

TÜRKİYE'NİN BİR NUMARALI OYUN DERGİSİ

LEVEL

AGUSTOS 2002 • www.level.com.tr • 2002 - 08 • 1/12440 • ISSN 1301-2134 • 3.850.000 TL (KDV DAHİL)

AGE OF WONDERS 2 F1 2002
FINAL FANTASY X SYBERIA
MEDAL OF HONOR FRONTLINE
MAGIC THE GATHERING ONLINE

NEVERWINTER NIGHTS

Masaüstü FRP'lerin tadını
bilgisayarda verebilen ilk CRPG.
Ama beklediğimiz kadar iyi mi?



"Yeni sistem almasanız hepiniyi yiyeceğim!"



LEVEL CS TURNUVASI FINAL MAÇLARI LEVEL CD'sinde



ILK BAKIŞ

- Black & White 2
- Zanzarah
- Lionheart
- Commandos 3
- Grand Prix 4
- Mobile Forces

PC İNCELEME

- Gran Turismo Concept
- Worms World Party
- LMA Manager 2002

KONSOL İNCELEME

- Warcraft 3
- Neverwinter Nights

TAM ÇÖZÜM

DOOM3



Pro-oyunculuk zamanı

Ülkemiz birçok açıdan geri kalmış olabilir. Ama oyunculuk konusunda böyle olduğunu kimse söylemenemez. Counter Strike, Quake 3, Starcraft gibi tüm dünyada tipki olimpiyat oyunlarının dalları gibi kabul görmüş farklı kategorilerde rahatlıkla isim yapacak birçok oyuncumuz var. Ama bu oyuncuların şimdide kadar yaşadıkları en büyük sorun, kendi imkanlarıyla dünya çapında bir organizasyona katılma şanslarının olmayışıydı. Bu aya kadar...

Avrupa CPL (Cyber Athletes Professional League) ile yaptığımız görüşmeler sonunda, CPL'in ilk Türkiye ayağını düzenlemeye sorumluluğunu Level Dergisi olarak biz üstlendik. Dört aydır İstanbul, Kıbrıs, Ankara, İzmir ve Antalya'da süren elemelerin sonunda, 32 finalist takım 11 Temmuz'da İstanbul Princess otelde bir araya geldi. 4 gün (4 gece :) süren ve görülmemiş çekişmeye sahne olan finallerin sonunda, Türkiye'yi Oslo'da yapılacak CPL Europe'da temsil edecek takım belli oldu.

Ve şimdi, 15 Ağustos'ta başlayacak çok daha büyük bir organizasyonun heyecanı sardı hepimizi. Bu yıl ikincisi düzenlenecek olan World Cyber Games'in Türkiye ayağını düzenliyoruz. Samsung'un düzenlediği ve bizim organize ettiğimiz WCG Türkiye sonunda 10 kişilik bir ekip, Counter Strike, Quake 3, Age of Kings ve FIFA 2002 dallarında bizi Kore'deki dünyanın tek oyun olimpiyatlarında temsil edecek.

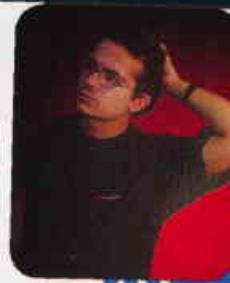
Bunun ne demek olduğunu bilmem fark ediyor musunuz? Yillardan beri anlatmaya çalıştığımız, bilgisayar oyunlarının ne kadar ciddi bir iş olabileceğini gerekli yerlere duyurma şansımız olacak. Bu işin dünyada ne kadar ciddiye alındığını, bilgisayar oyunlarının son iki yıldır sinema ve müzik sektörünün üstünde para kazandıran bir yatırım kapısı olduğunu ve belki de çok az a้มazı olan ülkemizin elindeki son kozlardan biri olduğunu gerekli yerlere duyurmak için, sesimi amplifikeredeceğ bu yarışmalar. Üstelik, bir de bu yarışmalarda takımlarımız başarılı olursa, işte o zaman olabilecekleri düşünürken bile bir sıcaklık sarıyor içimi.

Haydi çocuklar, oynamaya devam!

Sinan Akkol
Genel Yayın Yönetmeni

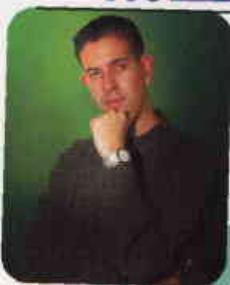
editörlerin gizli hayatı

1. Level editörünün tatil planı nedir?
2. Dergide en sık karşılaşılan Murphy yasası hangisi?
3. Ofisin sağıtan uykucuları nesli uyandırıyorlar?



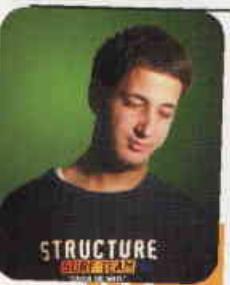
Batu

1. Üç adet olasılık var öntümde: Bodrum (derginin bodrumu), Kemer (kemer sıkma politikası), Kaş (Ecevit gelir, kaçı gözü yarar!) Birini seçeceğim artık..
2. Yazlarını yetiştirmen için kalan zamanın, boş makine bulma olasılığında doğru, bugün makinenin bozuk olma riskiyle ters orantılıdır
3. Alo beyaz atlı prens hattı, Uyuyan Güzel'den sonra sizin de hizmetinizde!



Sinan

1. Aagh! Önceden plan yapmazsan böyle olur işte, tek tatil yapabileceğim zaman Ağustos başı ama gideceğim yere bile karar verecek zamanım olmadı. Dergi bittiği gece herhangi bir otobüse atlayıp, denizi olan herhangi bir yere gitmeyeceğim Fırat olsun.
2. Eğer bir CD yere düşerse, yuszalıbır yüzeyinin yere gelme ihtiyacılı. CD'de kayıtlı olan bilgilerin deşifreleme doğru, başka bir harddiskte veya CD'de bulunma ihtiyacılıyla ters orantılıdır
3. Tekme-tokat. Başka türlü uyanma ihtiyalleri kalmadı, çünkü bu ay çok yoruldu çocuklar. Özellikle de Fırat.



Can

1. Bodrum, booodrum derim başka birsey demem. O da kaldığım dersleri vermek gereğinden sakat. Olmadı nostalji yapıp Büyükkada'ya 2 haftalığına gitmemi düşünüyorum.
2. Dergide gittiğimde insanların mesgul olmama olasılıkları, benim yazdıklarımı erken vermiş olma olasılığımı düzülür, yüz göz şırırmecə oynayan Ecevit'le karşılaşma olasılığım ise terstir. (ters-yüz nedir bu kardeşim? Örgü mü ögreniyorsun? - baksak)
3. En son Sıhan Tuğbek'ı ufak 3-5 tokatla uydurdum. Sıhan bile böyle uydurındıysa Berk, Ecevit gibi 12 küçük(!), tatlı, dev adamlarımız nasıl uydururlar tahrin bile edemiyorum. O yüzden dergide uyuma hiç cesaret edemedim.



Tuğbek

- 1- Planlanan tatil tatil mi denir? 7-8 sene aradan sonra tatil yapıcı onu da Planlamayalım
- 2- Ne murphy ne de yasaları ilgimi çekmez. Benim halis Tuğbek yasalarım var. Mesela derginin bitimine 3 gün kala HDD yahar, o yahazmasa anakart saflıtır, o da olmasa OS çöker. Bir aksilik olursa ilâ ki beni bulur, bir iş yolunda gidiyor ve hiç aksilik olmıyorsa killanmak gerekir.
- 3- Valla kimse kimseyi uydurmıyor, sırası gelen kendi kendine uyanıyor. Zaten ofis ortamında uyuyanı uyandırmak cesaret isteyen bir şey.



SerPil

- 1- Bu ay köşe yazımının girişinde de söylediğim gibi.. Planım tatil çababilim için kafamı kırmak. Eğer bu bahane geçerli sayılırsa dışımı de kurabilirim ilerleyen günlerde. Tatil kısmı çok da önemli değil.
- 2- Murphy'nin altın kuralı: tabii ki... Bir şeylerin ters gitme olasılığı varsa muhakkak ters gider. Altın kural demişken, "altını olan kuralı kovar" yasasını da annadan geçmemeyeceğim.
- 3- Aslında çok basittir yolu, iyi bir zbla gibi sabah ise giderken köşedeki pastaneden birkaç poğaça alırsın.. Dırak uymalar, Tencirleyle sabit



PLUTONIUM GAMES

→ Serious Sam'ın yapımcısı Croteam'ı su- larda yeni bir FPS oyunu yapmakta, 16.yılda Rusya'da geçen Cleric'in konu- su oldukça ilginç sayılır. Bir dağda genç kızlar garip bir şekilde ortadan kayboluyorlar, Siz de rahip gibi bir şey olarak, tam rahip olmayarak, bu genç kızları bulmaya çalışıyorsunuz (rahip gibi bir şeysiniz). Ayrıca çevredeki veba salgınından etmeniz gerekiyor. Cleric klasik bir FPS olmasına rağmen; action, RPG ve adventure mətəyalleri de içermektedir. Bu da, oyun boyunca yetenekleriniz geliştirebileceğiniz ve bulmacalar çözüceğiniz anlamına gelmektedir. Cleric korku-gerilim ağırlıklı olacak ve birden fazla şekilde bitirilebilecek. Yani oyun çizgisel bir oynanış sahibi olmayacaktır. Oyunun gidişini izlediğiniz yollarla değiştirebileceksiniz. Cleric'te; uçmak, kendinizi iyileştirmek ve hayvanları kontrol etmek gibi fan-



tastik güçleriniz olacak. Bunun yanında topuz ve eski tip tabanca gibi 16.yılda zamanındaki silahları da kullanabileceksiniz. Oyunda yeni bir grafik motoru kullanılacak. Yeni grafik motoru gerçekçi yansımalar ve kararlık ortamlar sağlıyor. Plutonium Games, Cleric için şu anda bir çıkış tarihi vermemektedir.



MASSIVE DEVELOPMENT

→ Massive Development'in geliştirdiği sualtı FPS'si Aquanox, ikinci versiyonuya geri dönmektedir. Aquanox'un ikinci versiyonu Revelation'da, ilk oyun oranla konuya daha fazla ağırlık veriliyor. Denizaltı kargosunda çalışan Drake Ismine sahip kişi, atalarından kalın bir hazırlayı araştırmaya çalışıyor. Drake sadece bir hazine avcısı değil, aynı zamanda bir savaşçı. Bu da demek oluyor ki, denizaltı altında sizin bekleyen tombik-3D karakterlerle başa çıkmak zorundasınız, ama bu karakterler arasında size yardım edecek olanlar da var. Bu se-



kilde, yeni oyunda eskisinden daha fazla etkileşimme girmeye olanak bulacaksınız. Revelation'da Re-vamped adında yeni bir grafik motoru kullanılacak. Bu grafik motoru sayesinde, denizaltı çok daha detaylı ve etkileyici olacak. Bunun yanında oyuna yeni ışık efektleri ekleniyor ve karakter animasyonları geliştirilecektir. Oyun ayrıca yeni silahlar da ekleniyor. Aquanox 2'de bunların dışında çok fazla bir yenilik yok. Yeni bir sualtı macerasına çıkmak için belirsiz bir çıkış tarihine kadar beklemeniz gerekiyor.



WORMS 3 TEAM 17

→ Yapılmış en iyi sıra tabanlı solucan stratejisi olan Worms, bu defa 3D olarak karşımıza çıkıyor (sıra tabanlı solucan strateji demek, humm). Worms'teki solucanlar, silahlar ve ortamlar tamamen 3D olarak yeniden tasarlanıyor. Oyundaki her solucan 700 polygonla kaplanmış ve bu silindir şeklindeki solucanların animasyonları baştan sona yenilenmiş. Worms 3'te eski silahların çok azına yer veriliyor, ancak katapult gibi yeni silahlar oyuna ekleniyor. Oyunda birden fazla kamera seçme şansına sahip olacağınız. Haliyle, bu kameralardan birde FPS kamerası. Worms 3'te, Wormpot, Fort ve God gibi yeni modlar bulunacak. Bu türde yeni sıra kendi haritanzı ve takımınızı oluşturabileceğiniz Custom seçenek de yine oyunda yer alıyor. Team 17, oyuncuların 3D olmasını rağmen kontrollerde hiçbir sorun yaşamayacağı-



ni ve gerek grafiklerde olsun, gerekse Ninja-Rope gibi klasik silahlar olsun, eski 2D oyunlarının havasını vereceğini belirtiyor. Oyundaki zeminer ise esnek bir yapıya sahip olacak ve dardıklardan etkilenip parçalanacak. Ayrıca, kar ve yağmur gibi hava efektleri de oyuna yansıtılacak ve hiz zamanki gibi oynanı etdileyecek. Worms'teki sound bank, yanı ses bankası da yenileniyor. Kurtuklarınız artık daha farklı sesler çıkaracak. Worms 3, 2003 yılının başında piyasada olacak.

SICAK HABER SICAK HABER SICAK HABER SICAK HABER

■ WARCRAFT III: 1 MİLYONU GEÇTİ!!!

Blizzard'in uzun zamandır beklenen RPG-strateji oyunu Warcraft 3, kısa zamanda tam 1 milyon adet satıldı. Böylece en hızlı satılan PC oyunu ünvanını kazandı.

■ CONDITION ZERO GELECEK YILA KALDI

Gearbox Software'in geliştirdiği Condition Zero'nun çıkış tarihi 2003 yılına ertelendi.

■ HEREOS IV EXPANSION

Heroses IV'e geliştirme paketi geliyor. 2002'nin sonlarında doğru yayınlanacak olan Heroes of Might and Magic IV: The Gathering Storm'da; 20 yeni single-player

harita, 6 yeni campaign ve 4 yeni yaratık bulunacak. Ayrıca oyunun müziği de yenileniyor.

■ DELTA FORCE: BLACK HAWK DOWN

NovaLogic, Delta Force: Black Hawk Down için bu bir beta testi yapıyor. Testte sadece bir harita bulunacak. İlgiilenirseniz, www.novalogic.com adresine bir bakın.

■ ALIENS VS. PREDATOR II: PRIMAL HUNT

Aliens vs. Predator II'nin ek paketi Primal Hunt hakkında elimize yeni bilgiler geldi. Primal Hunt'ta multiplayer oyularına da ağırlık verilecek. Multiplayer oyularında

istediğiniz yere sabit makineler kurabileceksiniz. Oyun ayrıca, Corporal adında yeni bir sınıf ekleniyor. Bu arada, Aliens vs. Predator'un 3. versiyonunun da çalışmalarına başlanılmış.

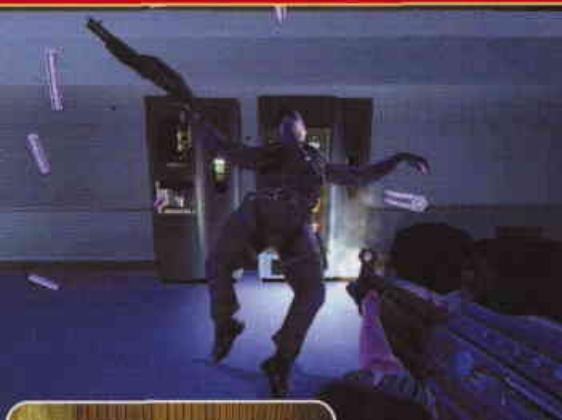
■ TERMINATOR 3

C-2 Pictures adlı yapım şirketi Terminator 3: Rise of the Machines adlı bir film çekiyor. Serinin devamında yine Arnold Schwarzenegger ve Nick Stahl oynuyor. Bu haberin bizi ilgilendiren kısmı, Interplay'in, hem PC hem de PS2 için filmin oyun haklarını şimdiden satın almış olması. 2003 yazında çıkacak olan filmin yanında, Interplay olsası bir Terminator 4 filminin de oyun hakları

jamesbond007:nightfire

EUROCOM

→ James Bond'un yeni oyunu FPS olarak hazırlanıyor, ancak oyunun bazı kısımlarında Third Person kamerasına geçiş yapacaksınız. Oyunda uçakta ve denizaltı gibi farklı ortamlarda geçen 10'dan fazla bölüm bulunacak. Bu bölümün bazlarında karlı havada uçak kullanacağınız ve paraşütle atlayabileceğiniz (başka araçlar da kullanılabilirsiniz). James Bond 007: Nightfire, klasik "karşına çıkanı vur, hemen akabinde diğerini de vur" mantığındır bir FPS değil. Bölümün tamamlamak için çok sessiz hareket etmeniz ve taktik kullanmanız gerekecektir. Oyun, James Bond'un şimdide kadar yapılan tüm filmlerinden bir şeyler içerecek. Yani ay-



ni filmde olduğu gibi çok farklı silahlar kullanabileceksiniz. Buraların yanında sniper gibi normal silahlarınız da olacak.

Nightfire tek bir senaryo doğrultusunda ilerlemeyecek. Oyunu farklı yollardan da bitirebileceğiniz. Kar, yağmur, fırtına ve sis gibi hava koşulları da oyuna yansıtılacak ve zaman gerçek zamanlı olarak akacak (akşam-sabah). Oyunun grafikleri ve mimari tasarımları oldukça detaylı hazırlanıyor. Nightfire, 2002'nin Kasım ayında piyasada olacak. Haydi bakalım,

lordoftheringsoyunları

SURREAL SOFTWARE, EA

→ Lord of the Rings oyunları geliyor! Eğer Lord of the Rings'in kitabı yedikten sonra filmini izlerken kafanızı sinema perdesine soktuysanız (sinema perdesi yumuşak bir dokuya sahiptir, bir şey olmaz), sizin için bundan daha iyi bir haber olma ihtimali pek ve de çok azdır. Lord of the Rings temali ilk oyunumuz The Fellowship of the Ring'tir. Serinin ilk kitabı olan The Fellowship of the Ring'in oyunu tam bir aksiyon olacak. Surreal Software'in geliştirdiği yeni oyunda yenilenmiş Drakan 2 grafik motoru kullanılıyor. Bu sayede; detaylı kaplamalar, etkileyici ışıklandırma-su efektleri ve gerçekçi karakter modellemeleri ortaya



Oyunda; Aragorn, Frodo ve Gandalf karakterlerinden istediğiniz birini seçebileceksiniz. Her karakterin oynayış tarzi ve yetenekleri birbirinden farklı olacak. Mesela Frodo'yu seçerseniz, J.R.R. Tolkien'in kitabında da olduğu gibi yüzü takarak görünmez olabileceksiniz. Ayrıca seçmediğiniz diğer karakterlerle de oyunda etkileşime girebileceksiniz. The Fellowship of the Ring, içinde bulunmuş olduğumuz yılın sonlarına doğru bu civarında olacak.



çıkıyor. Surreal Software, karakterler modellemelerine ağırlık verdiklerini ve bunu oyuncuların çok rahat bir şekilde farkedebileceğini belirtiyor. The Fellowship of the Ring'teki haritalar Dungeon Siege'ı biraz hatırlatıyor, ancak ortamlar filme paralel olacak. Surreal Software, filmden ve kitaptan bazı sahneleri oyuna birebir olarak aktarmış. Bu da film havasını oyunda da hissetmenizi sağlayacak.



İkinci Lord of the Rings oyunumuzsa, PlayStation 2 versiyonunun videosunu bir milyon ışık yılı boyonca izlediğimiz ve kabuslarımıza giren (kendimi iki defa olmak suretiyle PlayStation 2 sandım), The Two Towers. Her şey bir yana, The Two Towers sadece grafikleri ve atmosferi için bile beklenmesi gereken bir oyun. İlk olarak yalnızca PS2 için duyurulan The Two Towers'ın PC'ye de yapılması Level topluluğunu inanılmaz sevindirdi. Bir defa, oyunun grafiklerinin, gerçekten de oyun içi olduğuna inanmak çok zor. Karakterlerin suratlarındaki detay-ifade, ortamların gerçekçiliği, onlara Orc'un bir anda kaleye saldırması... Her şey tam anlamıyla kusursuz tasarlanıyor. Eğer Lord of the Rings'in filmini izlediyseniz, oyunu oynarken kendinizi filmin tam ortasında hissetmeniz isten bile değil. Oyun, grafikler ve atmosferin dışında da oldukça sağlam olacağın benziyor. The Two Towers'da 16 ayrı bölüm bulunacak. Oyun TPS-RPG-adventure olarak hazırlanıyor. Yani oyunda adventure ve RPG materyalleri de olacak. EA, oyun hakkında şimdilik daha fazla bilgi vermiyor. Tabii ne zaman çıkacağı konusunda da.

SICAK HABER SICAK HABER SICAK HABER SICAK HABER

ni için bir antlaşma imzalamış. Firma şu sıralar PS2 ve Xbox için Terminator: Dawn of Fate adlı bir başka oyun üzerinde çalışıyor.

IMPERATOR

Dark Age of Camelot'un yapımcısı Mythic yeni bir orijinal RPG yapıyor. Imperator'da Roma İmparatorluğu'nun aslında hiç yıkılmadığı varsayıyor. Oyun hakkında şimdilik çok fazla bilgi yok. Dark Age of Camelot ile 200.000 oyuncu sayısını yakalayan Mythic, Origin'in Ultima Online'ını geçmiş durumda. Bakalım Imperator da aynı başarayı yakalayabilecek mi. Soru işaretleri.

LEVEL-CS TURNUVASI SONUÇLANDI

En sonunda, Türkiye'yi Paris'te CPL turnuvasında temsil edecek takım belirlendi: CDC. Toplam 32 takımın katıldığı finaller inanılmaz bir çıkışmeye sahne oldu. Turnuvada olandan merak ediyorsanız, 12. sayfaya bir göz atın.

THE ACES OF WORLD WAR

Crimson Skies'i sevdiren çok iyi bir haberimiz var. Lemon Interactive'in geliştirdiği The Aces of World War'da pir-pir uçakları kullanarak Alman'larla savaşacaksınız. Oyun simülasyondan daha çok aksiyon ağırlıklı olacak. Oyun bu yazın sonunda tamamlanıyor.

FALLOUT 2 MAC'E YAPILIYOR

MacPlay, Interplay'in klasik oyununu Macintosh kullanıcıları için yapıyor. Macintosh versiyonunda oyunun senaryosuna bağlı kalınıyor ve oyuna yeni haritalar, yeni yaratıklar ekleniyor.

oyuntakvimi

Bu tarihler yapımı firmaların verdiği yurt dışı piyasaya çıkış tarihleridir. Firmalar tarafından doğrulanmıştır.

