tel: (212) 263 84 38

Matbaa Sahibi: Hasan Sarı

Dağıtım: BİRYAY A.Ş.

VOGEL Yayıncılık Ltd. Şti.

İdari Adresi: Mevlüt Pehlivan Cad.,
Vefa Bayan Sok. Gayrettepe İs
Merkezi B Blok 34349
Gayrettepe/İstanbul

Telefon: (212) 217 93 71,

Faks: (212) 217 95 32

Abone Faks: (212) 217 94 23

Abone web:
<http://abone.vogel.com.tr>

Yazıcı İleri Faks: (212) 238 73 26