■ BU AY

Alien vs Predator 2: Primal Hunt	SIERRA
Madden NFL 2003	EA
Operative Flashpoint: Resistance	BOHEMIA INTERACTIVE
Robin Hood: Defender of the Crown	CINEMAWARE
■ EYLÜL 2002	
Battle Realms: Winter of the Wolf	Liquid
Battlefield 1942	ELECTRONIC ARTS
Beach Life	EIDOS
Earth & Beyond	WESTWOOD
Colin McRae Rally 3	CODEMASTER
Nitro Nation 2: Silent Assassin	EIDOS
Icewind Dale II	BLACK ISLE STUDIOS
Master of Orion 3	INFOGAMES
Medieval: Total War	ACTIVISION
Project IGI 2	CODEMASTER
Sudden Strike II	FIREGLOW
The Thing	COMPUTER ARTWORKS
■ EKİM 2002	
Arx Fatalis	JOWOOD
Beam Breakers	JOWOOD
Delta Force: Black Hawk Down	NOVALOGIC
Dragon's Lair	3D UBI SOFT
Empire Earth: The Art of Conquest	MAD DOC SOFTWARE
Ghost Master	EMPIRE INTERACTIVE
NBA Live 2003	EA SPORTS
Need for Speed: Hot Pursuit 2	EA
No One Lives Forever 2	MONOLITH
Republic: The Revolution	ELIXIR STUDIOS
SWAT: Urban Justice	SIERRA
The Sims: Unleashed	MARIS
Warcraft Tournament 2003	EPIC
Vietcong	TAKEN 2
■ KASIM 2002	
Archangel	METROPOLIS SOFTWARE HOUSE
Blood Rayne	TERMINAL REALITY
Harry Potter 2	ELECTRONIC ARTS
Indiana Jones	LUCAS ARTS
Rayman 3	UBISOFT
Sheet Nit 2	XONAM
SimCity 4	MARIS
Tomb Raider: Angel of Darkness	EIDOS
■ ARAIT 2002	
Age of Mythology	MICROSOFT
Cold War: Last Stand	JOWOOD
LotR: Fellowship of the Ring	VIVENDI
Tom Clancy's Splinter Cell	RED STORM
■ 2003	
1903 A.D.	SUNFLOWERS
Asberon's Call 2	MICROSOFT
Black & White 2	LINNHEAD
Call of Cthulhu	HEADFIRST PRODUCTIONS
Command & Conquer: Generals	WESTWOOD
Counter-Strike: Condition Zero	GEARBOX SOFTWARE
Deus Ex 2	ION STORM
Deem 3	IB
Duke Nukem Forever	GOGAMES
Hidden and Dangerous 2	TALORSOFT
Homeworld 2	RELIC
Mafia	ILLUSION SOFTWARE
Metal Gear Solid 2: Substance	KONAMI
Predator 2	EIDOS
Railroad Tycoon 3	POP TOP
Rainbow Six: Raven Shield	RED STORM
Sims Online	MARIS
Star Wars: Galaxies	LUCASARTS
Star Wars: Knights Old Republic	LUCASARTS
Tropico 2	TAKEN 2
Unreal 2	INFOGAMES
Quake IV	ACTIVISION
World of Warcraft	VIVENDI
World War II: Panzer Claws	ZUMXNEZ

battlerealms: winterofthewolf

LIQUID ENTERTAINMENT

→ Liquid Entertainment, Battle Realms'in devamı için çalışmalarla başladı.

Battle Realms'in devamı olan 'Winter of the Wolf'ta, konu kaldığı yerden devam ediyor. Oyunda üç ayrı klan olacak: Wolf, Lotus ve Serpent. Oyundaki her klanın farklı bir öyküsü bulunuyor. Mesela Wolf klanı oyuna özgür olarak başlıyor, ancak Lotus klanı Wolf klanını esir alıyor. Daha sonra ortaya Grayback (Wolf klanının lideri) çıkarıyor ve Wolf klanını kurtarmaya çalışıyor, ama bunun için Lotus klanıyla savaşması gerekiyor. Winter of the Wolf'ta 11'den fazla single player görev



bulunacak. Bu görevleri bitirmek içinse çok fazla zaman harcamanız gerekecek. Zira oyun çok uzun olacak. Winter of the Wolf'un klasik RTS'lerden pek farkı yok. Şehir kurmak ve kaynak aramak, yapacağınız rutin işler arasında sayılabilir, ama bu işlerin yanında klanınızın özgürlüğü için liderlerle de konuşacaksınız. Oyunun ilginç bir yanıysa, hava koşullarının oyunu etkilemesi. Mesela karlı havada ürünüz çıkmayacak. Winter of the Wolf, tamamen 3D olarak tasarlanıyor ve grafikler Warcraft 3'e oldukça benziyor. Oyunun çıkış tarihi şimdilik belli değil. ☺



painkiller

PEOPLE CAN FLY

→ Yepyeni bir firmadan yepyeni bir FPS oyunu geliyor. People Can Fly'in geliştirdiği Painkiller, son zamanlardaki en iyi FPS'lerden biri olacağı benziyor. Painkiller, korku-gerilim ağırlıklı bir oyun olacak. Oyunda, Serious Sam ve Doom'daki gibi yaratlıkların yanında insanlarla da savaşacaksınız. Diğer bir anlamda, Painkiller gerçekle

fantazi karışımı bir oyun olacak. People Can Fly, oyuncuların bu karışımı çok seveceklerini belirtiyor. Oyundaki silahlarsa gerçek yaşamda kilerle aynı olacak ve 30'dan fazla silah kullanabileceksiniz. Painkiller'in konusuysa fena söylemez. Oyun, rumuzu Painkiller olan ve vampirleri avlayan bir avcıyı konu alıyor. Genç bir gazeteci kadın da Painkiller efsanesini araştırmaya başlıyor. Bu noktadan sonrasında devreye siz giriyorsunuz. Oyundaki bölümler hem kapalı alanlarda hem de açık alanlarda geçecek. Ve oyundaki her bölüm zamanlı olacak. Bu da heyecanın artmasını sağlayacak, ama buna karşın bölümler çok zor olmayacak. Painkiller'da yeni bir grafik motoru kullanılacak ve özellikle arka planlar çok etkileyici olacak. Bunun yanında ışıklandırmalar da gerçek zamanlı olacak. Oyunun ne zaman çıkacağı ise belli değil. ☺



tron2.0

→ 1982 yılında yapılan bilim-kurgu filmi Tron'un 20 yıl aradan sonra oyunu yapıyor (Jeff Bridges oynamıştı). Tron 2.0, Third Person kamerasından oynanan bir aksiyon oyunu. Oyundaki Flynn adındaki bir karakteri kontrol edeceksiniz. Tron 2.0'ın konusuyla Matrix'e oldukça benzeyen. Flynn bir video oyunu yapıyor ve daha sonra kendisini bu oyunun içinde buluyor. Yapımı Monolith, Tron 2.0'da LithTech motorunu kullanıyor. Monolith, oyunda çok fazla level olacağını ve oyuncuların bu level'ları bitirirken çok zorlanacağını belirtiyor. Bunun nedeniyle oyunun yapay zekâsının çok iyi olması. Tron 2.0 ayrıca multipliyer olarak da oynanabilecek. Oyunda bazı kapıları açmak için puzzle'lar çözmek zorunda



kalacaksınız. Yani Tron 2.0 saf bir aksiyon oyunu olmayacağı. LithTech motoru sayesinde ortamlar ve karakter modelllemeleri çok detaylı olacağı benziyor. Tron 2.0, 2003 yılının başlarında piyasada olacak. ☺

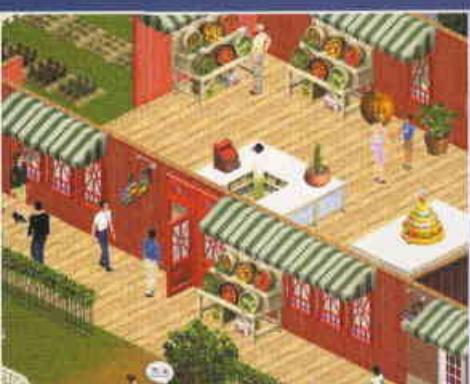
the sims: unleashed

MAXIS

→ Tomb Raider bir, The Sims iki... Bu iki oyunu daha ne kadar devamı çıkar bilmiyorum, ama bildiğim bir şey var: İki oyunun da hiçbir esprisi kalmadı. Unleashed, The Sims serisinin beşinci oyunu. Yeni The Sims oyununun konusuya, evcil hayvanlar. Oyunda; kedi, köpek, kuş veya iguana gibi kendi evcil hayvanlarınızı olacak ve bu hayvanlarınızın her şeye sızılgıneceksiniz. Hayvanlarınız gerçek yaşamda gibi hareket edecekler. Mesela



köpekləriniz oturken kenarından gelen gide ne havlayacak ve kedileriniz balıklarının akvaryumuna atlayıp onları yemek isteyecek. Oyundaki hayvanlarınızın beş farklı davranış şekli olacak. Sessiz, arkadaş canlısı, akıllı, oyunu seven ve sadık. Unleashed'da hayvanlarınıza isimler takip onları oynayabileceksiniz. Ayrıca kedi ve köpekləriniz kendilerini eğitebilecekler. Bunların yanı sıra kustannız da dahil tüm hayvanlarınızı çiftlestirebileceksiniz. Oyunda kendi hayvan dükkanınızı da yapabilecek veya varolan dükkanlarından yeni hayvanlar satın alabileceksiniz. Yapabileceğiniz birimler saade hayvan dükkanlarıyla sınırlı olmayacağı, aynı zamanda, park ve sirk gibi eğlence merkezleri de kurabileceksiniz. Evinizin önüne kurduğunuz bahçeden ise kendi sebzeler ve meyvelerini yetiştirdiğiniz için yemek yapımında kullanabileceksiniz. Hayvanlarınız saade sızdı değil, oyundaki herkesle etkileşime girecek. Mesela köpeğiniz parkta gezerken diğer insanların oynayacak. Ve hayvanlarınızı yarışmalara sokarak ödüller kazanabileceksiniz. Oyunda ayrıca eviniz için 100 yeni obje bulunacak. The Sims: Unleashed bu Eylül'de geliyor. ☺



mechwarrior4 mercenaries

→ 95 yılında başlayan Mech Warrior serisi, Mercenaries ile devam ediyor. Mercenaries, Mech Warrior 4'e oranla çok fazla yenilik içeriyor. İlk olarak, oyundaki Mech grafikleri baştan sona yenileniyor ve daha detaylı hale getiriliyor. Mercenaries'deki diğer bir farkılılık, oyuncuya daha fazla serbestlik verilmesi. Mesela yıldız sistemleri arasında yolculuk yapacaksınız. Yani yeni oyunda, eskisinden çok daha fazla alan sahip olacaksınız. Microsoft multiplayer oyunlara da tam destek veriyor, ama multiplayer modunda ilginç bir şeyle karşılaşacaksınız: Respawn, yani yeniden oluşma yok. Eğer yenilirseniz, iki taraftan biri kazanana kadar oyna gitmeyeceksiniz. Oyunda; Vengeance ve Black Knight'taki mech'lerle birlikte 10 adet mech bulunacak. Mercenaries, 40 yeni single player görev ve 15 yeni harita içerecek. Oyunda, Red Faction'da olduğu gibi zeminler parçalanabilecek. Mercenaries, 2003 yılının başında geliyor. ☺



medalofhonor: reload

EA

→ PC'deki en iyi FPS oyunlarından biri olan Medal of Honor için bir ek paket geliyor. Medal of Honor'un yeni ek paketinin adı Reload. Reload'da multiplayer'a daha fazla ağırlık veriliyor. Ek pakette 12'den fazla yeni multiplayer haritası bulunacak. Bunun yanında oyunun single player mod'u es geçilmiyor. Reload, 10'dan fazla yeni single player harita ve yeni senaryolar içerecek. Oyunda; sis bombası ve Sovyet'lerin submachine gun'u gibi yeni silahlar kullanabileceksiniz. Reload'da yeni askerler ve skinler de olacak. Ayrıca oyunun grafikleri de geliştiriliyor. Ortamlarda ve silah grafiklerinde herhangi bir değişiklik yok, ama asker modelllemeleri daha da detaylandırılıyor ve hareketleri yenileniyor. Oyunca yeni sesler de ekleniyor. Bu sayede savaş ortamını daha gerçekçi olarak hissedebileceksiniz. Medal of Honor: Reload, bu ayın sonlarına doğru piyasaya olacak. ☺



Bakın, ikinci kez uyarıyoruz.
Hazırlayın kendinizi.



LEVEL COUNTER STRIKE TURNUVASI

Türkiye'de bugüne dek düzenlenen en büyük oyun turnuvasında yaşananlar ve heyecan dolu maçlar!!!



Bu sene pek de parlak geçmiyor kimseler için. Ekonomi, politika falan derken hepimiz daraldık.

Ama tüm sıkıntı ve zorluklar arasında Level ve bilgisayar oyunları altın yılını yaşıyor. İlk oyun fuarımız E-oyun'da geçen harika 3 günün ardından kendimizi bir anda Counter-Strike Turnuvası finalerinin telaşında bulduk. Türkiye'de düzenlenen ilk büyük oyun turnuvasının heyecanı Şubat ayından beri sürüyordu. İstanbul'un yanı sıra Ankara, İzmir, Antalya ve Kıbrıs'ta yapılan ön elemelerle 32 finalistimiz belli olmuştu. Bu dört aylık ön eleme maratonunda yüzlerce klan ve binin üzerinde oyuncu kıyasıyla bir mücadele verdiler. Ön elemelerin İstanbul ayağı Princess Otel'de ki Sport House Cafe'de bizim tarafımızdan yapıldı. Ancak diğer şehirlerde yapılan elemelerin tüm sorumluluğu elemeyi düzenleyen kafelerin üzerindeydi. Ankara'da Coolhand, İzmir'de Dost, Antalya'da Mutasyon ve Kıbrıs'ta eMaNia, yüzlerinin akiyla çıktılar bu sınavdan. Böylece ülkemizdeki Internet cafe'lerin yurt dışındaki Gaming House'ların olgunluğuna eriştiğini kanıtlamış oldular.

Elemeler ne kadar heyecanlı geçse de finalerin heyecanıyla karşılaşırılamazdı

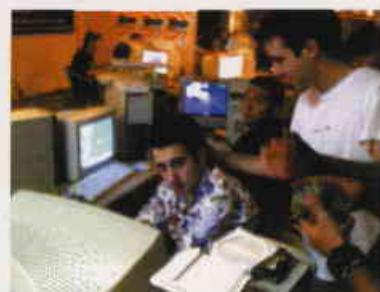
elbette. Türkiye'nin en iyi 32 takımının mücadele etmesinden çok daha fazla anlam ifade ediyordu finaler. Her şeyden önce yıllardır Internet'te bir biriyle oyun oynayan ama farklı şehirlerde olduklarından hiç karşılaşmamış pek çok dost bir araya geldi. Yeni dostluklar ve arkadaşlıklar kuruldu. Bir iki istisna hariç herkes, gözleri şartan bir uyum ve centilmenlik içinde davrandı. Hiç bir maça tatsızlık çıkmaması ve her maçın sonunda takımların bir birini tebrik edip maç alanından dostça ayrılmış mükemmel bir görüntüdü. Profesyonel oyunculuğun, spor dallarına gösterilen saygıyı hak ettiğini bir kez daha kanıtladı bu görüntü.

Elemelerde Yaşananlar

İstanbul elemelerinden gelen 16 takım içinde bilinen bütün iddialı takımlar vardı. Bu 16 takım içindeki tek sürpriz bence WNC (West Net Cafe) idi. Rakiplerin oldukça güşüz olduğu bir haftaya denk gelip finalere çıkan WNC herkesi şaşırtmıştı. Üstelik finalere çıkarken oyunu ile olmasa bile config düşkünlüğü ile tanınan Shamaro'yu da beraberlerinde götürmüşteler. Finaler WNC'ye biraz ağır gelmiş olmalı ki alındıkları skorsuz ilk yenilginin ardından ikinci maçlarını beklemeden turnuvadan çekildiler.

Her ne kadar finalere çıkan takımlar sürpriz olmasa da eleme turlarında oynadıkları maçlar surprizlerle doluydu. ONC, us' ve WoL gibi meşhur takımlar eleme turlarına ilk katıldıklarında başarılı olamamış ancak ikinci denemedede finalere kalmıştı.

İstanbul elemelerinin dikkate değer başka bir çarpıcı yanı ikiz, RT, DgTh, rd, FT gibi inançlı takımların elemelere defalarca katılması, sürekli antrenmanlarla hazırlanıp, kadro ve taktikleri üzerinde degi-



● Shibusu, Dimswart ve Magnvs server başında. Shibusu'nun neden şapık yediği ve karışmayı neden bozmadığı belli değil.

şiklikler yapmaları ve finalere katılabilmek için performanslarını sürekli yukarı çekme çabalarıydı. Sonuçta bu takımlar finalere kalarak çalışmalarının karşılığını aldılar. Ama finalere geldiklerinde aslında kazandıklarının bundan fazlası olduğunu görebileceklerdi.

Turnuvaya 6 takım yollayan Ankara elemelerini v. (Vendetta)'nın kazanması sürpriz olmamıştı. Level turnuvası öncesinde kurulan ve Ankara'nın pek çok iyi oyuncusunu bünyesinde toplayan .v başta karma bir takım gibi görülse de son dört aydır birlikte çalışıkları için birbirine iyice alışmış ve oturmuş bir ekibin havası veriyordu. Ankara'nın ikinci ekibi ise C4 olmuştu. Şansını önce İstanbul elemelerinde deneyen C4, DgTh (Deve Gücü Tazı Hızı) takımına yenilip elenmişti. Ancak Ankara'dan çok zorlanmadan turnuvaya katılmaya hak kazanmışlardır.

İzmir takımlarından RsF hak kazanmasına rağmen finalere gelememiştir. Ancak Crew, dst ve Rg (Regeneration) gibi İzmir'in diğer meşhur takımları finalerdeydi. Antalya'nın en iyi klanı olduğunu bir kez daha kanıtlayan MT'de ve Kıbrıs elemelerini kazanan 7k (Seven Kings) takımları da turnuvanın merakla beklenen takımlarıydı.



● Takımlar mücadele ederken seyirciler dev ekranlarda maçları ve tabii ki müthiş rakiplerini izleyerek.

Hazırlık Çalışmaları

Finaler öncesinde oldukça yorucu bir hazırlık evresi vardı. Turnuvanın, Dünya standartlarına uygun olması için Double Elimination sisteminde olması gerekiyordu. Ancak Turnuvanın eski sponsoru Vestel'in bize sağladığı makinelerle maçları toplam 8 gün sürüyor-du. Bu sadece İstanbul dışından gelenleri değil, İstanbul'lu oyuncuları da dahil oldukça yoracak kadar uzundu. Öncelikle Ankara Coolhand ve İzmir Dost Cafe'lerden makine tâkviyesi yapmaya çalıştık. Her iki cafe'de elinden geleni yapmasına rağmen makinaları başka bir şehirden getirmek çok zordu. Böylece son dakikada so- luğu Beşiktaş'ta Adeks Cafe'de aldıkt ve sağolsunlar hiç düşünme- den ihtiyac duyulan ek donanımları bize sağlamayı kabul ettiler. Böylece yeni donanım sponsorumuz Adeks Cafe oldu.

İki gün boyunca hiç dinlenmeden sürdürülên hazırlık sonucu sistemler ve salon turnuvaya hazırlandı. Turnuva için mekan sponsorumuz Princess Hotel en geniş ve en sık salонları Golden'i bize tahsis etti. Turnuvayı böylesine büyük ve şık bir salonda ger-çekleştirmek gerçekten büyük bir zevkdi. Buradan Princess Hotel'e de tekrar teşekkür ediyoruz.

Ve Finaller!

Sonunda büyük gün geldi ve Türkiye'nin dört bir yanından en iyi oyuncular ve klanlar turnuva mekanında toplanmaya başladı. Maçlar başlamadan önce yapılan genel denemede sistemlerde bi-raz eksiklik çıkışına turnuvanın başlaması bir kaç saat geçti. Oyuncular dev ekranдан frag or die' izlerken (bir kaç kere :) sis-temlere gerekli ayarlar yapıldı ve turnuva cdc ile eNc arasında ya-pılan maç ile başladı. Turnuva'nın en büyük favorilerinden cdc, Kıbrıs ikincisi rakibini hiç zorlanmadan ve el vermeden 13-0'lık skorla aştı. Kıbrıs'ın diğer ekibi 7k'da diğer bir İstanbul ekibi ikiz karşısında aynı skoru alarak kaybedenler grubuna düşecekti.

İlk turun en heyecanlı maçı kesinlikle ONC ile FT arasında oynandı. Son saniyeye kadar kazananın belli olmadığı maça ONC son bir gayrette FT'yi 13-11 yenerek kazananlar grubuna kalan diğer bir takım oldu. İlk turun beklenmeyen skorlarından biri Rg'nin C4'ü 13-9 yemesiydi. Ancak turlar ilerledikçe bu skorun aslında hiç sürpriz olmadığı görülecekti. İlk turun diğer bir ilginç maça rd (Real Destruction), Antalya birincisi MT'yi (Mutasyon) çok da zorlanmadan 13-8 yeniyordu.

İlk turda yenilerek herkesi şaşırtan diğer bir takım Kill'di. İstan-bul'un favori takımlarından olmasına karşın Kill, RhR takımı ni pek zorlayamadı ve Ankara ekibi maçı 13-8 aldı. Ancak RhR'nin galibiyetiyle sevinen Ankara'lilar v. ile WT maçını izlerken ölüp ölüp dirildiler. Ankara'nın turnuva favorisi takımı v., pek de duyulmamış bir İstanbul ekibi olan WT karşısında oldukça zorlandı ama maçın bitimine bir round kala galibiyeti aldı.

Ölükçe surprizli ve heyecanlı geçen ilk tur sonunda kazanan-



Turnuvanın en iyi oyuncusu seçenek Vendetta'nın yıldız oyuncusu Zeroheat.



İste turnuvaya damgasını veren Ankara ekipleri bir arada. Ankaralılar oyuncularının güzelliği kadar kendi içlerindeki dayanışma ile de takdir topladılar.

lar grubunda q, ONC, WoL, CreW, St-Rb, BTD, v., cdc, ikiz, ND, rd, DGTH, ed, Rg, dst, RhR bulunuyordu. Kaybedenler grubunda ki takımlar ise C4, Kill, x-com, Us, bal, FT, FaB, WT, eNc, 7k, ex, MT, RT, wNc şeklindeydi. Bu takımlardan x-com ve wNc bu turda turnuvadan çekilecekti.

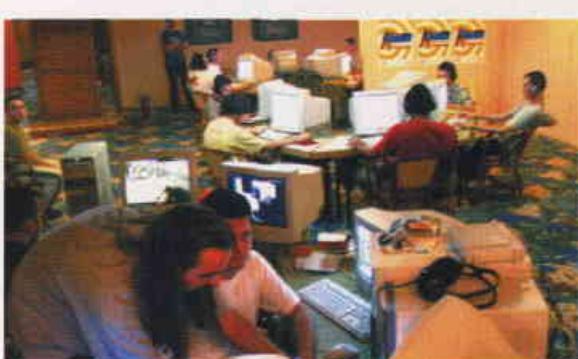
İkinci Gün

İkinci gün maçları kazananlar grubunun ikinci tur maçlarıyla başladı. İlk maçı iki güçlü İstanbul ekibi BTD ve -cdc- yaptılar. Ancak -cdc- maçı hiç zorlanmadan 13-1 kazanarak BTD'yi kay- bedenler grubuna yolladı. Diğer iki İstanbul ekibi rd ve ikiz arasındaki maç çok daha çekişmeli geçti ve rd rakibini 13-10 yene-rek kazananlar grubunda kalan diğer bir İstanbul ekibi oldu.

İstanbul ekipleri birbirleriyle kapışırken ikinci güne hiç maç kaybetmeyen Ankara takımları damgasını vuracaktı. Seriye ND'yi 13-9 yenen q ile başlayan ankaralılar, ed'yi 13-6 yenen RhR, RT'yi 13-4 yenen C4, WT'yi 13-8 yenen FaB ile devam ettiler. Ankaralıları asıl mutlu eden maç ise v. İle ONC arasında yapılan di. Çok heyecanlı geçen maçın galibi son rounda kadar belli olma-di ve maçı 13-11'lik skorla v. aldı. Böylece Ankara şampiyonu kendisi gösterebilmiş oldu.

İkinci günün devamında kaybedenler grubunun maçları vardı. Turnuvaya katılmayan veya ilk turdan sonra çekilen 4 takıma ek olarak turnuvadan elenecek ilk 4 takım bu turda belli olacaktı. Bu maçlarda pek sürpriz yaşamadı ve MT, FT, FaB ve C4 maçları kazanarak şanslarını korudular. Kill, eNc, uS ve bal bu turu ra-kipleri çekildiği için maç yapmadan geçtiler. Kazananlar grubun- da şansını sürdürmek isteyen takımlar ise DgTh, CreW, v., Rg, rd, RhR, q ve cdc idi. Turnuvaya 5 takımla gelen Ankara'nın 3, 4 takımla ge- len İzmir'in ise 2 takımla devam ederken 16 İstanbul takımlından sadece 3 tanesinin kazananlar grubunda tutunabilmesi, Counter-Strike'nın İstanbul'da diğer şehirlerden çok daha geliştiği ön yargisini tamamıyla yıkıyordu.

İkinci günün son maçları kaybedenler grubunun diğer turuydu.



Jesuslane ve Magus Serverları ayarlarını geri planda FT ve ONC maçı başlamak üzere.



© C4 takımının İld meşhur oyuncusu JamSession ve Cimbazteze.



© 20 client ve 8 server'dan oluşan turnuva sistemi küçük çaplı bir bilgisayar tarihi gibi.



© Shan ve Birello maçlar hakkında tartışırken (Yoksas benim arkamdan mi kaynatıyorlar? Kılandım şimd).

Gruptaki 8 takımdan dördünün turnuvaya veda edecek turun ilk maçında C4, Kill'i 13-2'lük açık bir skorla yenerek Ankara galibiyetlerini sürdürdü. Böylece Kill hiç maç kazanamadan üst üste iki Ankara ekibine yenilerek turnuvadan elenmiş oldu. Sonraki iki maçta 4 İstanbul takımı karşılaştı. Bu maçlarda turnuvanın sürpriz takımı FT rakibi BTD'yi hiç zorlanmadan 13-3 yenerken, diğer bir sürpriz takım ikiz turnuvaya eksik kadroyla katılan ve iddiası olmayan uS takımını 13-11'lük zorlu bir maça elemeyi başarıyor du. Günü son maçında FaB, İzmir ekibi ND'yi 13-7'lük skorla geçerek Ankara galibiyetlerine devam etti.

Üçüncü Gün

Üçüncü gün maçları kaybedenler grubuya başladı. Kazananlar grubundan yeni gelen WoL, Bergkamp'ın müthiş performansıyla Antalya birincisi MT'yi 13-4'lük açık farkla eliyor. İkinci maçta turnuvaya veda eden takım İzmir ekibi dst (Dost Cafe) karşısında 13-3'lük yenilgi alan diğer bir Antalya takımı bal oluyordu. Bir sonraki maçta güçlü İstanbul ekibi ONC, St-Rb'yi el vermeden 13-0 yeniyor ve böylece bir turda 3 Antalya ekibi birden Turnuvaya veda ediyordu. Bir sonraki maçta ed, eNc'yi yenince Antalya'dan sonra Kıbrıs'ın da tüm ekipleri elenmiş oluyordu.

Güne kazananlar grubu maçlarıyla devam edilirken herkes Ankara'nın galibiyetlere devam edip edemeyeceğini merak ediyor. İlk maçta q takımı İzmir birincisi CreW takımını 13-6'lık rahat skorla geçince diğer maçların da akibeti belli oldu. Önce v., DgTh'ı 13-7, sonrasında ise RhR, Rg'ı 13-10 yeniyor ve böylece kazananlar grubundan kalan 4 takımdan üçü Ankara ekipleri oluyordu. Son maçta ise iki İstanbul ekibinden -cdc-, rd'yi sıkı bir maçta 13-9 yeniyordu. Ankara ekiplerinin durdurulamadığı turun ardından İstanbul'lular umutlarını -cdc'-ye bağlamıştı.

Bu turun ardından kaybedenler grubuna geçildi. İlk maçta sürpriz ekiplerden ikiz, WoL (Warriors of Light) takımını 13-8'lük skorla geçti. Ankara efsanesini sürdürmen C4, ONC'yi 13-

5'lük çok rahat bir skorla eleyince geçen turnuvanın şampiyonu finallere veda etmiş oldu. İstanbul'un iki güçlü ekibi Kill ve ONC aynı şekilde önce v. sonra ise C4'e yenilip elenmişlerdi. İşin ilginci İstanbul elemelerinde bu iki takım karşılaşmış ve maç ONC tarihinin ilk yenilgisiyle sonuçlanmış, iki ekibin mücadelesi uzun süre konuşulmuştur.

Bu turun üçüncü maçında FaB ve dst karşılaşması 13-5 Ankara ekibi adına sonuçlanırken, FT'de ed'yi 15-3 yeniyordu. Böylece son güne gelindiğinde kazananlar grubunda İstanbul'dan -cdc-, Ankara'dan v., Rhr ve Q şanslarını sürdürdüyordu. Kaybedenler grubunda ise İstanbul'dan ikiz, FT, DgTh ve rd; Ankara'dan FaB ve C4, İzmir'den ise Rg ve CreW bulunuyordu.

Son Gün

Henüz hiç bir Ankara takımının elenmediği finallerde son güne büyük bir heyecanla başlandı. İlk maçlar her zamanki gibi kaybedenler grubunu ve ilk maçtan Ankara'nın şansı ters dönmeye başladı. İstanbul'un son kalelerinden rd, FaB'ı 13-4'lük açık farkla yenilince Ankara ilk firesini vermiş oldu. Bir sonraki maçta ise DgTh ise yine açık bir farkla C4'ü 13-2 yeniyor kaybedenler grubundaki diğer Ankara temsilciside finallere veda ediyordu. İşin enesan yanı DgTh, İstanbul elemelerine geldiğinde C4'ü eleyen takımı. Üçüncü maçta yine bir İstanbul ekibi olan FT'nin karşısında İzmir birincisi CreW vardı. İzmir temsilcisinin 13-3'lük açık farkla yenildiği maç ile FT kazanma sırasının İstanbul'da olduğunu gösteriyordu. Ancak bu çok uzun sürmeyecek geriye kalan son İzmir ekibi Rg, rakibi ikiz'i yenerek şansını sürdürdü.

Kazananlar grubuna geçildiğinde öncelikle iki Ankara ekibi RhR (RightHand Rules) ve q karşılaşıyor ve maçtan 13-6'lık skorla RhR galip çıktı. İkinci maç ise cdc ile v. arasındakiydı. Turnuvanın en iddialı iki takımının maçı için herkesin yorumu aynındı "erken final". Bu iki dev takımın mücadeleini salondaki yüzlerce kişiyle birlikte SNN Klan TV'den 500 kişi aynı anda izliyor ve maçın bir kısmı (teknik bir aksaklılığı nedeniyle (bu noktada "flash suxx" diyoruz hep birlikte) sonucu malesef isınma turları :) Best TV'den canlı yayınlanıyordu. Muhteşem maçın sonunda 13-6'lık rahat skorla maçı kazanan -cdc- olurken v. kaybedenler grubuna düşmesine rağmen iddiasını sürdürdüyordu.

Kazananlar yarı finalinin ardından hemen kaybedenler grubunun bir sonraki turuna geçildi. İlk maçta FT rakibi DgTh'ı 13-6'lık skorla turnuvadan elerken, ikinci maçta Rg uztamlarda 16-14 biten inanılmaz çekişmeli maç sonunda rd'yi eliyor. Sırada kazananlar grubunun finali vardı. Şansları döndükten sonra bir türlü toparlanamayan Ankara ekipi RhR'nin cdc'ye 13-0 yenilmesi ile en kötü malubiyetlerini alıyordu. Artık büyük turnuva finalinin ilk takımı belli olmuştu cdc. Final şansını kaybedenler gru-



Turnuva şampiyonu cdc takımının meşhur oyuncularından Amnesia, gg takımındaki nickiley Wicked.

bunda südüren takımlar ise v., rhr, FT, q ve Rg idi.

Kaybedenler grubunun yarı finalinde v. İstanbul'un sürpriz takımı FT, son İzmir ekibi Rg ise q ile karşılaşıyordu. İnanılmaz çekişmeli maçın son roundunda şans yüzüne gülən v. takımı, FT'yi 13-10 yenerken, Rg rakibi q karşısında daha az zorlanıyor ve maçı 13-7 kazanıyordu. Sıradaki maç kazanan bu iki ekip arasındaki. Bu maçta v. kendini iyice toparlıyor ve Rg'yi 13-2'lük skorla geçiyordu. Artık kaybedenler grubunun finali de belli idi. v. ile kazananlar grubunun finalinde yenilen diğer bir Ankara ekibi RhR karşılaşıyordu. Ankara elemelerinde rakibine üstünlik sağlayan v. bu maçta hiç zorlanmayarak rakibi RhR'yi 13-4 yenince ismini büyük finale yazdırılmış oldu.

Büyük Final

Gecenin ilerleyen vakitlerinde (bir diğer deyle gece ikide) oynanacak olan final maçı iki harita üzerinden yapılacaktı. Önce cdc'nin sonrasında ise v.'nin seçeceği haritalar oyananck ve iki haritadan birini kazanırsa cdc şampiyon olacaktı. v.'nin CPL'e gidebilmek için iki haritadaki mücadeleyi birden kazanması gerekiyordu. cdc harita olarak Dust2'yi seçmişti, v.'nin tercihi ise Inferno idi.

Maçın ilk yarısında v. rüzgar gibi esiyordu. CT olmanın avantajını kullanamayan cdc, üstüste üç güçlü ekibi yenerek rövanşa çıkan v.'nın yüksek motivasyonu karşısında beklenenin altında bir performans sergiledi ve ilk devrede 7 el verdi. İkinci yarı başladığında cdc'nin korktuğu başına geldi ve genelde CT'lerin üstün olduğu haritada üst üste el kaybetmeye başladı. Skor 5-1'e geldiğinde herkes nefesini tutmuştu. Sadece bir el alması v.'ye maçı kazandıracaktı. Devre arasında -cdc- bu yarıyı kaybetmeleri durumunda maça çekilebileceklerini söylediğinden bu bir el v.'ye şampiyonluğu kazandırılabildi. Tam bu sırada Undertaker'ın makinası kilitlenince maça

kısa bir duraklama oldu ve bu cdc'ye uyanma (tam bu noktada saat üç olmuştu sanırım) ve toparlanma şansı verdi. Bundan sonra oynanan 6 eli kazanan -cdc- skoru 5-1'den 5-7'ye getirince maç uzatmalara kaldı. Üç round üzerinden oynanan iki devrenin ilkinde el vermeyen Cirque de Carnage ikinci devrenin ilk elini de kazanınca şampiyonluğu kazandı ve CPL Oslo Turnuvası finalerine katılmaya hak kazandı. Turnuva şampiyonluğunu kıl payı kaçıran v.'nin ödüllü ise 5 adet 17" monitördü.

Turnuvanın En İyi Oyuncusu

İnanılmaz bir heyecan içinde geçen turnuva finaleri böylece gecenin ilerleyen saatlerinde müthiş bir maçla son buluyordu. Ama geriye kalan son bir iş daha vardı. Turnuvanın en iyi oyuncusunu seçmek. Turnuva hakemleri baş başa verip kısa bir süre tartıştıktan sonra oy birliği ile v.Zeroheat'i turnuvanın en iyi oyucusu, -cdc-dunpile'i ise en iyi ikinci oyucusu seçtiler. Zeroheat final maçının çok kritik bir noktasında tam teşekkülü dört rakibini üst üste dört magnum head-shot'ı ile öldürerek turnuvanın en sık hareketini yapmıştı. -cdc-dunpile ise kritik pek çok eli çevirerek cdc'ye şampiyonluğu kazandırmıştı.

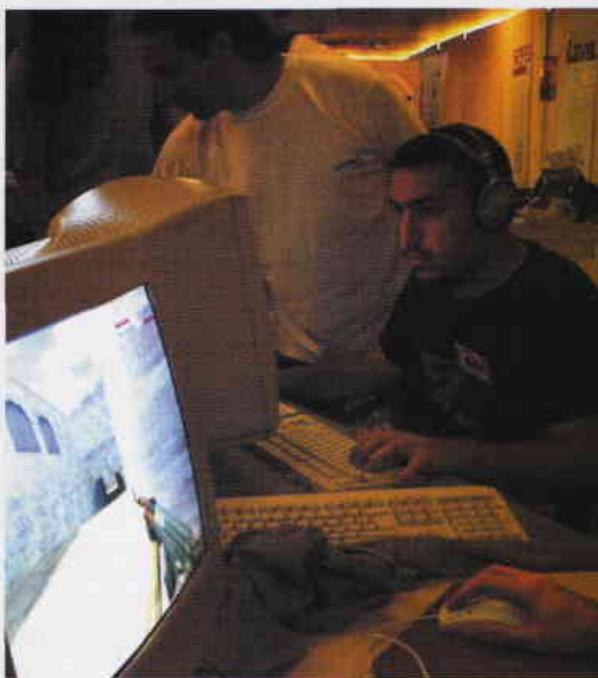
Hemen herkesin büyük keyif aldığı turnuvanın tek üzücü yanı Half-Life'in halen çözemediğimiz bir bug'ı yüzünden maçların çok geç saatlere kalması ve pek çok güzel maçın yayınlanamamasıdır. İlk maçlarda hiç bir sorun yokken maçların hem demoları alınıyor hem de Sanane Klan TV'den canlı olarak yayınlanıyordu. Ancak turnuvanın ortalarında HLTV çalıştırıldığından oyun içinde flashbang'ler çalışmamaya başladı. Tüm çabalara rağmen sorun giderilemeyece HLTV kapatılarak maçlara devam edildi ve final maçında dahil pek çok maçtan demo alınmadı. Bu ay CD'mizde demo alınabilen maçları bulabilirsiniz. 240MB'lık CS ziyafeti siz bekliyor. Demoları nasıl çalıştıracağınız zip dosyasının içindeki dökümanda detaylı olarak anlatıldı.

Kazananlar ve kaybedenler bu ay başlayacak olan diğer bir büyük turnuva World Cyber Games Türkiye'de buluşmak üzere veda ederken biz de bütün yorgunluğumuzla makinaları toplamaya başladık. Turnuva düzenlemenin yorucu bir iş olduğunu biliyoruz ama bu kadarını da beklemiyorduk. Neyseki pek çok dostumuz bize sonuna kadar destek vererek arkamızda durdular. Şimdi onlara teşekkür zamanı.

Herşeyden önce verdiği hiç bir sözü tutmayan sponsorumuz Veezy'ye, turnuvanın başından beri her noktasında koşturan Je-



Vendetta takımını maç sırasında. Sol baştan sırayla Zarohent, Undertaker, Dimswart, Sieger ve bl (namı değişim 08.8333).



Şampiyon cdc takımının kapitanı carnage, gg takımındaki eski nickiley Arthur

suskane'e, son maça kadar hiç durmadan yanımızda olan Birofilo'ya, maçların SNN Klan TV'den yayılanmasını sağlamakla kalmayıp finaler boyunca yardımımıza koşan Magnvs'a, finalerde serverları yöneten Shibumi'ye, son dakikada donanım sponsorluğunu üstlenen Adeks'e, makinaların kurulumunda ve server başında yardımcı olan Dimswart ve Zeroheat'e, maçlarda yardımcı olan Matt'e, Princess Otel'in en sıkı Counter oyuncusu Barış'a, baş ağırtma konusunda bir numara olan Glad'e, yayınlarıyla turnuvayı destekleyen, Games Special Weekend ile turnuvaya gelemediğimiz heyecanı aktaran Best TV ve Bora'ya ve son olarak turnuva mekanını bize sağladıkları için Princess Hotel'e sonsuz teşekkürler. Gelecek ay World Cyber Games finalerinde aynı heyecanı tekrar paylaşmak üzere diyoruz... ☺

Tugbek Ölek | tugbek@level.com.tr



BLACK & WHITE

İyilik meleği mi olmak, yoksa kasap mı... İşte bütün mesele bu!

Cizgi romanların, ucuz aksiyon filmlerinin de mirbaşı kötü adam profilini hepimiz çok iyi biliriz; ister deli bir bilim adamı olsun, isterse transgenik bir süper suçlu, bu adamların hepsi nın rüyası karşı durulmaz sonsuz bir güçe sahip olmak, dünyayı yönetmek, kısacası bir çeşit tanrı olmaktadır. Bana kalırsa çoğu kez ortalama seyircinin bile çok inandırıcı bulmadığı bu mega narsist karakterler hakkında kesin hüküm vermeden bilmemiz gereken bir şey var, o da pek çocumuzuñ içinde aslında sonsuz güçe hasret duyan bir yön olduğu. Aksi takdirde geçen senenin hit oyunu Black & White'in bu kadar beğenilmesini nasıl açıklayabiliriz?

Kötülüğün dayanılmaz hafifliği...

RTS türünün sancılı günlerinin daha dinmediği bir anda raflarda yerini alan Black & White en yalın tabiriyle bir tanrıçılık oyunu idi. Üzerinde akıllarıń alarak süzüldüğünüz kollarınızı yönlendirerek buğday ve kereste biriktiriyor, nüfusunun artmasını sağlıyor ve diğer tanrılarla savaşuyordunuz, İnsanıklarınızın size tapınmasıyla depolanan mananız ile güclü büyüler (mucizeler) yapıp müminlerinizin üzerine kah iyilikler kah la netler yağırdıryordunuz.

Yenilmesi gereken ordular yoktu ama kaza-



nilmesi gereken kalpler vardı ve bu kalpler de diğer tanrıń kollarına aitti elbette. Düşman tanrıyi alt etmenin yolu onun inananlarını size inanmak üzere ikna etmektı ve bunu yine ya iyilikle (onları doyuyarak, iyileştirek) ya da kötüülkle (alev ve şimşeklerle kavurarak) yapabiliyordunuz. Bu mücadeleinizde en büyük yardımcınız sadık

yaratığınızdı. İlk başlarda birkaç adam boyu olan sevimli yaratık ilerki safhalarda küçük bir dağ boyutuna ulaşıyor, öğrettiğiniz mucizeler ve diğer olaylarla size büyük bir destek sağlıyordu.



İşte bu temel fikir üzerinden çıkan Black & White geçen sene severek oynadığımız oyunların başında dayandı. Gayet başarılı grafikleri, muhtemelen yapay zekası ve mouse hareketleriyle büyük yapmanızı sağlayan motoru oyunu klasikler arasında pek de yabana atılmayacak bir yere oturttu. Bu başarısıyla da devamı en çok beklenen oyulardan biri oldu Black & White. Tüm artılarına rağmen birkaç eksiği vardı şüphesiz. Oyunda iyi ya da kötü olmanın tamamıyla size kaldı.

TAHMİNİ ÇIKIŞ TARİHİ

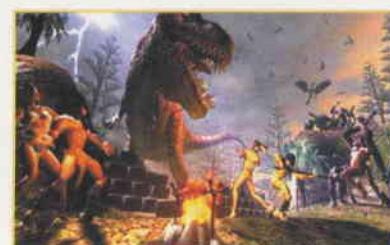
2003

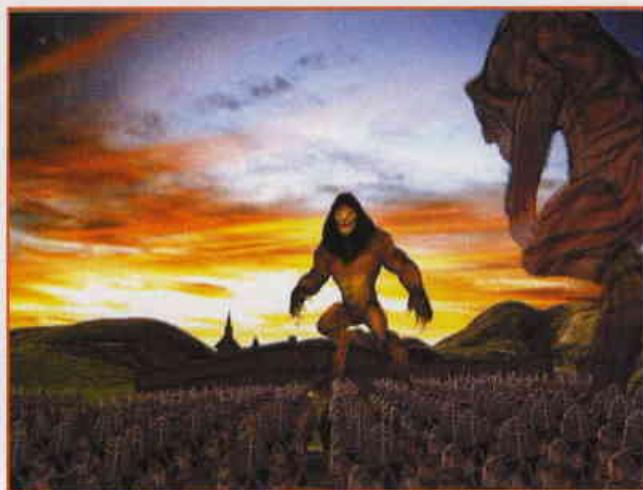
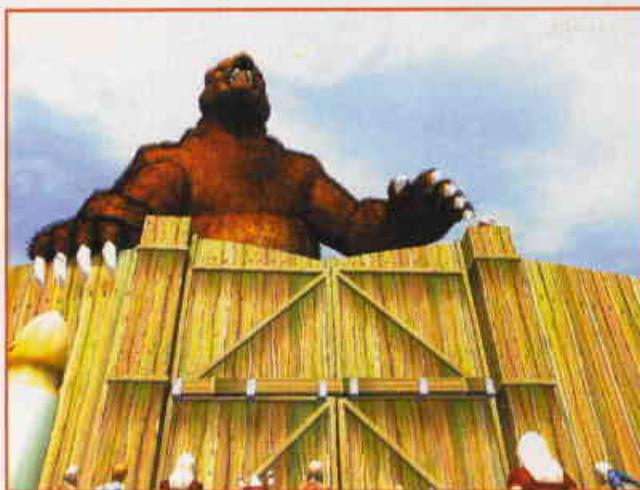
Tür • Strateji

Yapım • Lionhead Studios

Dağıtım • Electronic Arts

Bize Göre • Farklı konsept ve inanılmaz özellikleriyle yepyeni bir oyun Black & White 2. Tanrı olma ve gücü ve sorumluluk kavramları arasında kalmak hem eğlenceli hem de düşündürücü.





kazanmak için birinin diğerine karşı daha avantajlı olmadiği söyleşene de iyi bir tanrı olmak çok zordu. Rakip tanrıların inançlarını kazanmak için mucizelerle onları etkilemeye çalışırken, aynı büyüler birkaç kez yapılığınızda cibesini kaybediyor. Bu yüzden iyi tanrı olup sürekli iyi büyüler yaparak bir kababayı ele geçirmek özellikle ilerki böfümlerde neredeyse imkansız. Ama arada bir yıldırım veya ateş topuyla bir kaç kişiyi kavurursanız işler değişiveriyor ve birkaç kere 'yakıcı' mucizeden sonra mecburen kötü tanrı oluyor. En doğru taktik her tür mucizeyi kullanmak ama yaratığınızı kesinlikle iyi tutmaktı. Oyunun başka bir zarflığı ise hevesi kursakta bırakacak kadar kış olmasındı. İyi bir oyuncunun iki içinde oyunu bitirmesi içten bile değil. Diğer yandan son bölüm hariç, rakip tanrıların çok pasif kalması ve yaratığınızı beslemenin bazen sorun olması sıkıcı ayrıntıları.

Tarafsızlık en kötüsüdür.

Bu giriş oyunu tanımayanlar için iyi oldu sanırım. Evet, Black & White 2 geliyor. Ne zaman mı? Açıkçası pek bir bilgi yok çünkü oyunun yaratıcısı Peter Molyneux çıkış tarihiyle ilgili sorulara gayet hir bir şekilde "bitince" diye cevap veriyor. Black & White 2, önemli değişiklikler ve inanılmaz



yeniliklerle ilk oyunun kaldığı yerden devam ediyor. Hatırlarsanız tüm nüfusu kulunuz yaptıktan sonra hiçbir pişmanlık ve sorumluluk duymadan adalar zincirini terketmiş ve insancıkları kendi haline bırakmışınız. Aradan uzun bir süre geçer, insancıklar teknolojik gelişmeler kaydeder ve en sonunda tanrıları yüzünden birbirlerine girecek aşamaya gelirler. Her kabullenin tanrı kavramını farklı yorumlaması (biz buna din demiyor muyduk?) bölünmeye ve savaşa yol açar. İşte tam bu esnada bulutların üzerinden yeryüzine doğru bir dalış yapıyor ve tanrıının eli olarak kontrolü tekrar ele alıyoruz. Bu seferki ahlaki çelişkimiz iyi ya da kötü olmak değil, birlerce insanın harcanacağı kanlıavaşlara ön ayak mı olmak yoksa insanlar arasındaki anlaşmazlıklarını gidererek barış mı sağlamaya çalışmak. Karar yine size kalmış tabii ki...

Hemen söyleyelim, ilk oyunda el bebek gül bebek baktığınız, bazen azarlayıp bazen pişişlediğiniz ve uğrunda saatlerce uykusuz kaldığınız yaratığınızı Black & White 2 ortamina transfer etmeniz mümkün. Bu gerçekten çok önemli bir yenilik; eğer yaratığınızı bir hayatı etmiş ve büyümüş bir şekilde oyuna transfer ederseniz, başlangıç angaryaları bakımından oldukça rahat edersiniz. Ayrıca artık insanlar da yaratıklara saldırlabiliyor olacak. Bu yüzden cılız bir yaratığın binlerce insan karşısında hiçbir şansı olmayacağıdır. Yaratığınızla diyalogunuz bu sefer çok daha farklı.

Ne de olsa o artık ordularınızın baş komandani. Onu silahlandıracılarla donatabilirsiniz.

leceksiniz. Yaratığınıza nasıl davranışlarınız, o da insanlara o şekilde davranışacak ve bu da savaşın rengini belirleyecek. İnanılmaz bir olay da yaratıkların kendi aralarında üretyebilecek olması. Öreme sonucu ortaya çıkacak olan yaratık ne inek, ne de maymun olacak. Dominant bir taraf olmayacağı için sonuçanne ve babanın bir karışımı, yani bir anlamda bir mutant olacak.

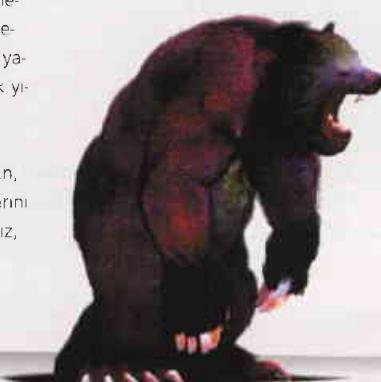
Barış, savaş için hazırlıktr

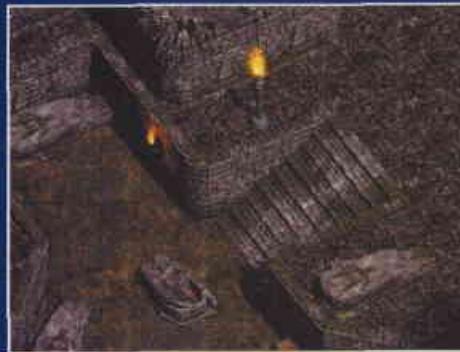
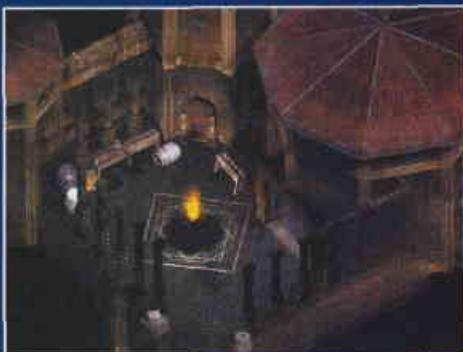
İnsanlarınızın birlik anlamda geliştiğin için artık onların ihtiyaçlarını gidermek zorunda değilsiniz. İlgilenmeniz gereken tek şey onları savaşa hazırlamak ya da savaştan uzak tutmak. İnsanlar arasındaki şiftçi, oduncu, damızlık gibi sınıflara demirci ve lider sınıfları da ekleniyor. Ne de olsa artık metal çağındayız ve metal silah anlamına geliyor. Çeşitli silahlar üretilebilecek ve ordunu zu bunlarla donatabileceksiniz. Ayrıca düzenli bir ordu yapmakla siz değil, seçtiğiniz liderler uğraşıyor. Liderleri bir tür emriniz altındaki komutanlar olarak düşünebilirsiniz; insanlarını savaşa hazırlamak onların görevi. Artık mucizelerin yerini teknoloji almış durumda ve biraz klasik olsa da artık sizin de doğrudan çorbada tuzunuz olacak. Nasıl mı? Savunma için duvarlar ve kuleler inşa ederek. Dikkat etmeniz gereken bu yapıların boyutları. Örneğin rakip tanrıların yaratıkları girmesin diye duvarları çok yüksek yaparsanız, dengesiz olur ve çubuk yıklırılar.

Görsel anlamda da Black & White 2 çok daha yetkin bir oyun, hatta yeni nesil grafik standartlarını değiştirebilecek kadar. Yaratığınız,

insanlarınız, kısacası tanrılık sınırlarınız altındaki her şey 16 kat daha detaylı. Aşağı yukarı yaratığınızın tüylerini (tabii varsa) tek tek sayabileceksiniz. Belki "tek mi, çift mi" bilme yapabilirsiniz. Ayrıca takındığınız tavra göre tüm doğa değişecek ve dönüştürülür. Eğer bir barış severseniz, etrafta beyaz tavşanlar gezecek ama eğer kan istiyorsanız, dün yanınız zebanilerle süslenecek. Oyunun motoruya yüzlerce insanı savasılabilen kapasitede olacak. Anlatım da çizgisel olmak yerine dallanıp budaklanacak ve problemlere birden fazla çözüm getirebilecek. Yapay zekanın çok daha geliştiğini söylememeye gerek yok sanırırm. Creature Isle eklencisinden sonra gerçekten bir devam oyununun ihtiyacı hissedilmeye başlanmıştır ve Black & White 2 bu boşluğu doldurabilecek güçte bir oyun. Peter Molyneux, Black & White efsanesini beş oyunculuk bir seride dönüştürmeyi planlıyor. Amacı da oyunu günümüze getirmek ve birçok soruya cevabı olan modern insanı tekrar tanrıya inandırmak. Son olarak Black & White 2'nin online versiyonunun bağımsız bir şekilde çıkacağı da duyduklarımız arasında. Simdilik beklemeye devam... ☺

Güven Çatak | guven@level.com.tr





lionheart

Tarih kitaplarınızı kapatın!

1 191 yılının hazırlı ayl... III. Haçlı Seferi'nin başlamasından dört, Akkâ'nın kuşatılmasından iki yıl sonrası, Akkâ bir kaç gün içinde Aslan Yürekli Richard'ın kuşatmasına yenik düşecek. Richard, Selahaddin Eyyubi'den şehirdeki tutsaklara karşı içinde kutsal haçın da bulunduğu değerli fidyecek isteyecek. Ancak aralarında bir anlaşmazlık çıkacak ve Akkâ'daki iki bin yedi yüz Müslüman kılıçtan geçirilecek. Richard, Kudüs'e kadar ilerleyecek ancak orduyu savaşamayacak kadar yıpranmış olduğu için Selahaddin Eyyubi ile barış imzalayacak. Hristiyan hacıların kenti zi-yaroti karşılaşında bir daha Kudüs'e dönmemek üzere geri çekilecek. Dönüş yolunda Avusturya Dükü'ne tutsak düşecek ve ülkesine iki yıl sonra ulaşabilecek. III. Haçlı seferi de böylece sonuçlanacak. En azından bizim dünyamızın tarih kitaplarına göre böyle olacak!...

**Bir bilim kalmadı evrende,
benim bilmemiğim.**

Black Isle'in E3'te yeni RPG'sini tanıtabağlığı haberinden sonra fısıltılar kulaktan kulağa gezinmeye başlamıştı. Kimilerine göre üçüncü Fallout, kimilerine göre yeni bir Planescape: Torment yoldaydı. Gerçekte Black Isle'in bu sefer yapımı firma olmaya niyet yoktu. Kendileri oyunun dağıtmacı-



liğini üstlenecek, yapımdan Reflexive Entertainment (Zax: The Alien Hunter, Star Trek Away Team oyularından hatırlarsınız) sorumlu olacaktı. Bu sefer ne Fallout gibi bir karanlık gelecek, ne de Planescape gibi salt bir fantezi dünyası kurgulanıyor. Lionheart, bizim dünyamızın gerçekliğinin XII. yüzyılda kırıldığı bir alternatif boyutta geçiyor.

Lionheart'in konusuna göre Akkâ'nın istilasına kadar her şey dünyamıza paralel olarak sekylleri. Ancak Richard'in ele geçirdiği kutsal emanetler ve öldürdüğü insanlar, dünyada bir "kırılma"nın başlangıcı oldular. Yırtılan gerçeklikten dışarıya büyülü güçler ve ruhlar çıktılar. Aslan Yürekli ve Selahaddin Eyyubi birleşerek karanlık güçlere karşı çarpıştılar ve kırılmanın tamamlanmasını önlediler. Ama büyülü dünyaya karışmıştı

bir kez. Her iki kumandan da kutsal emanetleri paylaştılar ve nesiller boyunca onları korumaya andılar. Haçlı Seferleri devam etti, ama Müslümanlar'a değil, ejderler ve büyüğülere karşı...

Aradan yaklaşık 400 yıl geçti. Büyülü yaratıklar hala dünyada dolasıyorlar. Güçlenen Engizisyon Mahkemesi büyüğe karişan her canıyla avarken Templar Şövalyeleri gibi örgütler de insanlığı bu zor zamanlarda korumaya çalışıyorlar. Canlandırdığımız karakter, Kral Richard'in soyundan gelmekte. Kırılma sırasında Richard, büyülü güçlerden etkilendiği için bize onun soylu kanının yanı sıra doğaüstü yetenekler de miras kalmış bulunuyor. Daha bu yetenekleri nasıl doğru dürüst kullanacağımızı bilmezken, kutsal emanetlerin çalıştığı ve ikinci bir kırılmanın yaklaşığı bir karmaşanın ortasına düşüyoruz.

TAHMİNİ ÇIKIŞ TARİHİ

11.2002

Tür • RPG

Yapım • Reflexive Entertainment

Dağıtım • Black Isle

Bize Göre • Sana üç vakite kadar bir kışmet görülmüyor ama artık Arcanum gibi mi desem, Fallout gibi mi desem...



Sana değgin nice bin sırrı çözüp silkeledim.

Lionheart'da Fallout oyuncularının alışık oldukları SPECIAL sistemi kullanılıyor. Bu sistemde karakterinizin Strength(güç), Perception(algı), Endurance(dayanıklılık), Charisma, Intelligence(zeka), Agility(çeviklik) ve Luck(şans) olarak adlandırılan yedi değişik özelliği bulunuyor. Bunlara ek olarak her seviye atladığınızda yeteneklerini geliştirmekte kullanacağınız puanlar ve üç seviyede bir "perk" adı verilen özel güçler kazanırsınız. Fallout'tan farklı olarak bu kez savaş sahneleri sıra sıra değil gerçek zamanlı oynanıyorlar. Eski sisteme çeviklik puanınız her turda ne kadar hareket edebileceğinizi belirlerdi, şimdi ise yaptığınız hareketlerin hızını belirliyor.

Fallout'ta büyü kavramı bulunmadığı için yarımçılar Lionheart'a özgü bir takım değişiklikler yapmayı da ihmal etmiyorlar. Oyunda büyüler thought, divine ve tribal olmak üzere üç ana grubu ayırmıyor. Aldığınız yetenek puanıyla büyü gücünüza geliştirebiliyor, geliştirdiğiniz büyüler sayesinde yeni büyüler öğrenme hakkını kazanırsınız. Yani bir nevi Diablo'nun yetenek ağacı gibi bir durum söz konusu. Büyü yapmak için manaya ihtiyacınız oluyor ama Lionheart'ta diğer oyuncuların aksine mana miktarını zeka puanınız belirlemiyor. Bunun yerine yüksek bir karizma ve algı gücü gerekiyor. "Yov ne alakası vor?" demeyin, Lionheart'in kurgusuna göre büyү, insanların kendi enerjilerinden kaynaklanıyor. Kırılma sırasında dünyaya gelen büyülü yaratıklar güçlerini kullanabilmek için kendilerine bir beden arıyorlar.

İnsanların ve bu ruhların birleşmesinden daha güçlü bir ortak yaşam formu oluşuyor. İçindeki ruha söz geçirebilen insanlar büyü enerjilerini de kontrol etmeye başlıyorlar. İyi bir algı kendinizi içinizdeki ruha uydurmayı, iyi bir karizma da ruhun üzerinde denetim kurmanızı sağladığı için mana miktarınızı doğrudan etkiliyor.

Yaşadım yetmişin aşkın yılı, en sonra gelip,

Oyuncular dört farklı ırktan (insan, sylvant, feralkin, demokrin) birini seçerek senaryoya başlıyorlar. Her ırkin başlangıç için farklı puanları, ilerde de ırka özgü perk'leri bulunuyor. Örneğin Sylvant'lar tüm ırklar arasında büyüğe en yatkın olanlar. Büyülü rıhaların, özellikle elementallerin soyundan geliyorlar. Demokinler, sıvı kulakları ve keskin dişleriyle insandan ayrı edilseler de çoktan kalabalıklara karışmasını iyi biliyorlar. Feralkinler ise hayvansı ruhlardan soy alıyorlar ve sıvı kulakları, pençemsi elleri kendilerini diğer ırklardan daha çabuk ele veriyor.

Tüm bu olağanüstü atmosfere karşın Lionheart'taki dünyanın bizim dünyamızın bir paraleli olduğunu da unutmamak gerekiyor. Bu nedenle Avrupa'nın rönesansı yaşadığı XVI. Yüzyıldan tanındık simalarla karşılaşabilmeniz mümkün. Birkaç örnek vermek gerekirse Galileo Galilei, Cervantes, "Prens"in yazarı İtalyan düşünür Machiavelli ve "üststat" Leonardo da Vinci (ve ünlü uçan makinesi) ile karşılaşabilir, hatta şansınız yaver giderse maceralarınızda onlardan yardım bile alabilirsiniz. Saydığımız ünlü karakterlerin gerçekteki kişilikleri de oyuna aynen yansıtılmaya çalışılmış. Büyü enerjisinin bazı karakterleri bizim dünyamızdan daha uzun süre hayatı tuttuğu da aklınızda bulunsun, "Bu adam 1588'de ne arıyor?" demeyin sonra!

Daha hiç bir şeyi öğrenmemişim; öğrendim (Hayyam).

Lionheart'taki yaratıklar da paralel bir evrene uygunluk gösterecek şekilde tasarlanmıştır. Dünya'yı Tolkien dünyalarından farklı tutmak amacıyla ork'lar, troll'ler gibi yaratıklardan uzak durmuştur. Bununla birlikte Barcelona sokaklarında ge-

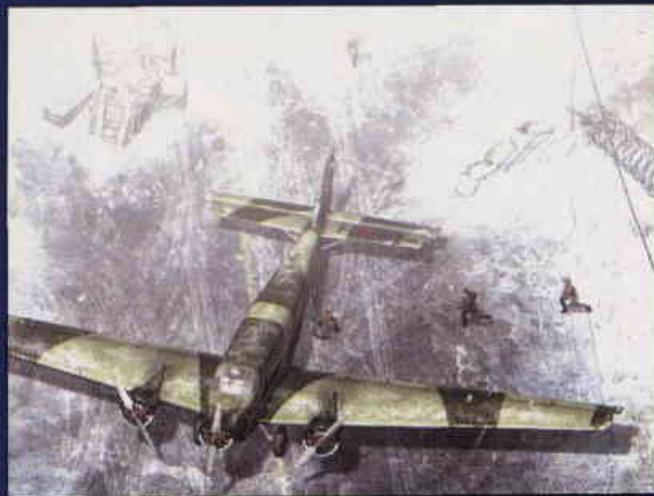
zinen yarı insan-yarı hayvan yaratıklar, goblin'e benzer ama daha zeki bir ırk ve daha adı duyulmadık, ne idüğü belirsiz bir sürü karanlık varlıklı karşılaşmaya hazırlıklı olsun. Üstelik senaryo süresince anlaşma yaptığınız gruplara göre karşı fiziki insan topluluklarıyla da mücadele etmek zorunda kalabilirsiniz. Özellikle büyülü güçlerini açığa vurmanız durumunda engizisyonun peşinize düşeceğinden emin oln.

Elbette oyunda maceralarınızda ortak olmak isteyen dostlarınız da yer alacak ama Lionheart birden fazla karakteri kontrol etmenize izin vermiyor. Öykünün merkezinde siz bulunuyorsunuz ve yanınızdaki karakterler de Fallout'taki yol arkadaşlarınıza göre daha başlarına buyruk davranışları. Benzer şekilde onlara basit komutlar vererek (Dövüşte yakın dur, belli bir mesafede kal, vb...) yönlendirebiliyorsunuz ama her birinin ayrı kişilik ve amaçları olduğu için ne zaman gidip ne zaman kalacaklarına kendileri karar veriyorlar. Kimileri ortak görevinizi biter bitmez sizi terkederken kimileri de sizinle maceradan kaçışmaya devam ediyorlar.

Karakter seçiminiz yine Fallout serilerindeki gibi tüm oyun akışını etkiliyor. Karizma, etkili konuşma gibi yeteneklerini öne çıkartarak diplomatik bir karakter yaratmak elinizde olduğu gibi (Bir keresinde Fallout'u böyle oynamıştım, silahşörlükten çok daha eğlenceliydi.) dövüş yeteneklerinizle de öne çıkmayı da tercih edebiliyorsunuz. Karakterinizi nasıl yaratırsanız yaratın, karşınızda 40-60 saat arası süren uzun ama zevkli bir macera bulacaksınız. Arcanum'da başarıyla uygulanan "alternatif dünya" senaryosunu çok daha farklı bir bakıştan oynamak isteyenler, hele benim gibi zamanında Templar Şövalyeleri üzerinde ödevler hazırlamış, Fallout'u bitirdiğine üzülmüş olanlar için Lionheart tam beklenen oyun. Bu kırılmamak için kendimizi zor tutacağız!

Not •Son sanlıyede oyunbozanlık etmeyeşim ama geçenlerde bir helgesel kanalında izlediğim bir programda Astan Yürek-E'nin aslen Fransız olduğu, hatta İngilcesini bile iyi olmadığından bahsediliyordu, rastlarsanız izlemenizi öneririm. ☺

Batu & Gökhan | batuher@level.com.tr



commandos 3

Yeşil bereliler bu sefer gerçekten aklımızı alacak galiba...

0 nlar gerçekten oyun dünyasında bir devrim yarattılar; belki boyutları küçüktü bu yeşil berelilerin ama strateji türü adına attıkları adımlar hep büyük oldu. RTS camiasının, Warcraft, Command & Conquer ve Age of Empires gibi birkaç sağlam ismin gayretleriyle ayakta durduğu günlere denk geliyor Commandos'un çıkıştı. Oyuncu kaynak yönetiminden ve devamlı adam üretmekten bıkmıştı. Yenilikler istiyordu. O dönemde çikan bazı oyunlar türe biraz aksiyon, biraz RPG katmayı denedi ama oyuncunun ilgisini bir türlü çekemedi. Çünkü bu yeniliklere rağmen real-time strateji türünün temel özellikleri en ufak bir çizik bile almamıştı. Daha devrimsel bir yenilik gerekiyordu ve işte Commandos da bunu başardı. Ne kaynak toplamak vardı, ne de ivir zıvır üremek; ilgilendirmek durumunda olduğunuz tek şey elinizin altındaki bir grup komandoyu ve uzmanlıklarını kullanarak görevi tamamlamak. Kısacası esas olan sadece ve sadece stratejiydi. Ortada yepyeni bir oynanabilirlik ve arka planda ise çoğu strateji severin fanatikleşecek kadar sempati duyduğu 2. Dünya Savaşı (tabii Nazileri de unutmamak gerek).

Rekabet başlıyor...

Commandos: Behind Enemy Lines ortağı kırıp geçirmişti, zor söylelebilcek bir oyunu ve görsel anlamda eksikleri vardı şüphesiz ama oynanabilirlikten alınan zevk yeşil berelilerin açıklarını kapatiyordu. Zaten bu kadar tutması bir ek görev paketiyle sonuçlandı (Beyond the Call of Duty). Gerçekten de bir koşuturma içinde olmadan, sakin kafaya stratejinizi planlayabilmek ve yine aynı gizlilikle uygulayabilmek beni çok etkilemişti. Sessiz ve derinden derler ya, işte Commandos'un da konsepti buydu. Bak ama dokunma, dokun ama tatma, tat ama yutma gibi bir şey. Tabii oynanabilirliğin yanı sıra komandolarınızın



kışisel yetenekleri ve özgün alet edavatları da eğlencenin dozunu bir hayli artırıyordu. Derken Fransız Spellbound firması Desperados diye bir oyun çıkardı ve günllerde taht kurdu (en azından benimkinde). Commandos 2'nin eli kulağında olduğu günlerde böylesine eğlenceli ve şirin bir oyunun "bu piyasada ben de varım" demesi tam bir sürpriz olmuştu. Desperados, Vahşi Batı konsepti, renkli karakterleri, sürükleyici hikayesi, süper grafikleri ve pratik oynanışıyla tam bir başyapitti; takım bazlı oynanışı ve izometrik yapısı hariç Commandos'dan oldukça farklı bir oyundu. Hemen ardından Commandos 2: Men of Courage boy gösterdi ve piyasanın altını üstüne getirdi ama bana kalırsa Desperados kadar etkili olamadı. Evet, Commandos 2 süper bir oyundu,

tam fanatiklerinin ağızına layık türdendi ve abisi ile neredeyse hiçbir alakası yoktu. Grafikler, seçilen mekanlar, düşünülen detaylar gerçekten inanılmazdı. Ama Commandos 2 yeni başlayanlar

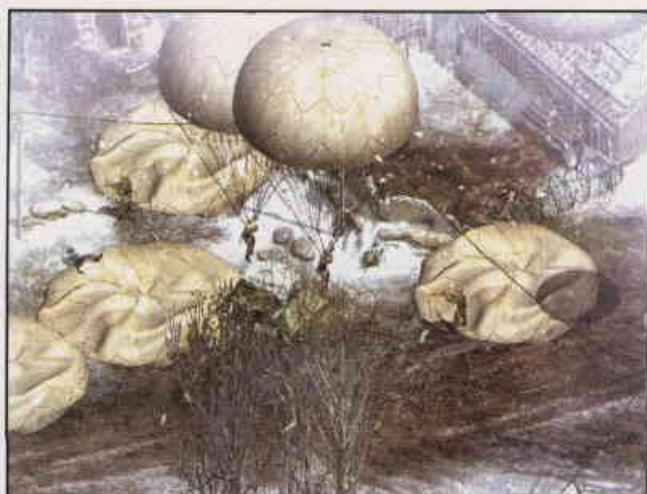
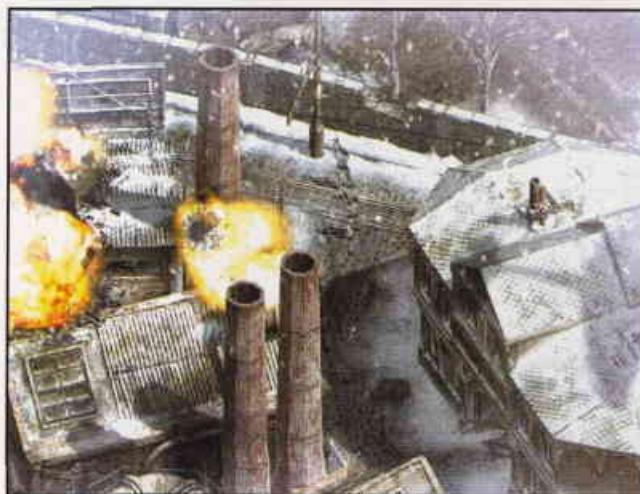
TAHMİNI ÇIKIŞ TARİHİ 01.2003

Tür • Stratej

Yapım • Pyro Studios

Dağıtım • Endos Interactive

Bize Göre • Commandos 3 yenilenmiş grafikler, hikayesi, oynanabilirliği ve en önemlisi de multi-player desteğiyle tozu dumana katmak üzere.



ince biraz fazla zor ve fanatikleri içinse çok düz bir oyundu. Çok fazla filmden esinlenmek yerine belki olaylar özgün bir hikaye esliğinde gelişiydi ve birtakım sürpriz gelişmeler olsaydı, Commandos 2 çok daha eğlenceli bir oyuna dönüşebilirdi. Neysse görünüşe bakılırsa İspanyol Pyro firması da eksiklerin farkında ve Commandos 3 ile dananın kuyruğunu koparmaya niyetli.

Nerde benim kasataram?

Sanki Tiny'i duyar gibiyim: "Hey Fins kasataramı nereye kaldırın? Çıkarımıya geç kalıyoruz." Evet, görünüşe bakılırsa ölümcül komandolarımız bir kez daha görev başında ve biz de Commandos 3 ile bir kez daha 2. Dünya Savaşı ortamlarına dalmışız. Bu sefer kesinlikle Nazilerin kökünü kurutacağız. Pyro ekibi öncelikle Commandos 2'nin en büyük eksiği olarak gördüğü hikaye üzerinde duruyor. Gerçekten de Commandos 2 fazlasıyla görev tabanlı bir oyundu, görevler arasındaki bağıntılar çoğu zaman yetersiz kalıyordu ve ayrıca çok fazla savaş filminden etkilenmişti. Commandos 3 ise öncelikle öz-

hini basacağız. Tabii bir de olmasa olmaz Normandiya çkartması var.

Pamuk eller cebe...

Commandos 3 görsel anlamda ağızınızın suyunu akitacak galiba. Henüz bir demo yayınlanmadı ama screenshots konfigürasyonuzu gözden geçirecek cinsten. Commandos 2'nin grafiklerine zaten hayran kalmıştık ama Commandos 3 için söyleyecek bir kelime bulamayacağız. Önce-likle oyunun motoru güncelleştirilmiş durumda. Artık patlama efektleri çok daha iyi, hava şartları çok daha gerçekçi ve detaylar çok daha etkili gözüküyor. Aydınlatma sistemi baştan aşağı yenilenmiş. Oyunun motoru, büyük patlamalar, hareket halindeki trenler ve hava baskınları gibi dinamik durumlara çok daha hakim olacakmış. Pyro, diğer birçok RTS yapan firmaların aksine bu sefer de tercihini ikinci boyuttan kullanıyor ve çok da iyi yapıyor; Commandos'un 3D olması halinde oynanışından kaynaklanan eğlence uçup giderdi herhalde. Tabii sağlam bir motor ve sağlam grafikler ister istemez sağlam bir sistem ge-

bizi bekliyor. Pyro yapay zeka konusunda da önemli gelişmeler kaydettiklerini söylüyor. Artık düşmanlarımız çok daha zeki ve duyarlı olacakmış. Duruma ve davranışınıza göre düşman çok farklı tepkiler verebileceğini. Yeni düşmanları ve yeni yeteneklerini de unutmadan ekleyelim. Casus Gestapoları, SS subayı, hıcum devriyeleri ve bölüm sonu süprizleri bizi bekliyor. Yine araçlara binebiliyor ve yine onları havaya uçurabiliyoruz. Ama bu sefer araçları kullanarak değişik durumlar yaratabileceğimiz; örneğin Fransız direniş kuvvetinin desteğini arkamızda alarak, bir Panzer birliğini pusuya düşürmek gibi. Yeni komandolarınız olmayaç, hatta Commandos 2'dekinden daha az adamınız olacak. Tasarımcılar çekirdek ekibe yeni adamlar katmak yerine onlara yeni yetenekler ve silahlar vermemi tercih etmiş (yani bu tabii yeni makineler, patlayıcılar ve tuzaklar anlamına geliyor).

Esas bombaya gelince...

Sıkı durun! Çünkü Commandos 3 çok daha sağlam bir multi-player desteğiyle beraber geliyor! Düşünün bir kere tüm ekibinizin arkadaşlarınızdan olduğunu. Umarım Pyro multi-player oyunının üstesinden kalkabilir. Uyduruk olmasında hiç olmamasını tercih ederim. Şimdilik Deathmatch ve bir ihtimal de Capture the Flag modunun oyunda yer alacağını biliyoruz. Ayrıca karşı tarafı yanı Nazileri oynamaya şansımız da yüksek. Commandos 3 piyasayı dağıtan gibi gözükyor ama şimdilik elimizden beklemekten başka bir şey gelmez. Bu arada Spellbound'un Robin Hood'unu da hatırlatmak isterim. Ortalık kızışacak galiba... ☺

Güven Çatak | guven@level.com.tr

gün ve dinamik bir hikayeye sahip olacakmış. Olaylar oyuncuya birçok farklı noktaya sürüklemeceği için bir sonraki sahneyi tahmin etmenin neredeyse imkansız olduğunu söylüyor Pyro'dakiler (sürprizlere bayılmış). Yine birkaç önemli savaş filminden (Enemy at the Gates ve The Train gibi) esinlenmeler olacak ama abartılmaca olacakmış. Şimdilik oyun 20 görevden oluşuyor ve her görev farklı bir yerde geçiyor. Aslında oyunu Stalingrad, Almanya-Fransa ve Normandiya sahilleri olarak üçe bölmek de mümkün. Şimdilik Pyro Studios görevler hakkında çok fazla detay vermiyor ama oyuna Stalingrad civarında Alman ordusunun en tehlaklı keskin nişancısını ele geçirme göreviyle başlayacağımızı biliyoruz (al sana Enemy at the Gates). Sonra büyük bir zevkle Berlin yakınlarındaki bir Gestapo kararga-

rektiriyor, özellikle oyunu akıcı bir şekilde oynamak istiyorsanız. Tasarımcılar, Commandos 3'ün yeni jenerasyon sistemlerin tüm özelliklerinden yararlanabilecek şekilde hazırladığını söylüyor (yandık desenize).

Oynamanabilirlik bakımından Commandos 3 abilerinin izinden gidiyor ve serinin tarzını koruyor. Yalnız yeni başlayanların oyuna alışmasını kolaylaştırmak için birtakım değişiklikler ve ekleneler yapılmış. Gerçekten senaryo bütünlüğünün yanı sıra Commandos 2'nin oynamanabilirlik bakımından da eksikleri vardı; oyun biraz fazla zordu ve oynanış tarzına yabancısanız alışıması biraz fazla zaman alıyordu. Bu bakımından oynamanabilirliğe biraz esneklik getirmek hiç fena olmaz. Muhtemelen oyun içi bir tutorial bölümü



OYUNDAN PARA KAZANMAK

Eğlenerek para kazanmak mı? Hiç akılınıza gelir miydi?

Oyun oynamak aslında tamamen kendimiz için yaptığımız bir iştir. İyi zaman geçiririz ve bu arada hiçbir sorunumuzu düşünmeyiz. Tamamen oyun dünyası içinde dolaşmaktan başka hiçbir şey istemeyiz. Senaryomuzun hedefi bellidir: Bölümü bitirmek ve bunu yaparken olabildiğince eğlenceli. Bölüm bittiğinde ise bir şeylerin başarısız olmanın verdiği hazırlıktır. Peki hepsi bu kadar mı? Para ver, eğlen ve tatmin ol. Peki bu üç duygunun yanına para kazanmayı da eklersek nasıl olur? İşte o zaman dünyanın belki de en şanslı insanı olursunuz. İşte size oyundan para kazanmanın yolları.

Online oyunlarda karakter geliştirmek

Meslek Statüsü: Gece Kuşu
Parasal Tatmin: Dovede Kubak
Türkiye'de İş İmkanı: Sonsuz

Devasa online oyunlarda güçlü karakterler yapmak çok zaman isteyen bir iştir. Bazı oyuncular ise bu kadar uğraşmak yerine hazır karakterleri almayı tercih eder. Bu arzatalep durumda güçlü karakterlerle doldurduğunuz bir hesabı iyi bir pa-

raya satabilirsiniz. Oyunlarda bazı eşyalar ise çok zor bulunur. Ya da belli tutarlardaki paraları biriktirmek çaba ister. Eğer bu tip eşyalar elinizde varsa ya da oyunda çok fazla para yapmışsanız bunları belli tutarlar karşısında satabilirsiniz. Online oyunlardan bu iki yolla para kazanan profesyonel bir tüccar oyuncu olmak istiyorsanız yapmanız gereken çıkışın tüm oyunların bir şekilde beta testine katılmak ve bu piyasayı çok sıkı bir biçimde takip etmektir. Oyun tam kullanıma açılmadan önce genel mantığınız çok iyi kavramalı, kendinize bir taktik belirlemeli ve eğlenmek yerine tamamen iş yaplığını düşünüp buna göre hareket etmelisiniz. Yardımlaşa oynamanız gereken oyunlarda iyi bir ün yaparak bir bölüm oyuncuya kendinize çekmeli ve onların omuzlarına basarak yükselmeye bilmelisiniz. Örneğin Ultima Online da iyi tanıyorsanız az bulunur eşyaları ya da evleri alıp satarak çok iyi para yapabilir ve bunu e-bay gibi takas sitelerinde satabilirsiniz. Bu yol hiçbir zaman bir iş olamaz çünkü geliri çok yüksek değildir. Ayrıca oyun başında sabahlamaktan sosyal ya-

mınızı ciddi anlamda tehlkiye de atabilirsiniz. Fakat iyi bir tüccarsınız dolar üzerinden alışveriş yaparak kenara iki-üç bin dolar atabilirsiniz.

Oyun fikrine sahip olmak

Meslek Statüsü: Kumarbaz
Parasal Tatmin: Şanssız
yaver piyasa, İlyi Türkiye'de İş İmkanı: Yok, ama İlyi Bir İmkan Yurt外isine satılık olmaz
Eğer çok orijinal bir fikriniz varsa bunu sa-

tarak ve hatta serilerini üreterek para kazanmanız mümkün. Fikriniz değerlendirildikten sonra birlikte çalışacağınız dev gibi bir takımınız olabilir. Bu bir rüya değil. John Carmack (Doom, Quake), Hideo Kojima (Metal Gear Solid I-II) gibi insanlar kendi kişisel becerilinin yanında fikir üretip bu fikrilerini uygulamaya başarıyla geçirebildikleri için buralara gelebildiler. Sayıları çok az olsa da eğer bir fikriniz varsa bunu satarak para kazanabilir ve hatta oyun tarihine geçebilirsiniz. Fakat bunun için yapmanız gereken öncelikle bir fikre sahip olmanız ki iş zaten başından



kopuyor. Çünkü sizin düşündükleriniz mutlaka bir başkası daha önceden düşünmüştür ve hatta uygulamaya bile geçirmiştir. Kısaçısı ikinci bir Amerika bulmak zorundasınız. Eğer fikri yakalarsanız ikinci ayak bunu satmak ki bu da başlı başına bir başka problem. Çünkü büyük şirketlere ulaşmak ve kendinizi dinletmek hemen hemen imkansız. Oralara hergün sizin gibi binlerce genç başvuruyor. Eğer paranız ve karizmanız varsa E3 gibi fuarlarla gidip kendiniz dinleyecek birilerini belki bulursunuz. Bir başka yol ise kendi ekibinizi kurup yola çıkmak ve fikrinizi çok iyi tasarlayıp ortaya çıkardıktan sonra bir dağıtıçı ile anlaşarak piyasaya sürmek. Bu her şekilde gene para ve zaman demek ki gene en büyük risk bir başkasının sizin fikrinizi önceden akıl edip sizden önce piyasaya sürmesi. Kısaçısı efsane olmak için çok şanslı ve özel olmanız da gerekiyor.

Oyun Programcılığı

Statü: Soysal hayet 0

Parasal Tatmin: Çok lyl

Türkiye'de İş İmkanı: Kendinizi bu konuda geliştirmek istiyorsanız, Internet'ten lütfen aynı programcılığı kitapları sıparış etmeye başlasanız lyl olur.

Tüm oyuncuların temeli burada yatar. Eğer C ve C++ biliyorsanız bir başlangıç yakalamışsınız demektir. Tabii ki bunun için ya işin okuluna gitmeniz ya da çok çalışmanız gereklidir. Playstation ve X-Box gibi platformlar icad olduktan sonra mertlik bozulduğu için Assembler bilmeniz de size büyük bir artı sağlayacaktır. İyi bir Direct X bilgisiyle iyi bir oyun programcısı olabilirsiniz. İşinizde, Dinc Interaktif'ten Engin'in söylediğine göre, uykuya ve sosyal hayatı biraz unutmanız gerekiyor. Çünkü öünüüzde yazmanız gereken tonlarca kod ve düzeltilmeyi bekleyen yüzlerce bug bulunuyor. Eğer büyük bir şirkete kapağı atabilirseniz her büyük şirkette olduğu gibi burada da rahat bir yaşam sürebilir ve iyi bir para kazanabilirsiniz. Ama çok çalışacağınızı unutmayın. Saçlarınız yerinde kalmayabilir. Bunun yanında bir oyunun fanatikleri sevdikleri oyunun arkasındaki takımında çalıştığınıza ögrendiklerinde size büyük ilgi gösterirler ve üzerinizdeki bu ilgi sizin mutlu edecektir. İnanın bize.



Sanat Yönetmeni

Statü: Uzun saç, entelektüel görünüm

Parasal Tatmin: Çok lyl (programci kader değil ama)

Türkiye'de İş İmkanı: Oyun yapmadı īkin, yok.

Oyunlarda gördüğümüz her pikselden sorumlu olmak isterseniz bu iş tam size göre. Yapmanız gereken 2D ve 3D hakkında iyi bir bilgiye sahip olmak ve kendinizi devamlı olarak geliştirmektir. Sanatçı olmak yaratıcılık demektir. Bu yüzden kendinizi devamlı çalışarak geliştirmek zorunda kalırsınız. Eğer bu işin eğitimi almışsanız bir adım öndesiniz demektir. Bu kadar bilgiye sahip olduktan sonra işiniz biraz şansa kalır. Çünkü her işte olduğu gibi burada da elinizde portföyünüz kapı kapı dolaşmak ya da keşfedilmeyi beklemek zorunda kalabilirsiniz. Büyük bir şirkete kapağı atabilirseniz hem iyi para kazanır hem de son derece eğlenceli bir iş yaparsınız.

Oyun Tasarımcısı

Statü: Oyun İlahı (Sid Meier, Video Kojima, Will Wright, John Carmack...)

Parasal Tatmin: Ferrari'nizi

Quake 3'te sizin yenen 18 yaşındaki bir gence hediyeleriniz olmasın (bkz. John Carmack dell mi? - sayı 21)

Türkiye'de İş İmkanı: Yok, yoksullukta sahپton ötürü

İşte okulu olmayan bir iş. Bir oyunun se-

naryosundan tüm bölümlerine kadar herşeyi saniye saniye düşünmek sizin işinizdir. Bir şirkete gidip "merhaba benim aklımda bir oyun var" demek bir işe yaramaz. Bu işi yapan adamlar mutlaka içeriiden birilerini tanıtmak ya da zaten içinde olmak zorundadır. Bir film senaryosu yazar gibi herşeyi tek tek düşünmeli ve hatta elinizdeki bölüm editörü ile birkaç bölüm yaparak işinizi somutlaştırmanız. Devamlı üretmek ve sabahlara kadar süren beyin fırtınaları çevirmek sizin işinizdir. Üreticilik biterse sizde bitersiniz. Eğer işinizde iyisindir bu kezde kral olma yolunda ilerlemek sizin için çok kolay olacaktır. Gene tanınmak bu işin en güzel yanıdır.

Müzisyen

Statü: Adı bilinmeyen, ama dünyada en çok dinlenen müzisyen olursunuz.

Parasal Tatmin: lyl, ama az sayıda aynı müziki yapan sanatçı var.

Türkiye'de İş İmkanı: Müzisyenler səc aşamada aynı projelerine dahil olur. Vu genellikle hangi türkede çalışıldıklarının bir önemi yoktur.



Mod yapımcısı

Statü: Başarılı olursanız, en fazla "İstesiz kahraman" olursunuz

Parasal Tatmin: Geesooner'e (Counter Strike) hakim, azarsınız

Türkiye'de İş İmkanı: Mekan gerektirmeyen bir iştir. Mod'unuzda yapın ve Internet'e salın.

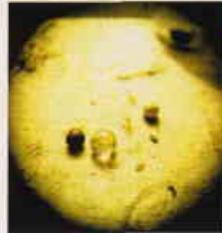
Çalışma zamanı: Hafif



Eğer bir oyunu çok sevmişseniz fakat "ya bir de şöyledir olsa ne güzel olurdu" diye düşünmeye başlamışsanız Mod (modification) yapmak için gerekli fikri yakalamaşınız demektir. Oyunu alıp değiştirmek için tabii yukarıda saydırılmış mesleklerin çoğu ile ilgili bilgilere sahip olmalısınız. Fakat oyuncuların içinde gelen ve oyunun yapımında kullanılan editörlerle bu tip bilgi birikimlerine sahip olmakta artık zorunluluk olmaktadır. Çünkü artık oyun yapımcıları oyunun fanatikleri tarafından yapılan modların oyunları ne kadar uzun ömürü kıldırmayı fark etti ve source kodları bile internet sayesinde erişilebilir durumda. Mod yaratmak için yapmanız gereken tek şey zaman ayırmak ve fikrinizin tüm ayrıntılarını geliştirmektir. Başarılı bir Mod ortaya çıkartabilirsizseniz zaten keşfetmek için beklemenize gerek kalmaz. Hemen fark edilirsiniz. Bunun en iyi örneği bir Half Life modu olan Counter Strike olsa gerek. Yotan var edilen ve şu anda belki de dünyada en fazla oynanan FPS olan Mod sayesinde yaratıcıları ihya oldu diyebiliriz. Önce mod Half Life ile bundle edildi yani beraber verildi. Şimdi ise tek başına bir oyun olarak piyasaya çıkmaktır. Internet sayesinde artık din dilirk gibi sınırların kalktığı dünyamızda keşfetmek isteyen yeteneklerin belki de tercih edeceği en kısa ve eğlenceli yol mod yapmaktır.

**Takım kaptanı olmak****Statü:** Adınız Timo'da bile geçer desem?**Parasal Tatmin: Önböh!****Türkiye'de İş İmkanı:** Bu memlekette, 35 yaşında hala oyuncuları eğrişiyor olmak mı? Giildürmeyein ben!

İşte kralın tahtı burada kurulu! Koca bir oyun yapım grubunu yönetmek ve yönlendirmekten söz ediyorum. Takım içerisinde uyumu sağlamak, koordinasyonu aksatmamak ve herseyin yolunda giderek son güne yetişmesini garantilemek. Geminin kaptanı olmak için uzun yıllar bu işte çalışmış olmanız ve herseyden biraz anlamamanız gerekiyor. Bu pozisyondayken işin kendisi dışında profesyonel olarak finans ve personel yönetimiyle de ilgili olduğunuz için işletme eğitiminiz olması size bir artı sağlayacaktır. Mevki birazda karizma gerektiriyor. Şöyle ki, Metal Gear Solid serisinin beyni Hideo Kojima iki oyunda da takımına yalnızca beraber çalışmayı öğrettiğini ve daha asıl işi yapmaya başlamadıklarını söylüyor! Sen oyun tarihinin en çok satan oyunlarından ikisini yap sonra daha başlamadık de! Pozisyonunuz gereği yaınız biraz geçmiş olacağından artık kariyer değiştirmek için çok geç olsa da zaten değiştirmek isteyeceğiniz pek sanmıyorum çünkü çok çok iyi para kazanacağınız şüphesiz. Şirketin yönetiminde ve herseye karar veren biri olarak işte yet kat yapacağınız zaman burası olacaktır. Eh tabii ki herkesin yeti olsa işin bir esprisi kalmayacağı için buraya çıkmakta o kadar kolay iş değil.

**Profesyonel oyunculuk****Statü:** En azından kendi oyun derimde bir otsancı olursunuz.**Parasal Tatmin: Başarması zor bir spor müsabakası gibi. Ama bir başarındız mı da, temiz para kazanırsınız.****Türkiye'de İş İmkanı:** Varsı Sardırın klavye, mouse'ıra.

Eğlence ve işin birleştiği başka bir yer. Fakat bu kez online oyulardan para kazanmak gibi profesyonel oyunculuğun bir başka dalı sayılabilen bir işten bahsetmiyorum. Burada kişisel veya takım olarak dünya üzerinde oynanan turnuvalara katılmaktan bahsediyorum. Binlerce dolar ödüllü turnuvalardan bahsediyorum. Bazı turnuvalarda ödül olarak Ferrari ya da Harley Davidson verildiğini de biliyoruz. Burada yapmanız gereken Fifa ya da Counter Strike gibi dünya üzerinde en çok oynanan oyulardan birisi üzerinde yoğunlaşmak ve oyunu adınızdan daha iyi bilir hale gelmek. Oyunu kendi dinamikleri ile tanıtmak ve kurallarını tam olarak anlamak. Tabii ki bol bol antrenman yapmalı ve takım olarak oynuyorsanız birbirinizle uyumunuza tam olarak sağlamalısınız. Daha sonra yapmanız gereken kendinizi yerel ve ulusal turnuvalarda kanıtlamak olacaktır. Tanınmaya başladıkça daha çok dikkat çekeceksiniz. Böylece kendinize sponsor bulma şansınız artacaktır. Sponsor bulduktan sonra yurtdışındaki turnuvalara katılarak cebinizi daha çok doldurma yolunda ilerleyecesiniz. Eğer profesyonel olmak istiyorsanız tipki bir sporcuya gibi kendinize bakmalı ve düzenli olarak antrenman yapmalısınız. Oyunun yeni çıkacak olan eklentilerini ve değişiklikleri günü gününe takip etmeli, turnuva başvurularını karışmamalısınız. Zaten bir yerden sonra turnuvalar sizi bulmayı başlayacaktır. Tepede olmak en hızlı silah çeken kovboy gibi olmaktadır. Etrafinızda size devamlı olarak meydan okuyacak olan yemye yetmeler bulunacaktır. Bir çok insan tarafından özellikle de internette tanınmanız kaçınılmazdır.

**Beta testçiliği****Statü:** Bir firmadan elemeni iseniz, sorun yok. Ama Open-Beta'ları katılıyorsanız, statü falan beklemeyin.**Parasal Tatmin: Kadrolu = Orta.****Open-Beta tester = Yok Para.****Türkiye'de İş İmkanı: Yok**

Oyunlar piyasaya çıkmadan önce profesyonel oyuncular tarafından denenmelidir. Ancak bu şekilde oyundaki hatalar belirlenebilir ve giderilerek en mükemmel halde piyasaya sürülebilir. Beta testerlerin genel söylemi ise şudur "buglar bulunmakla bitmez ve her oyun mutlaka piyasaya bugi sürürlür". Haydi bir tane de biz yazalım "Pirinç ayıklarken arada birkaç taş düşümüz kırmak için mutlaka sağlamalar tarafına kaçacaktır". Bu işin en zevkli kısmı sabahtan akşamaya kadar oyun oynamak olsa da aynı oyunu oynamaktan bir yerden sonra bayılabilirsiniz. Gene de bir oyunun en başından sonuna kadar geçirdiği devreleri görmenin zevki deambaşa olacaktır. Burada bahsettiğimiz kadrolu ve profesyonel testerler olduğundan dolayı internet üzerinden oynanan oyularda testerlik yapanlara göre farklı bir konumda olacaksınız. Türkiye'de oyun üreten çok az firma olduğundan ve onlarında böyle bir takım için bir bütçesi bulunmadığından bu mesleği yapmanız çok zordur. Zaten yapsanız bile az bir para alırsınız ve mevsimsiz işçiler gibi oyun piyasaya gırınca sizin de işiniz biter.

**Oyun Dergisi Yazarlığı****Meslek Statüsü: Komedyen****Parasal Tatmin: Orta Direk****Türkiye'de İş İmkanı: 1 Kişi (?)**

Bir oyun dergisinde ya da bir gazetedede oyular üzerine makaleler yazmak aslında son derece keyif verici bir iştir. Öncelikle yazmak için oynamanız gereklidir. Oyunları hayatınızda her şeyden çok seviyor olmanız gereklidir. Ayrıca, Türkçe'ye çok ama çok iyi hakim olmanız, ve keskin bir esprizekâsına sahip olmanız gereklidir.

Oyunlar size her zaman bedavaya gelir. Kesin çizgilerle belirlenmiş bir çalışma saatiniz yoktur. Size verilen son güne kadar işinizi istediğiniz zamanda gelip yapabiliyor ve sonra istediğiniz saatte gidebilirsiniz. Kimse size bir şey demez. Çünkü kısıtlama yaratıcılığını öldürür, siz de keyfiniz yerinde olmadan yazı yazarsanız her şey kötü gider. İş arkadaşlarınız genelde sizle aynı zevklere sahip deli adamlardır ve bu yüzden işe gitmek aslında eğlenmeye gitmekle aynı şevidir. Her istediğinizde kahve ve çay bulabilir her istediğinizde oyun oynayıp gürültülü müzik dinleyebilirsiniz. Kimse size karışmaz. Bunlar dışında eğer namuslu bir patronunuz varsa siz gortanız ödenir ve aylık ortalama bir maaş alırsınız. FAKAT yazı-

larınızı iyi yazamazsanız tekrar yazmanız için size geri döner ve bu da sizin geciktirebilir. Eğer yazılarınızı geç verirseniz bu TÜM derginin geç çıkacağı manasına gelir ki bunu çok tekrarlama gibi bir lüksünüz yoktur, kovulursunuz.

Yaptığınız işin en ufak bir sosyal statüsü yoktur. Genelde “bütün gün oyun oynuyorsunuz oh ne güzel” ya da “oğlum artık adam gibi bir iş bul bu ne ya bak eşek gibi adam oldun” gibi yorumlara tabi olursunuz. Takım elbise giymediğiniz sürece kimse sizi adam yerine koymaz. Aldığınız maaşla aysonu ancak gelir ama bunu bazı okuyucularınıza anlatamazsınız. Oyunlarını eleştirdiğiniz için firmalarla, okuyucunun beğenmediği bir oyuna iyi yazdığınız için okuyucularla papaz olursunuz. Hiç kimse size kiralık ev yada kız vermez. Kimse sizi sevmez, hep dışlanırsınız. Ühüeee! ☺

Burak Akmenek | burak@level.com.tr

Bir pro-oyuncu ile sohbet

Vendeita klanından Zeroheat, Oğan Özdoğan Ünl. Öğrencisi, Bilkent-Bilgisayar Teknolojisi ve Bilişim Sistemleri.

Soru 1: Nasıl profesyonel oyuncu olunur?

Sadece çok oynamaya ve dikkatli oyuna vermeye bakiyor.

Soru 2: Peki bu işten nasıl para kazanılır?

Profesyonel oyuncu olabilmek için ilk olarak takımın sponsoru olması gerekiyor. Yurtdışındaki turnuvalar para ödülü oluyor ve oraya gitmek için sponsor gerekiyor. Turnuvalarda iyi dereceler elde edip takımıca para kazanılabilir ya da Level turnuvasında yapılan en iyi oyuncuya bilgisayar verilmesi gibi para kazanmanın çeşitli yolları bulunabilir.

Soru 3: Profesyonel oyunculuğu ne kadar devam ettirmeyi planlıyorsun?

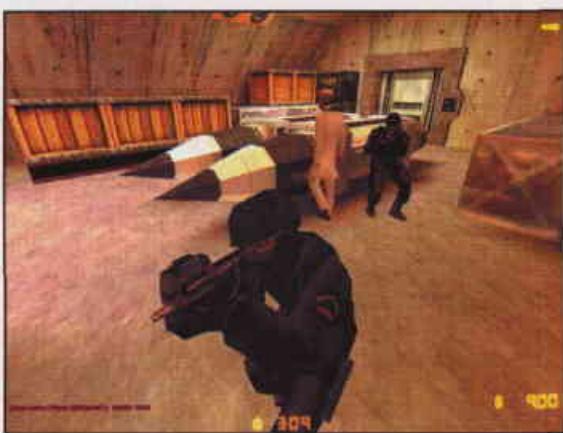
Her kişinin kendine göre hedefleri vardır. Bu hedefde büyük bir turnuvayı kazanmaktır. Ulaşabileceğim en son noktaya kadar devam ettirmek istiyorum. Bu nokta da sanırım bir CPL turnuvası.

Sen olarak şunları eklemek istiyorum

Sponsor bulabilmek bizde klanca Avrupa'da Türkiye'yi temsil etmek istiyoruz. Başarılı olacağımıza inanıyoruz. Ama henüz bulamadık.

Ne mutlu Türk'üm diyene :)

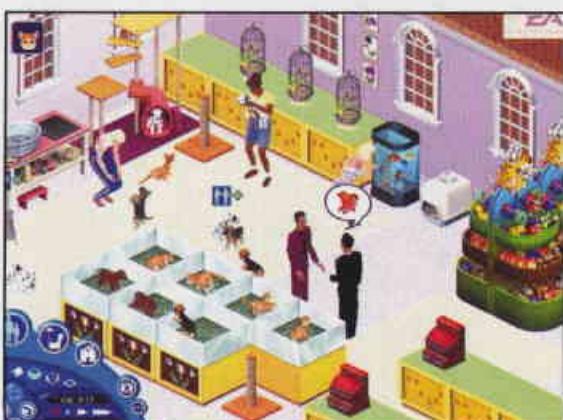
Oyundan para kazanmanın şaşmaz üç yolu



1. CS Modeli: Mod yapacak-sınız, Counter Strike gibi olmak: Hemen öğrenilen, ama ustalaşmak zor olan, profesyonelleşmek ise sadece sayılı kişiye nasip olan bu modifikasyonun sırrı, hızı, gerçekçilikle eğlence arasındaki dengeyi mükemmel yakalamış ve ustalığıni oynayan kişiye hizsettiren bir mod olmalıydı sizin. Ha tabii bir de dünya üzerinde genellikle olarak modunuza doneyen altı milyon kadar beta-tester olması gerekiyor :)



2. Everquest Modeli: Bir Devasa Online oyuna kondınız kaptırırsınız, başında geçirdiğiniz uykusuz gecelerin meyvesi olarak müthiş güçlü bir karakter elde edebilirsiniz. Bir senoik uğraşınızı karşılığı olan bu karakteri E-Bay gibi açık artırma sitelerinde satılık不了. Şu sıralarda ralp; en güçlü EQ karakterlerde İçin 1000-2000 dolar, Battle.Net Diablo 2 karakterleri İçin 250-700 dolar arasında değişiyor. Tabii karakteriniz o hale getirmek için ödediğiniz telefon faturalarına karşılık hanbanız o paraya el koyma ihtiyacınız her zaman vardır, bilesiniz.



3. Sims Modeli: Bu yöntemle para kazanmak için: A- Süper-zeka olmanız. B- Programcılık, dizayn ve yaratıcılığınızı sınırlamanız. C- Yalnızca 20 senedir oyuncu yapıyorsunuz olmanız gerekiyor. Tabii bu kriterlere uygun çok az insan var, hem de ilkeinde deejil dünya içinde. Ama yaptığınız bir oyun The Sims kadar özgün, bağımlılık yapıcı, gelişmeye açık ve en önemli sadece oyun manyaklarını değil, her türden insanı coşuben bir konsepte sahipse oyun tarihine adınızı altın harflerle kazımanız, cehennizi dohtarlarla doldurmanız işten bile deejil. Will Wright öyle yaptı.



Phobos ve Deimos...

Uzayın sonsuz karanlığında dönen küçük, kıızıl bir gezegen ve üzerinde hüküm süren mevsimlik kum fırtınaları size ne kadar tanık geliyor? Burası Mars, gökyüzüne ilk baktığı ve gezenleri o sonsuz arka plan karanlığından ayıretmeyi başardığı ilk günden beri insanoğlunun içine o uğursuz kıızıl rengiyle sebebi belirsiz korku vermiş olan tuhaf, ölü dünya. Mitolojide ve eski öykülerde hep savaş ve yıkıma ilişkilendirilmiş olan, sayısız sanatçıya her tür eseri yaratırken ilham vermiş tuhaf bir yer. Kan ve ölüm getirdiğine inanılan savaş tanrısunun ta kendisi.

Gerçekten de tüm bunların sebebi basit bir renk mi? İnsanlar gökyüzündeki o kıızılküreyi gördüklerinde hayal güçlerinin ve batıl itikatlarının kurbanı mı oluyorlardı ki onu savaş tanrısı şayimersildi? Yoksa insanoğlunun sadece bilinçaltında kalmış çok uzak bir geçmişte Mars gerçekten de büyük bir yıkımda pay sahibi olmuş, belki de başrol oynamış bir yerydi? Binlerce yıl önce dünyanın çeşitli yerlerine yeraltı şehirleri kazan insanların en büyük korkusu eski düşmanların bir gün geri döneneği ve göklerden yine ateş ve ölümün yağacağına dair görülen kabuslar olabilir miydi? Eski yazıtlarında adı geçen "ölümüslər" kimdi? Yoksa insanoğlunun korktuğu şey uzak kuzenleri, hatta belki de ta kendisi miydi?

Ama bugün 22inci asırın ortasındayız

ve Mars hakkında bilinmedik pek fazla birsey yok sayılır. Buraya büyük üsler kurduk, askerler, siviller, bilimadamları getirdik. Burada yaşıyor, burada çalışıyoruz. Burası bizim evimiz. Yuvamız. Mezarımız.

Union Aerospace Corporation

İlk DOOM hakkında ne hatırlıorsunuz? Eğer bilgisayarlarla tanışılı çok fazla olmamışsa belki bu oyunu ne görmüş, ne de oynamışsınızdır. Belki o yüzden insanların DOOM dendliğinde neden dalıp gittiklerini, sonra da birden irkılıp sınırlı sınırlı etrafa bakmaya başladıklarını anlamakta zorluk çekiyorsunuzdur. O halde ne "Cyberdemon" ne de "BFG-9000" isimleri size birsey ifade etmiyordur. Üzerinde UAC dâmgası olan sandıklarla dolu koridorlarda karanlıkta fırlayan iblislerle boğuşmamış, patlatığında etrafı dağıtan yesil atık dolu variller yüzünden etiniz kemiklerinizden sıyrılmamıştır.

Öte yandan piyasaya çıkmış olan tüm DOOM oyunlarını ve bunlar için yapılan modları oynamış insanlar için o günler bambaşka bir anlam ifade eder. Modlar mı dedim? Ah, evet, modlar. Half-Life ve Counter-Strike daha bu dünyada yokken, 3D grafik kartları oyunların şeklini değiştirmemişken, insanlar DOOM için modlar ve Total Conversion kitleri hazırlıyorlardı. DOOM herşeyi başlatan, hatta kapıyı götüren, PC'leri ve PC oyunlarını tama-

men farklı bir statüye sokan oyndu. DOOM başlangıçtı, gerçek anlamda bir başlangıç. Başka bazı klasikler insanların gözünü PC'ye çevirmeyi başarmıştı belki, ancak kitleleri peşinden bilgisayara sürüklüyor oyun DOOM idi. DOOM bilgisayarla sadece hesap tablosu hazırlarken hazır neşir olan muhasebecilerin bile saatlerce Deathmatch oynamasına, şirketlerin bu yüzden milyarlarca dolar zarara uğramasına tek başına sebep olmuştu. Ve bana tüm parasızlığının ortasında yeni bir PC almıştı.

Ama şimdilik ilk DOOM'u unutun, imkansız gibi bile görünse kendinizi sıkın ve unutun, çünkü ID Software, özellikle de John Carmack unutmanızı istiyor. Unutun, hiç olmamış gibi davranışın, çünkü DOOM 3 bildiğiniz herşeyi yeniden ve çok daha korkunç bir biçimde size öğretecek.

İlk DOOM'un konusunu hatırlıyor musunuz? Hayır mı? Bunda şasilacak birsey yok aslında, çünkü oyunun tüm senaryosu "readme.txt" dosyası içindeki birkaç satırdan ibaretti. Eğer bu satırları okumadıysanız, oyunun başında kendinizi darmadağın olmuş UAC üssünün içinde bulunca olaya tamamen yabancı kalıydınız. Ancak bu yabancılık hissi uzun sürmüyordu, çünkü birkaç adım atar atmaz hâlde de dünyevi olmayan, kabuslardan fırlamışlar yaratıkların ortasında buluyordunuz kendinizi. Aksiyonun ya da düşmanların sayısının bir sınırı yok gibiydi.

Artık klasik olmuş Midi müzikleri katliamın göbek deliğine dâlarken size eşlik ediyor, motorlu testerinin uğultusu ve pompalıınızın gürlemesi koridorları dolduran iblislerin vahsi ulumalarına karışıyordu. Senaryoya ilgili bildığınız tek şey vardı, o da burasının cehennemden beter olduğu ve sağ çıkmayı başarmanız gerektiği idi. Bilmediğiniz şey ise yolunuzun sizi cehennemin taa dibine götüreceğini bildi.

Space Marine...

ID Software bu defa çok büyük oynuyor. Tabii tek başına FPS denilen oyun türünü icat etmiş, PC denen aletleri basit muhasebe makineleri halinde kalmaktan kurtarmış küçük ama güçlü bir firma için bunu söylemek biraz tuhaf gibi duruyor. Ancak John Carmack ve suç ortakları bildığınız herseyi kökten değiştirmek için kararlı gibi görünüyorlar. DOOM 3 adına aldanmayın, çünkü hikaye son oyunun kaldığı yerden devam etmeyecek. Hayır, bu oyunun amacı ilk defasında teknik imkansızlıklar yüzünden pek suya sabuna dokunmadan geçilen olayların detaylı bir biçimde anlatılmasını sağlamak.

Ve bunu yapabilmek için ID işinin ustası sayılıacak isimlerle anlaşıyor. Bu defa sadece bir senaryo yok, detaylı bir senaryo var. O kadar detaylı ki, oyunun ilk saniyesinden son anına kadar her karesi çizgi bant şeklinde hazırlanmış, koreografi yapılmış durumda. Nerede ve nasıl bir ara sahne girecek, ne anlatılacak, etrafta gördüğünüz nesneler ve harita tasarımları hikayeyi çözmenizde size nasıl yardımcı olacak, karanlıktan gelen sesler nasıl ödünuza patlatıp bir duvarın dibine sinmenizi sağlayacak, bunların hepsi adım adım planlanıyor.

Herhalde anlamışsınızdır, DOOM 3 ilk oyunun konusunu anlatacak belki, ama kesinlikle çok farklı bir tarza sahip olacak. İlk DOOM oyuncuyu sonu gelmek bilmeyen düşman dalgalarıyla bunaltır, böylece senaryo gibi diğer unsurların yokluğunu farketmemeyi başardı. Ancak bu defa işler tersine dönüyor, karşınıza çıkacak olan düşmanlar sayıca çok daha az ama çok daha korkutucu olacaklar. İlk oyundaki yüzlerce düşmanın yapmayı başaramadığını burada tek bir iblisin kolaylıklabecermesi mümkün, yani kendinizi bir anda duvardan duvara çarpılırken bulabilirsiniz. Bu defa düşmanlarınız çıktıkları cehenneme yakışır güç ve korkunçlukta olacaklar.

DOOM 3'ün amacı kabulcaya yakışır bir dünya yaratmak ve oyuncuya bilgisayarın başında degilken bile bu dünyada gördüklerinin korkusyla titretmek, en azından ID Software programcıları oyundaki temel amaçlarını böyle tanımlıyorlar. Ve neden bilmem, şahsen bu heriflerin dediklerini yapabilecekleri konusunda çok fazla şüpheli değilim. Belki bunda ilk DOOM'u oynarken birkaç defa yerinden zıplamış olmamın katkısı büyuktur. Aranızda hiç kaptırılmış DOOM oynarken birden odaya giren arkadaşını Cyberdemona zannedip sandalyeden düşeniz oldu mu bileyim? Tabii, ama bu örnek herhalde ilk oyunun gerilim yüklü atmosferi hakkında bir fikir vermeye yeter. Durum böyle olunca DOOM 3 neler yapar bileyim, hatta belki bilmek te istemi-



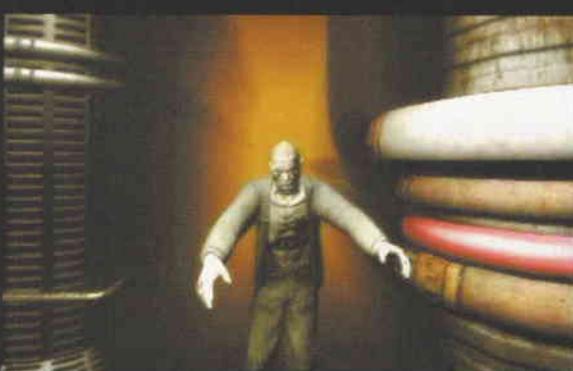
yorum.

Yeni çağ...

Ama ilk Doom'un üzerinden yıllar geçmedi mi? O türünün ilk örneği idi ve bizler, en azından ben, o güne dek pek öyle birşey görmemiştim. Oysa bugüne dek sayısız PC oyunu oynadım, bu oyunları eleştirek ekmek parası kazandım. Yani bir anlama bu artık bu işin "kaşarı" ölüm denebilir. Benim gibi artık klasik saylan tüm FPS'leri oynamış ve hayli de yaşlanmış bir adamı nasıl tekrar sandalyeden düşürebilirsiniz ki? Demek istediğim şu ki, ben diğer insanları korkutacak, hatta kusturacak kadar dehşet verici filmleri "Hrmrm" diye seyreder, bir yandan da patlamış misir kemiren bir adamım. Gerçek hayatı öyle şeyler gördüm ki, DOOM'da anlatılan cehennem tasvirlerinin gözüme çok daha yanası bir dünya gibi geldiği anlar oldu.

İşte bu noktada John Carmack ve yanındaki diğer ustaların programcılık yeteneğine, biraz da sizin PC'nizin gücüne kaliyor. Carmack artık kendini sayısız defalar ispatlaşmış bir programcı ve yanında çalışanlar da işlerinin ustası oldukları tartışılmaz elemanlar. Mesela John Carmack'in ikinci bir iş ve biraz da hobisi olarak alternatif uzay endüstrileri alanında çalıştığını biliyor musunuz? Bu amcam insanoğlunun roketlerle olan macerasını sıkıcı ve sonu gelmeyen bir kısır döngü olarak görüyor. Ve ne yapıyor? Programcılık işi haricindeki zamanlarda kendi gibi bir grupta birlikte düşük maliyetli uzay gemileri tasarımları üzerinde çalışıyor. Ve yanında çalışanların hermen hepsi yıllarını üzerinde çalışıkları işe vermiş adamlar, mesela oyundaki animasyonları yapan eleman daha önce Antz ve Schrek gibi filmlerin yapımında ter dökmüş. Mesela ses efektleri ve müzikler konusunda Trent Reznor gibi müzik endüstrisinin içinden gelen bir adamlar çalışıyorlar.

Ancak kiminle çalışısanız çalışın ve ne üretirseniz üretin, burada öne plana çıkan unsurlardan en önemli ne gibi araçlar kullanıldığındır. Geziv kırmak için balyoz kullanılmaz, yanı elinizdeki araçlar işe uygun olmalıdır. Ve bir oyun yapıcısının araçları da tabii ki kullandığı yazılımlardır. Ancak şirketinizin adı ID ise çoğunlukla yazılımlarınızı dışarıdan satın alınız, oturup kendiniz hazırlarsınız. Ve nitekim DOOM 3 için kullanılan yazılımlar da şu ana dek hazırlanmış olanların içinde belki de en gelişmişler. Temel işleri yapmak için kullanılan birkaç pırsaqlı programı dışında kalan her tür yazılım, tabii bunda oyun içi grafik, ses ve fizik motorları da dahil olmak üzere, ID programcıları tarafından geliştiriliyor.





Bu gerçek mi?

Burada birşeyin altını israrla çizmem gerekiyor. Gerék daha önce Level CD'sinde verdığımız görüntüler, gerekse bu sayfalar da gördüğünüz resimlerin hiçbirini önceden hazırlanmış videolarдан alınma değil. Bu görüntülerin hepsi oyun motoru tarafından gerçek zamanlı olarak görüntüleniyorlar. Ve şu kadarını söyleyelim ki, ne bu resimler, ne de görüntüler sizi gerçekte göreceklerini hazırlayamazlar, DOOM 3 motoru o kadar iyi!

Carmack işe neredeysse tüm ekstra yönleri budanmış bir Quake 3 motorunu ele alarak başlamış. Dediğine göre bunun faydası tüm o dosya erişim kodlarını tekrar yazmak zorunda kalmanın, doğrudan grafik motorunu programlamaya başlama imkanı sağlayamıştır. Ancak sonuçta ortaya çıkan ana oyun motorunun Quake 3 kaynak kodu ile hemen hiçbir ilgisi kalmadığını açıkça belirtiyor. Quake 3 kodu bir başlangıç noktası teşkil etmek haricinde DOOM 3'e hiçbir katkıda bulunmuyor, yeni program o denli gelişmiş.

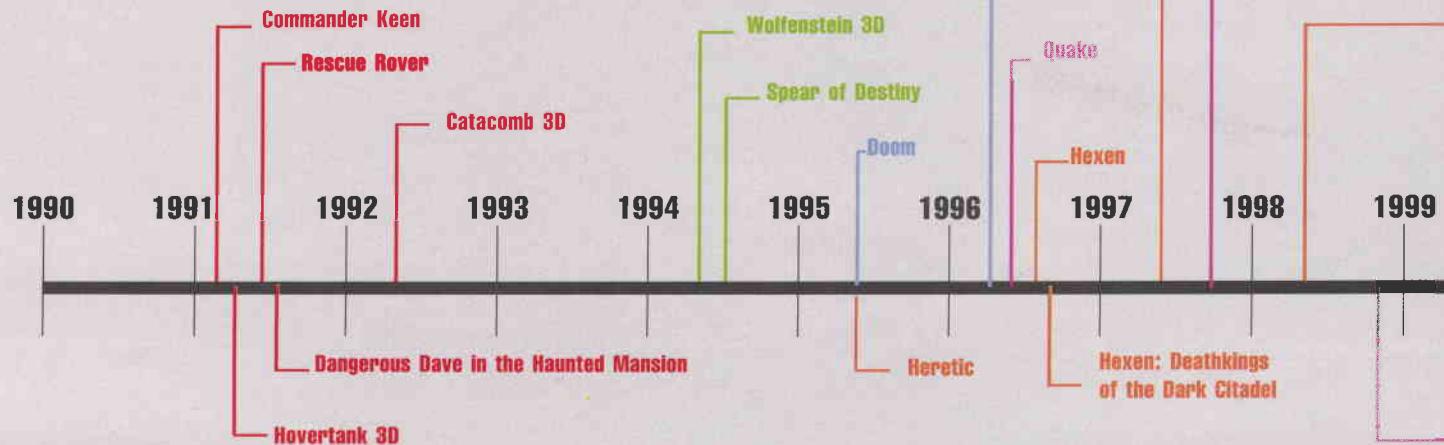
Fazla teknik detaya girmeden anlatayım, DOOM 3 grafik motoru grafiklere bugüne dek alışılmış yöntemlerin dışında bir yaklaşım sergiliyor. Bugüne dek oynadığımız tüm 3D oyuların poligonları ve bunların üzerine kaplanan iki boyutlu dokulardan ibaretti. Işıklandırma efektleri önceden seçilmiş noktalara ışık kaynağı yerleştirerek yapılmıştı. Bu nispeten basit bir yöntemdir ve işlemciyi çok zorlamaz, ancak yapabilecekleri de sınırlıdır. Modelerde fazla poligon kullanmazsanız, düşmanlar süt kutusu gibi görünür. Kaplama dokuları düşük çözünürlükü ve tek kat olursa, modellerde gerçekçilikten çok komiklik elde etmiş olursunuz. Ve ışık kaynakları sabit olduğundan, değişen koşullara göre ışıklan-

dırma yapmak hemen hemen imkansızdır. Bu tür ışıklandırma çok detaylı hesaplansa bile bir noktada false verecektir, mesela karanlık bir alanda tamamen görünmez olması gereken bir düşman kendi üzerine yerleştirilmiş zayıf ışık kaynağı yüzünden rahatlıkla görülebilir. Bu da oyun atmosferini tamamen batırmaya yeter.

DOOM 3 motörü ise az sayıda poligon ve düz dokular yerine, "Bump Mapping" tabir edilen bir teknik kullanıyor. Bu yeni değil, ancak daha önce hiç böyle kullanılmamış, çünkü grafikleri inanılmaz hale getirmekle beraber programcılar yapması gereken iş 6-7 katına çıkarıyor. Mesela bu yöntemde bir düşman tasarılanacağı zaman eski yöntemlerle tüm yapmanız gereken birkaç bin poligondan oluşan bir çizim yapmak, sonra da üzerini uygun dokularla kaplamaktır. Ancak Bump Mapping ile poligon sayısı rahatlıkla bir milyonun üzerine çıkıyor. Bundan sonra bu modelin üzerini kaplamak için birden fazla sayıda doku kullanılıyor. Bu katmanların sayısı duruma göre 7-8'e kadar çıkabiliyor. Üstelik katmanlardan bazıları interaktif olmak zorunda, Bunun içinde özel bir program geliştirilmiş ve bu katmanlar Flash animasyonlarına benzer bir biçimde özel tasarılanıyor. Bunların ne için kullanıldığına gelince, duvardaki çok detaylı ve etkileşimli bir kontrol paneli, ya da elinizde Pulse Rifle üzerindeki cepheye saçıtı bu şekilde yapılıyor. Bir model tüm katmanları ile donandıktan sonra ise yeniden "kalıplanıyor" ve birkaç bin poligondan oluşan bir modelde dönüştürülüyor. Burada amaç modelleri kullanıcının PC'lerinin sleyebileceği hale sokmak. Ancak bu "yeniden kalıplama" işlemi esnasında veri kaybolmuyor, sadece üç boyutlu yüzeyler haline dönüşüyorlar. Yani bir tür üç boyutlu kaplama elde edilmiş oluyor. İşte bu sayede resimlerde gördüğünüz modeller bu denli gerçekçi bir şekilde bürünyorlar.

Tabii işsiz modelleri ve haritaları oluşturan yüzeyleri yapmakla bitmiyor. Buradaki ikinci can alıcı nokta ışıklandırmanın tamamen dinamik olması. DOOM 3 motörü bir noktaya yerleştirilen ışık kaynağının etrafındaki tüm nesneler üzerinde yarattığı etkileri gerçek zamanlı olarak hesaplıyor. Mesela sallanan bir ampulden yayılan ışık etraftaki mobilyaların gölgelerinin de uygun biçimde yer değiştirmesini sağlıyor. Kaynağından yayılan ışığın her noktada etrafına olan etkisi hesaplanıyor, bu sayede kaynağın yerindeki ya da etraftaki nesnelerde olan bir değişiklik kadar, etraftaki diğer ışık kaynakları ve sis gibi diğer parçacık efektlerinin yarattığı farklılıklar da doğru biçimde hesaplanabiliyor. Bu nın oyuna grafik katkısı kelimenin tam anlamıyla inanılmaz. Eski tür FPS'lere alışmış bir insanın kendini sadece namlu aleviyle

id Software Tarihçesi



aydınlanan tamamen karanlık bir mekanda bulması hayli korkunç, bu durum özellikle Selçuk ve Sinan gibi karanlık korkusu olan adamlara şok etkisi yapabiliyor (Sinan artık karanlıktan korkmuyor, Sinan küçükken korkardı karanlıktan. Artık çok daha farklı şeylerden korkuyor Sinan – Sinan).

Pençe ya da kurşun...

Tüm burlara ek olarak arka planda çalışan daha pek çok önemli yazılım var. Bunlardan biri 5.1 Dolby Stereo destekleyen ses motoru. Bu yazılım etrafta dolasırken her türlü efekti olması gereği gibi duymana imkan sağlayacak. İyi kırılmış bir oyunda seslerin de en az grafikler kadar etkili olduğu artık kimse tarafından inkar edilmiyor. Seslere ek olarak gerçekçilik hissini körkleyecek olan bir başka unsur da oyundaki fizik motoru. Yerçekimi ya da sürtünme hesaplarını yapmanın dışında, hayli geliştirilmiş bir nesnel çarpışma algılama yönteminin kullanılması, oyundaki hemen tüm objelerin etraflarından gelen etkilere uygun biçimde tepki vermesini sağlayabiliyor. Ve tabii bune entegre olarak çalışan parçacık etkileri de oyun atmosferine çok büyük katkıda bulunuyor. Mesela içinden bir yaratık fırlayan dumanlar savrulup spiraller çiziyor, yanmış bir nesneden yükselen du-



man etraftaki ışık kaynaklarını gölgeleyip çeşitli ışık oyunları yapıyor.

Oyun senaryosunun anlatılmasında az sayıda ara sahne kullanılacak; ancak bunların hepsi oyun motoru tarafından gerçek zamanlı olarak çiziliyor. Oyun içinde herhangi bir noktada önceden hazırlanmış bir video görüntü kesinlikle bulunmayacak. Tabii sık sık önceden hazırlanmış olaylarla, yani scriptlerle karşılaşacaksınız, fakat bu durum oyundaki yapay zekanın sersemce hareket edeceğini anlamanı gelmez. Düşman yapay zekası üzerinde de hayli ter dökündüğü söylenebilir, ve işin güzel tarafı oyun boyunca karşınıza sadece iblislerin çıkmayacak olması. Senaryo dahilinde ortamda diğer asker ve sivillerle yolunuz kesişecektir, bunlarla yardımlaşmanız mümkün olacak. Tabii her karşılaşığınız insana da güvenmemelisiniz, çünkü Mars'ta dönen olaylar basit bir kaza olmaktan çok ötedeler.

Ve bir önemli haber de aramızdaki mod yapımcıları için. DOOM 3 oyun içerisinde ihtiyacınız olan tüm araçlara sahip

olarak gelecek. Tabii ki yine bölümlerin ana hatlarını çizmek için bir editör kullanmanız gerekecek, ancak ışık kaynaklarını, düşmanları, dokuları, sesleri ve diğer tüm önemli unsurları doğrudan oyundan içinden yerleştirebileceksiniz. Tüm yapmanız gereken oyunu çalıştırıp hazırladığınız bölüme girmek ve etrafta dolasırken konsol komutlarıyla gereken ayarlamaları yapmak olacak. Tabii DOOM 3 için mod yapmanın CS için harita yapmak kadar kolay olmayacağıni belirtmemeliyim, büyük ihtimalle bildiğiniz pek çok şeyi yeniden öğrenmeniz gerekecek.

Bu kadar sözden sonra sorulması gereken bir soru daha kaldı. DOOM 3 düzgün çalışmaz nasıl bir PC isteyecek? Şu kadarını söyleyeyim, şu an piyasada olan tüm parçaların en iyilerine ve güçlerine ihtiyacınız olacak. O zaman bile ancak vasat bir süratle çalıştırabileceksiniz. Belki aşırı abartı, ama ID yapımları her zaman yeni makine aldıran yazılımlar olmadığı zaten?

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

TAHMİNİ ÇIKIŞ TARİHİ

12. 2003

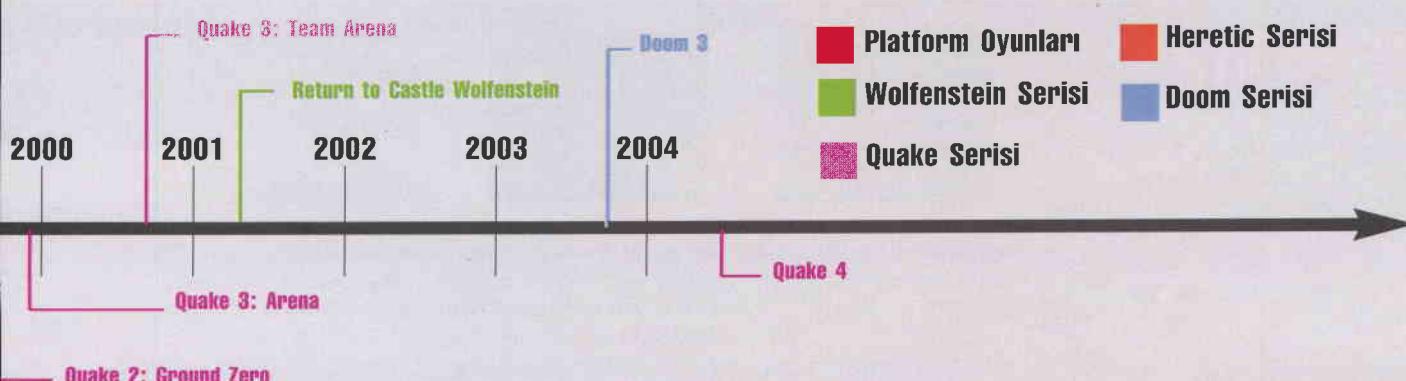
Tür • FPS

Yapım • ID Software

Dağıtım • ID Software

Bize Göre • Pençe ya da bir PC için para biriktirmeye başlasak lena olmaz.

— Hexen 2: Portal of Preavus



LEVEL

inceleme

Bilen Adam

Biliyorum, görüyorum, yazıyorum... Fekat o da nes?

Az önce telefonda konuştuğum birisinden süper bir haber aldım. Ne kadar gerçek, ne kadar fısıltı olduğu konusunda kesin bir fikir sahibi değilim. Ama eğer gerçekse, muhtemelen bu ayki Level'ı ayın 10'undan sonra okuyor olacaksınız. Duyduğum haber söyle: Bundan sonra oyun dergileri ile birlikte verilen CD'lerdeki her oyun demosu için, demonun ait olduğu oyunu yapan firmadan yazılı, imzalı, kaşeli bir izin belgesi alınması gerekecektir! Bu bomba haber eğer doğruysa, işimiz iş demektir. Düşünsenize, ayın 15'inde fabrikaya CD'yi göndereceğiz, ama ayın 14'ü gecesi Diablo 3'ün demo-su geçti elimize... Hemeri e-maille Blizzard'a ulaşacağız. Oradan, bilgisayar dergileriley ilgilenen yetkiliyi bulmamız gerekecek. Daha sonra... Ya peki daha sonrası nasıl açıklayacağımız elin adamına? "Eee, şey, devletimiz oyun dergisi CD'lerinin içeriğini denetlemek için süper bir yöntem buldu: İmzalı izin belgesi. Sizden

Diablo 3'ün demosunu Türkiye sınırları içinde dağıtabileceğimize dair imzalı, kaşeli bir belge almamız gerekiyor..." Büyük ihtimalle adam gülecek ve şöyle diyecektir "İzin belgesini bire yere kadar da, kaşe neymiş be kardeşim? Orta çağda mı yaşıyorsunuz?" Tabii bu soruya verecek yanıtımız apacek ortada. Malesef bir bilgi toplumu olarak biz Türkler ortaçağ zaman diliminde yaşıyoruz. İnatla "serbest bilgi, herkes için bilgi" düşüncesine tutunmaya çalışan bir avuç kişi olarak azınlık tayız. Bilgiden, bilginin herkese ulaşmasından, bireylerin düşünmeye başlamasından o kadar korkan bir sistemin içindeyiz ki... Internet yasaşı ve RTÜK komedyası yüzünden yabancı basının suratımıza karşı attığı kahkahaların daha sesi dinmeden bu sefer ikinci darbeyi Kablonet sahipleri yaşadı. Ortalama bağlantı hızı uyarısız olarak 7 Kb/saniye indirilen Kablonet'in, Dial-Up bağlantından artık tek farklı sürekli Internet'e bağlı olması.

Gelişmiş ülkelerin "bilgi" toplumuna geçişini çoktan tamamadığı bir zamanda bilgiye internetten ulaşma imkanımızı kısıtlayarak, sadece bilgisayar dergilerinin CD'leriyle ilgili abuk subuk kanunlar çkartarak nereye varmaya çalışıldığı çok bariz: Dünyadaki olaylardan habersiz, teknoloji cahili, düşünmemeyen bireyler elde etmek. Cahil bir toplumu yönetmek, ne istediyini bilen bir toplumu yönetmekten çok daha kolaydır.

Ha tabii, bu CD zırvası doğru değilse ne mutlu bize. Ama yine de düşüncelerim değişmez... İşadece CD'lerin denetlenmesinde değil, her tür bilgiye erişimin engellenmesi yönünde inada bırmış durumda. Görünüşe bakılırsa "bilgisayar" kelimesi içindeki "bilgi" birileşimi çok korkutuyor.

BU AY NE OYNADIK?

İncelediğimiz oyunların haricinde bir de tadi geçen aylardan damağımızda kalmış olan ve zevk için oynadığımız oyunlar var. Hangi oyunların aylar sonra bize bizi oyaladığını merak ediyor musunuz?

FIRST PERSON SHOOTER



Soldier of Fortune 2 %80
Single Player sezonuya Mürrip rebabdayan ektilimiz, multi olnarak Sof2 çevirmeyen devam etti bu ay.

STRATEJİ



Warcraft 3 %93 PC
Offis virüs gibi saran Warcraft 3, Level sınırlarını aşıp Chip ekibini de kendine ester etti bu ay. Offistu ilk önce Sims Mürrip, çok sevindim.

ROLE PLAYING



Arcanum %86 PC
Neverwinter Nights'in Single Player'i medüler mutlak setti gibi elencia, attanmış klasiklere höndü Shin. Dördüncü oldu...

nasıl puan veriyoruz?

Hangi oyunlar paranızı hakediyor, hangi oyunlar arada sırada oynamaya değer ve hangi oynlardan kaçarak uzaklaşmalısınız, size söylemek bizim işimiz ve bunun farkındayız. İşte bu yüzden TürkİYE'DEKİ en ciddi inceleme sistemine sahibiz.

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

• Kesinlikle, henüz tamamlanmamış oyunları incelemiyoruz. Oyunların beta kopyalarını, ne de video/müzikleri oyun- dan sökülmüş Internet kopyalarını kesinlikle incelemeyi reddediyor ve oyuna haktığı puanı vermek için, piyasa versiyonunun elimize geçmesini bekliyoruz. Ama çok özel durumlarda, oyunların basın için özel hazırlanmış ve dağıtıcı firmaların bize sağladığı özel versiyonlarını inceliyoruz.

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

• Eğer bir oyunun Level Hit veya Level Klasik ödülü almaya aday olarak görüyorsak, o oyunu sonuna kadar oynadık- tan sonra inceleriz. Ama istisnalar bütün oyunlar en az 10 saat inceledikten sonra yazısı yazılr.

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

Puanlar neyi ifade ediyor?

%90-%100 arası: Level Klasik ödülü alan bir oyunun, size uzun süre unutamayacağınız bir oyun tecrübe yarataceği keşindir.

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

%70-%79 arası: Level Hit almayı haketmemiş oyular kesinlikle çöplük değildir. Aksine, bu puanı almış oyular görülmeye hakeden, iyi oyular olacaktır. Eğer türden hoşlanıyorsanız, gönüllü rahatlılıyla alabilirsiniz.

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

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

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

İNCELENEN OYUNLAR

sf 38 AGE OF WONDERS

sf 60 ART OF MAGIC: MAGIC & MAYHEM

sf 50 CRAZY TAXI

sf 58 DARK PLANET

sf 80 DELTA FORCE: TASK FORCE DAGGER

sf 58 DRONEZ

sf 46 F1 2002

sf 68 FINAL FANTASY X

sf 58 GORE

sf 48 GRAND PRIX 4

sf 74 GRAN TURISMO CONCEPT

sf 81 HIARCS 8

sf 42 MAGIC THE GATHERING ONLINE

sf 72 MEDAL OF HONOR FRONTLINE

sf 52 MOBILE FORCES

sf 61 MONSTER TRUCK RUMBLE

sf 32 NEVERWINTER NIGHTS

sf 78 SCOOTER RACING

sf 54 SYBERIA

sf 57 TACTICAL OPS

sf 78 VIP

sf 78 WINNING ELEVEN 2002

sf 77 WORMS WORLD PARTY

sf 44 ZANZARAH: HIDDEN PORTAL

DÜNYADA EN ÇOK SATANLAR

PC

1- Warcraft 3: Reign of Chaos

geçen ay

1- Warcraft 3: Reign of Chaos

KONSOL

1- Medal of Honor: Frontline

2- Neverwinter Nights

2- Spiderman The Movie

3- The Sims: Vacation

3- Smash Court Tennis Pro Tournament

4- Grand Theft Auto 3

4- Grand Theft Auto 3

5- Soldier of Fortune 2: Double Helix

5- V Rally 3

6- Medal of Honor: Allied Assault

6- Tiger Woods PGA Tour 2002

7- Operation Flashpoint: Resistance

7- Final Fantasy X

8- Grand Prix 4

8- Soldier of Fortune: Gold Edition

9- The Sims

9- LMA Manager 2002

10- Elder Scrolls 3: Morrowind

10- Vampire Night

Key: ELSPA bertakip eden satış rakamlarından derinleştirilmiştir.

Bilgi İçin • Oyunca en yakın web adresi

Yapım • Yeniçeri Firması

Dağıtım • Dağıtıcı Firması

Minimum Sistem • Yeniçeri firmasının önerdiği minimum sistem gereklilikleri

sistem gereklilikleri

Onerilen Sistem • Uzun ömürlü ideal sistem gereklilikleri

Tür • Oyunun türü

Multiplay • İnternet ve ejderlerde oyunculara destek verip vermedi

Artılar • Oyunca tıvıla etmenin başlica sebepleri

Eksiler • Oyunca en zayıf yanları

Alternatifler • Oyunca en çok benzeren diğer yapımların bilinen adları ve notları

LEVEL NOTU **99%**

SPOR



Tony Hawk's Pro Skater 3 **99%**

Dar ve Sean'ın teknikleriyle oyuncuların, bu yılın en iyi spor oyunu titizlik nüfusunda hızla hızla yükseliyor.

ACTION



Grand Theft Auto 3 **99%** **95%**

Hala burada... Ne zaman gideceğim konusunda da hiç bir kırıktır yok.

ADVENTURE



Syberia **70%**

Celik... Oynamanın insanlar arasında tek gürültü mükemmel olsuğu yönünde. Sarılı, Eser oynadı.

YARIŞ



Gran Turismo 3 A-Spec **99%**

Concept'e rağmen orijinal GT3 dominansını devam ettirdi efisinde. Gözle görülmesi beklenen Moto GP hariç ralidin yok olduğunu.

SIMULASYON



IL-2 Sturmovik **92%**

Tavsiye etmek istememek de, daha iyisi çikanca kadar barabarda olacak.



Neverwinter Nights

Bir oyun olarak değerlendirilemeyecek ilk oyun olarak kaytlara geçsin hakim bey

Cıldırımk üzere olduğumu cümle aleme düşürürum. İçinde bulunduğu çok da hoş olmayan (hatta rahatlıkla nahoş diyeboleceğim) gerçeklige uyum sağlayamam için kurulmuş, dünya şaponda bir komplonun kurbanı olduğumdan eminim artık. Neden mi bahsediyorum? Fallout ile başlayan yeni jenerasyon CRPG (bilgisayar role-playing) oyunlarından bahsediyorum. Black Isle ve Bioware adlı şer yuvası iki oyun yapımcısının dönüşümü olarak hayatına tecavüz etmelerinden bahsediyorum. Bu iki firmanın çıkartığı istisnasız her oyunu su katılmış bir Pavlov'un köpeği yaklaşımıyla alıp, öynayıp, bitirmeye zorlandığım hissinden bahsediyorum. Ve ne hikmetse ben bu oynlardan birini bitirdiğim anda daha 'oh kurtuldum!' diyemeden diğer firmanın bir başka oyunu piyasaya sürmesinden bahsediyorum. Dergide Bioware & Black Isle FRP'lerini oynamayı kendime yasakladığımmdan bu yana sürekli, evde bulduğum her gece Fallout, Baldur's Gate, Planescape Torment, Icewind Dale ve Arcanum (kendisi Black Isle'dan ayrılan birilerinin kurduğu Troika Games adlı bir başka firmanın oyunu gerçi, ama olsun) ve benzeri bir oyunun başında buluyorum kendimi. Kısacası demem o ki sevgili okuyucularım: Ben...hayatımı...geri...is-ti-yo-rum!

Evet biraz abarttım belki. Bu firmaların direkt olarak bana kurduğu bir komplot fataş yok elbette. Bu daha çok, çevrenizle, kendinizle ve kendi gerçekliğinizle ne kadar barışık olduğunuzla ilgili. Bu üç çemberden memnun değilseniz, kaçabileceğiniz tek bir yer var: Kendi hayalgücüünüz. Ve hayalgücüün, ince işlenerek hazırlanmış bir bilgisayar FRP oyunundan daha iyi ateşleyecek ne olabilir? Ve de böyle bir bilgisayar FRP'sini Baldur's Gate 1-2, Icewind Dale, Planescape Torment'in arkasındaki firma, Bioware'den daha iyi kim yapabilir? İşte Bioware, işte yeni kaçış deliliğim: Neverwinter Nights.

Bioware'in Black Isle'nin yardımı olmadan hazırladığı ilk CRPG Neverwinter Nights. Bioware genel olarak daha önceki oyunların grafik motoru, artwork ve çizimleri ile ilgilendiğinde; Black Isle da karakterler ve genel hikaye akışı, NPC'lerle yapılan konuşmalar gibi bir CRPG için en çok önemi taşıyan diyalog ve hikaye temasını oluşturdu. Ama ne yazık ki bu oyunda Black Isle görev

almamış, oyuna başladığınız ikinci saatten sonra bunu farkediyorsunuz. Ama oyunun artı ve eksilerine daha sonra geleceğiz, önce NWN'ı tanıyalım...

İyi dinle beni evlat, bir zamanlar...

Neverwinter Nights 3rd Edition AD&D kuralarını kullanan, Pool of Radiance'dan sonraki ikinci CRPG oyunu. Bunu özellikle belirttim çünkü 3rd Edition kuralları FRP oyuncusuna karakterini yaratırken ve geliştirirken inanıl-





maz bir serbestlik veriyor. 2nd Edition kuralarda belli bir meslek seçmek için illa ki belli bir ırktan (insan, elf, cüce...) olmanız gerekiyordu. Sadece insanlar her mesleği seçebiliyordu. 3rd Edition Ruleset, çok şükür ki bu kısıtları kaldırıyor. Bir Half-Orc Paladin, Dwarf Bard-Sorcerer, Elf Thief-Cleric gibi ilginç kombinasyonlar yapabiliyorsunuz. NWN size bu serbestliği sağlıyor. Ayrıca, isterseniz oyunda bulunmayan kafanıza göre bir ırk da yaratabiliyorsunuz. Duergar veya daha da iyisi bir Dark Elf olabilir, başlarının üstünde taşın bir gök olmayan o sefil yüzey farelerini hacketikleri kadar küçük parçalara ayırbilirsiniz artık! Niahahah! Har-dehar!!! ... Öhm...

Tabii "sefil yüzey farelerini" istediğiniz gibi kesebilmeniz için, oyuncunun tek kişilik senaryosundan vazgeçmeniz gerekiyor. Evet, oyuncunun tek kişilik senaryosu hiç serbest değil. Ne yaparsınız yapın, konuşmalar genellikle tek bir sonuca yönlendiriyor siz. Her meslek sınıfına özel bir görevi var, ama size görevi verecek kişiyi ikna edebilirseniz (konuşma seçeneklerinde yanında "Persuade" yazan seçenek) her meslek grubu bu görevleri alabiliyor.

Oyun Sword Coast'un en gelişmiş şehirlerinden birisi olan Neverwinter'da başlıyor. Şehirde, büyük bir salgın hastalık vardır. Salgının ilginç yanı, hasta olanlarla temas halinde olanlar hastalığa yakalanmazken, kendilerini evlerine hapsetmiş olan insanlar hastalığa yakalanılmaktadır. Şehir kaos halindedir, birçok bölgelere giriş çıkışlar kapatılmış durumdadır. Ve şehir gardiyanlarının sayısı giderek azalmaktan olduğundan gönüllü olarak şehrin düzenini sağlayacak kişiler Tyr tapınağındaki Akademi'ye katılmaya çağrılar. Siz de bunlardan birisiniz. Karakterinizi yaratıktan sonra Tyr tapınağında dolaşıp karşınıza çıkan ka-

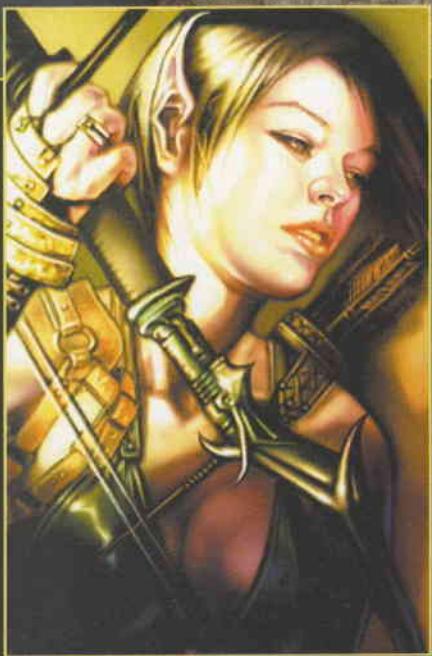
rakterlerle konuşarak oyuncunun oynanışı hakkında detaylı bilgiler alabilirsiniz. Tapınak bir nevi eğitim görevi vazifesi görüyor zaten. Tapınağın lideri olan Aribeth'i bulduğunuzda hastalığın tedavisi için Luskan'dan çok özel dört hayvan getirttiğini ve birkaç saat içinde tedavi için gereken seremoniye başlanacağını söylüyor. Tam o anda nereden geldiği belili olmayan onlarca büyüğün, savaşçı ve hırsız tapınağa ısrarlıyor ve herkes birbirine giriyor. Ortalık yataşınca antiyoruz ki, tedavi için gereken büyülü hayvanlar kaçmış ve şehrin dört bir yanına dağılmış. Bu dört yarattığı bulmayı kabul ediyorsunuz ve böylece oyuncunun ilk bölümünü başlıyor.

Günü hiç yaşamamış bir dağvardı

Eğer Neverwinter Nights sadece bu senaryo üzerinden oynanan tek kişilik bir CRPG olsaydı, alacağı not illa ki daha düşük olacaktı. Ama neyse ki öyle değil. Tek kişilik senaryo belki de Neverwinter Nights'in en önelsiz bö-

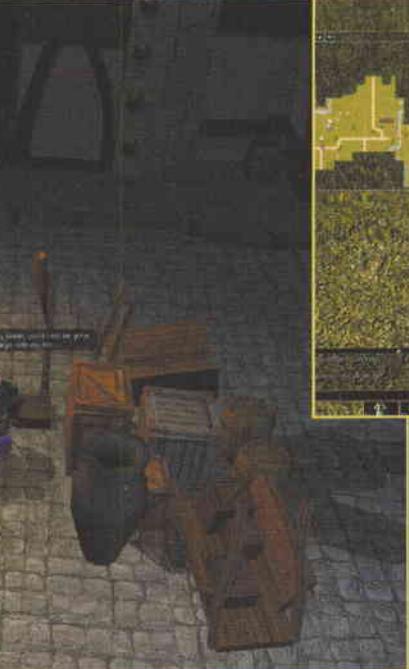
lümü. Neden? Çünkü, eğer bu senaryoyu öğrenmezseniz, oyunla birlikte gelen Aurora Toolset adlı editörü kullanarak üzerinde istediğiniz değişikliği yapabilirsiniz. Hatta hazır başlamışken, tamamen sıfırdan istediğiniz herhangi bir senaryoyu hazırlayıp bunu oynayabilir, arkadaşlarınıza verebilir veya Internet'te yayınlayıp tüm dünyanın beğenisine sunabilirsiniz. Şimdiye kadar birçok oyun editörü gördüm, ama Aurora Toolset'in yanında bunlar çocuk oyuncası gibi kalır. Editörü yüklediğinizde görceğiniz gibi, oldukça detaylı ve her şeyi yapabilmenizi sağlayacak kadar detaylı. Tabii bu detayın karşılığı olarak da, öğrenmesi oldukça zor bir editör. Nedense bir HTML editörüne benzettim ben bu editörü, özellikle de Dreamweaver'a. İsterseniz herşeyi görsel olarak yapabiliyorsunuz, bu editörü kullanmanın basit ama optimize olmayan yolu. Bu şekilde basit görevler hazırlayabilirsiniz. Ama gerçekten kaliteli görevler hazırlamak istiyorsanız, editörün içindeki NWScript programlama dilini öğrenmeniz gerekiyor. Zorluk olarak bilgisayar derslerinde gördüğümüz Pascal diliyle eşdeğer (yapı olarak da benziyorlar) olan NWScript sayesinde karmaşık karşılaşmalar yapabiliyorsunuz. Ama öğrenmesi kadar, işe yarar bir şeyler ortaya çıkartması da tahmin edemeyeceğiniz kadar fazla uğraşı gerektiriyor. Şöyle örnek vereyim; beş saatlik uğraşım karşılığında bir odaya girdiğimde, odanın diğer ucunda duran Dark Elf büyüğünün "Topragımıza girdigin için gebereceksin!" (Türkçe karakterlerin gözükmekini beklemiyordunuz herhalde) diye bağırmasını ve akabinde kafama bir fireball çakmasını sağlamayı başardım. Başardım başarmasına ama, bunun karşılığında ne geçti elime? Pişmiş bir cesetten ve kod-





lara bakmaktan pörtlemiş gözlerden (ve her ne pahasına olursa olsun, birşeyler yaratmış olmanın verdiği yorgun mutluluktan) başka hiçbir şey. Gözünüzü korkutmak gibi olmasın, ama bu editör kolay yoldan sahip olmuş kabul etmek tükemeye hayat prensibi edinmiş biz Türk insanlarına göre değil. Neysse ki bizim haricimizde binlerce salağın yaptığı yüzlerce modül var internette. İndirip oynamak varken neden içimizi kaldırıp birşeyler yapma zahmetine girelim, öyle değil mi? Nasıl olsa armut piş ağızma düş... (Haydaa, farkında olmadan yine moda girmişim, araya parantez açmazsam yazının sonuna kadar taş atmayı sürdürübilebilirdim, pardon ya, çok acımadı değil mi? :)

Magaralarında inanılmaz hazine... Ama Aurora Toolset'ten de daha önemli, çok daha eğlenceli bir şey var oyunda. Aşağıdaki



diyalogu veya bir benzerini masaüstü FRP oynayanlar en az bir kere yaşamıştır herhalde (Grup uyuyacakları yer hakkında tartışmaktadır)

Gruun savasçısı: Ben ajaça falan çekmem diyorum sana!

Gruun büyüğü: Ben de yerde yatarsak sabaha boğazlarımız kesilmiş olarak uyuyur diyorum. Neden anlayıyorsun, odun kafası!

G.S: Odun kafası?

G.B: Evet, ajaça turmanmaktan korkuyor masun yoksa? Korkak enbesili!

C.S: AAAAAARG! (Kılıçın büyüğüne doğru savurur)

Dungeon Master zar atar: Kılıçın büyüğünün kohna geldi. Ama stonestkin hala etkin olduğu için hasar veremedi. Ama... (bir daha zar atar (veya atıymış gibi görünür)) Evet, şimdil Stonestkin büyüğü etkisini kaybetti.

G.B: (sarsılmış görünür). Delirdin mi? Ne yaptığım sinyorsun?

C.S: Hayırdır? Korunma bütün bitince hakaret etme yeteneğini de mi kaybettil? (Kılıçını havaya kaldırır)

G.B: (gözleri fırıldıyor gibi) Arkana baktı! Arkanda kocaman boz bir aya var!

G.S: (surpring) See beni salak sandan galiba...

Dungeon Master tekrar zar atar: Arkandaki boz ayı sana vurdur ve öldür.

G.S: HÖ?

D.M: Şimdii aylı sana doğru geliyor büyüğü.

G.B: Ama, ama ben sadece şaka yapımıştım! Ne ayrıstı ya?

D.M: Bir daha bana sormadan şaka yapmazsan (zar atar)

G.B: Eşledim...

Dungeon Master, Türkçesi zindan efendisi olan kişi, şimdide kadar sadece masaüstü FRP'lerde oyuncuları yönetti. Kişisel yeteneği, zekası, oyunu ve oyuncuları yönlendirme gücüyle tüm FRP gruplarının oyun sırasında eğlenebilmesi için en önemli şart, iyi bir Dungeon Master olmuştur daima. Ama bir bilgisayar FRP'sinde hiç DM'lik yapılmamıştı daha önce (Vampire the Masquerade'i sevmiyorum). Ne-

verwinter Nights'a kadar. Oyunun açılış menü'sünde seçenekiniz DM Client, siz alıp bambaska, yepyeni bir oyun tecrübesine götürecek.

Tıpkı normal oyuna girermiş gibi, istediğiniz oyun modülünü seçerek ve oyuna gireceksiniz. Tek bir farkla: Oyun sırasında hemen her şeyi değiştirebilecek güçte bir zindan efendisi (DM) olarak.

DM olarak oynattığınız oyunda ana amacınız, sizin bilgisayarınıza bağlanacak olan oyuncuları eğlendirmek, şaşkırtmak ve güzel zaman geçirmelerini sağlamak. Siz ne kadar başarılı bir oyuncu/yönetici olursanz, oyuncularınız da o kadar mutlu olacaklardır. Tıpkı masaüstü FRP'lerinde olduğu gibi. Tabii NWN'in DMClient'ının masaüstü FRP'lerinden bayağı bir farkı var. Zar atmıyorsunuz. Oyun içindeki her şeyi istediğiniz gibi değiştirebiliyorsunuz (sadece yeni oda/bölüm ekleyemiyorsunuz). Oyuncularına istediğiniz gibi seviye atlatabiliyor, karşılaraına istediğiniz yarattiği, esayı, tuzağı çıkartabiliyorsunuz. İstediğiniz anda müzik çalmasını sağlayıp heyecanı doğrultu tutabiliyor, istediğiniz yarattığın kontrolünü ele alıp oyuncularına karşı veya onların yanında savaşabiliyor, istediğiniz NPC'yi oyuna ekleyip oyuncularınız "sizinle konuşulabilirsin" farketmeden onlarla konuşabiliyorsunuz. Yapabilecekleriniz tamamen sizin hayagınızı ve NWN'ın sınırlarıyla belirlenmiş dördüm. Ve emin olun bu sınırlar, tahminlerinizin çok ötesinde.

Madden değil belki ama...

Ama ne yazık ki hem ülkemizdeki Internet alt yapısı, hem de Neverwinter Nights'in orijinalinin Türkiye'de satılmıyor olması yüzünden oyunu alacak olanların %95'i DMClient'in eğlencesine ve Neverwinter Nights'ı başkaları ile birlikte oynamanın tadına varamayacak. Onlar oyunun ana senaryo modülü olan Neverwinter Nights'a mahkum olacak. Ve şunu üzüllerék söyleyorum, Neverwinter Nights senaryosu oyunun en zayıf yanı. Sürekli CRPG oynadığım



İçin bunu rahatlıkla söyleyebiliyorum, çünkü yakın zamanda çıkışmış bu türdeki tüm oyunları oynadım ve bütün oyunların anıları da karşılaştırma yapabileceğim kadar taze hala zihnimde.

Şu çok açık ki, NWN'de ilk olarak Aurora Toolset yapılmış, Neverwinter Nights senaryosu daha sonra bu editör yardımıyla hazırlanmış. İyi, hoş, güzel. Demek ki editör bu kadar geniş bir FRP oyununu bile yapabilecek kadar iyi çalışıyor (dört bölümden oluşan senaryoyu bitirmek 80 saat sürüyor). Ama bu editörle ya-

pılmış olması, Neverwinter Nights'i iyi bir FRP yapıyor mu? Birçok yönden başarılı, evet, ama birçok yönden de Baldur's Gate serilerinin gerisinde kalıyor.

Her kim gelirse gelsin şunu savunurum: Bilgisayar oyunu yapmak bir sanatkarın işi olmalıdır. Her ekran, her nesne, her diyalogince ince işlenmemişse, o sanatçı dokunuşunu taşıyorsa, ne kadar iyi olursa olsun mükemmel olamaz o oyun. Ve ne yazık ki, bloklar ve grid-

ler üzerinde çalışan bir editör, ne kadar güçlü ve gelişmiş olursa olsun, bu sanatçı dokunuşunu bir oyun'a vermekten hala çok uzak. Hele ki NWN gibi bir FRP oyununa vermekten çok daha uzak. Tabii, oyunun bu sanatkar dokunuşuna sahip olmamasının bir diğer sebebi de, Black Isle gibi diyalog ve hikaye ustası bir firmanın üzerinde emek sarfetmemiş olması. Bu ikisinin yokluğu, Neverwinter Nights'in tek kişilik senaryosunu büyük ölçüde baltalıyor.

Ama oyunu en kötü yanı ne yazık ki bu değil. Baldur's Gate serilerinde altı kişilik bir grubu yönetirken, NWN'da sadece tek bir karakterimiz var. Bu karakterin yanına bir yardımcı (henchman) alabiliyor, bir de hayvan çağırabiliyor (büyüyle veya summoning yoluya). Yani toplam üç kişi olabiliyoruz, kendi karakterimiz hariç diğer ikisini yönetmeniz, eşyalarına bakmanız ve değiştirmeniz mümkün değil. "Beni koru", "beni takip et", "en yakındaki düşmana saldır" gibi çok basit komutlar veriyorsunuz ve yanınızdaki karakterler bu komutlara uyuyorlar. Ama hepsi bu. BG'nin o mükemmel stratejik savaşları gitmiş, yerine arkaplanında 3rd Edition kuralları olan, ama ekran-





yutlu yeni grafik motoru, benzer bir oyun olan Dungeon Siege kadar başarılı olmasa da, temiz ve anlaşılır ortamlar oluşturma ta başarılı. Özellikle de gölgeler, bir 3D oyunda şimdide kadar gördüğüm en başarılı gölgelik efektleri var NWN'da. Ama oyunun editörlü yapılmıyor olmasının dezavantajını grafiklerde de görüyoruz. Grafik motoru bilin içeri de, zindan gibi kapalı alanlarda oldukça iyi iş çıkartıyor. Ama orman, açık arazi ve şehirlere çıktıığınızda hala kapalı mekanlarda dolaylı hisseden kurtulamıyorum. 3D grafik motorunun olumsuz etkisi olan bu klostrófobik his, kaplama ve ışıklandırma için seçilen renkler tarafından destekleniyor. Bir zindandan gün ışığına çıktıığınızda şöyledir bir "oh be" gecme şansınız yok, çünkü yoğunlukla gün ışığına çıktıığınızı fark edemiyorsunuz bile.

Orada öğrenilecek çok ders vardı

* İki elde iki silah kullanmak için, envanterinizde iki silahı iki elinize koyn. Sonra

asağıya iki silahı sırayla sürükleşip, aynı quickslot'a koyn.

* Karanlık yerlerde görmek için kendinize Light büyüsü yaptıysanız, boşuna Stealth Mode'a geçmeye çabalamayın. Unutmayın ki yürüyen bir elektrik direği görünmez olsa da pırıl pırıldır.

* Tuzakları sadece Disable etmeye bilirsiniz. Eğer hırsız veya Rogue karakteriniz varsa, üzerinde Trap Kit taşıyorsanız, tuzakları etkisiz hale getirmek, yanına almak, işaretleyip grubunuzdaki diğer oyuncuların da görmesini sağlamak mümkün. Tuzakları yapabilecekleriniz Set Trap Skill'inizle ilgili.

* Savaş sırasında silahlarınız elinizden kayboluyorsa, dikkat edin düşmanınız size Disarm çekiyor. Eğer Discipline özelliğiniz düşükse, yapabileceğiniz pek bir şey yok, o düşmana uzaktan çalışın.

* Oyun sırasında TAB'a bastığınızda etkileşim verebileceğiniz her şeyi görebiliyorsunuz.

* Ranger türü bir meslek seçmediyerseniz, sakin iki elde iki silah kullanmayın, vuruş zarı-

da basit bir kes-biç oyunu gibi görünen bir oynamış gelmiş. Tabii sorun oyunu değil, sonuçta NWN tek başına oynamak için yapılmış bir oyun değil. Neverwinter Nights senaryosunu da altı kişi toparlanıp ağa üzerinde oynarsanız çok eğlenceli olabilir. Ama oyun tek başına oynayacaklar için, tek kişilik senaryonun ve oynamışın hiç iç açıcı olduğunu söylemeyeceğim.

Tek kişilik senaryonun oynamasını kolaylaştırmak için birçok şey değiştirilmiştir. Önceki oyunlarda dinlenmek için ya çok sakin bir yer bulmalı, veya bir hana gidip oda kiralamalıydim. Artık yakında düşman olma durumu haricinde istediğiniz yerde dinlenebilirsiniz. Save de aynen öyle. BG serilerinde ortamda büyü varsa dahi save edemezken, NWN'de saveın orta yerinde save edebiliyorsunuz.

Oyunun grafikleri güzel görünüyor. Üç be-



niza -4 alırsınız.

- * Oyunu başladığınızda Tyr tapınağında sadece Rogue bir karakter alabiliyorsunuz yanınızda. Tuzak ve kilitlerle aranız iyi değilse alın. Eğer başka tür bir yardımcıya ihtiyaç duyarınız, şehrde çıktıığınızda, İlk bölgedeki Temple of Blades'i bulun.
- * İlk bölümün sonlarına doğru hastalık kapmış zombiler ve köpeklerle savaşırken siz de Walling Death kapabiliyorsunuz ve özellikleriniz sürekli olarak düşmeye başlıyor. Tedavisi olmayan bu hastalıktan tek kurtuluşunuz, ölmek. Temple of Tyr'de dirilince pırıl pırıl olduğunu göreceksiniz. Tabii bunun oyunun

gerçekliğini ne derece olumlu etkilediği tartışılır. İsterdim ki hastalık kapıncı dirilince bile aynı etkisini sürdürür, biz de hastalanmamak için daha dikkatli olalım.

Bilginin hazine olduğunu bilenter için

Üç yıldır üç kere kapak yaptığımız Neverwinter Nights, beklediğimize değil mi? Kesinlikle evet. Peki bilgisayar FRP'lerini bildiğimiz, alıştığımız, sevdigimiz masaüstü FRP'lerine yakın hale getirdi mi? Kesinlikle hayır. Neden evet, neden hayır... NWN'ın yapmak üzere olduğu şeyi, fazlaıyla başardığını inanıyorum. Kendi FRP oyununu yapmak isteyenlere

şimdiden kadar görülmemiş güçte bir FRP oyunu editörü sağladı, üstelik 3rd Edition kuralları ile birlikte. Ama çok daha önemli hayalgücüne ve oyunculuk kabiliyetine güvenen oyunculara, mühîş bir güç, Zindan Efendiliği gücünü verdi. Ve bu ikisinin üstüne, beklediğimden daha iyi bir tek kişilik senaryoya birlikte geldi. Ama doymak bilmeyen tipik bir insan olarak, Baldur's Gate'in stratejik oynanışını, Torment ve Arcanum'daki edebî zenginliği, Dungeon Siege'deki grafik güzelliğini aradı. Gözlerim ve zihnim, Bulamayınca da hayal kırıklığına uğradım, her tipik insan gibi, doğal olarak. Ama günün sonunda vardığım sonuc şuydu ki, esas olarak Neverwinter Nights tek başına oynaması için yapılmış bir oyun değil. Sevdığınız birkaç arkadaşınızla birlikte bir eve toplanıp, bilgisayarları birbirine bağlayın. İçinizde edebî gücü, bilgisayar kullanım hızı en yüksek olan kişiyi Dungeon Master olarak belirleyin. Bir modül seçin ve başlayın oynamaya. İlk birkaç deneme eziyet gibi gelecek, ama siz oynamaya DM de sizin yönlendirmeye alışınca göreceksiniz ki, Neverwinter Nights'in varoluşunun asıl sebebi bu. Belki, masaüstü FRP'leri tarihe gömmeyecek. Tek başına oynarken mühîş eğlenmeyeceksiniz belki. Ama kendin FRP oyununu yaratıp, aynı zamanda bütün arkadaşlarınızla birlikte oynamayı sağlayan, üstüne bir de DM'lik etmenize izin veren bir başka FRP ben bilmiyorum. Ya siz? ☺

Sinan Akkol | sakkol@level.com.tr



LEVEL HIT

Bilgi İçin • www.bioware.com

Yapım • Bioware

Dağıtım • Atari

Minimum Sistem • Pentium 4 500, 128 MB RAM, 16MB 3D

Ekran Kartı, 1.2 GB HDD

Önerilen Sistem • Pentium III 800, 256 MB RAM, 32MB 3D

Ekran Kartı, 2 GB HDD

Multiplay • Ağ ve Internet üzerinden 64 kişi

Tır • Role Playing

Arıtlar • Herşeyin doğrudan hizmetiyle bir oyun editörü,

ilk defa gerekten Dungeon Master'kk etme

imkanı, 3rd Edition AB&B kuralları her

konuda sorbestlik sağlıyor, grafikleri çok iyİ

Eksiler • Tek kişilik seansı çok basit değil,

sürekli olarak kapalı alanda geziyoruzuz

hissi varıyor, harantalar yönetimi kuruyor,

öüler kayboluyor, bazı görevlerde hata var

ve Mırlanıyorlar.



ageofwonders2 wiz- ard'sthrone

A & S Kitap Grubu'ndan

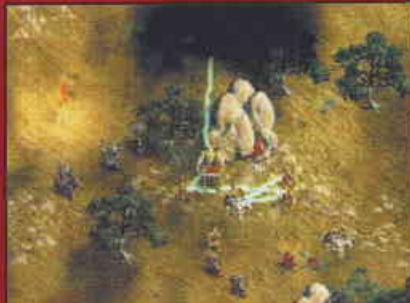
Bir müzik dergisi çikartsak, ya da yemek yemeyi çok seven, son derece seçkin damak zevkine sahip bir grup adam olup bir müzik dergisi de çikartsak sanırım sonuç pek değişmezdi. Şöyle pek derinden vurmayan fakat aslında kulağınızın pasını atacak ya da karnınızı doyurmaya da yetecek ve eh işte dedirtecek eserler hakkında yazı yazmamız gerektiğinde hep aynı zorluğu yaşayacaktık. "Buna ne desem" zorluğu. İşte Age of Wonders'ta böyle bir oyun.

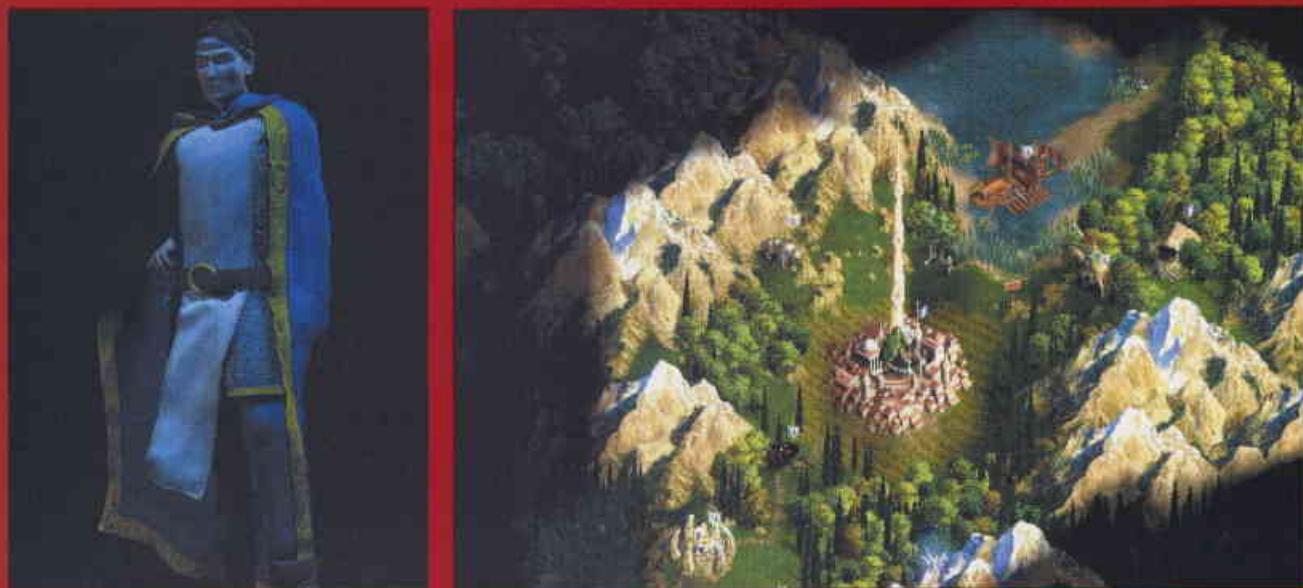
Konu önceki oyunun kaldığı yerden devam ediyor. Merlin insanırkıni daha güvenli bölgelere taşımaya çalışırken bir saldırıyla uğruyor ve bir büyüğün tarafından kurtarılıyor. Yeni görevi değişen dengeleri yeniden yerine oturtmak. Bunun için bir sürü büyüğü ve onların yönetimindeki irklarla çarpışmak ve kozmik düzeni yeniden sağlanmak. Bu da çok basit ve zekice

hazırlamış bir sürü görev demek. Önce ateş ile başlayıp sonra su ve diğer ögelere hakim büyütülerle karşılaşırsınız. Her büyütü ile İki levella kapışırken birde fazladan bir level daha seçip büyütünün kendi topraklarında bir çarpışmaya giriyorsunuz. Bu üçüncü bölüm bir bonus ve istemezseniz oynamadan öteki bölüme devam edebilirsiniz. Fakat emrinizdeki heroları daha da güçlendirmek için çok işe yarıyorlar bu yüzden atlamanın derim.

En kahraman

Hero demişken evet tipik Heroes of M&M serisinde olduğu gibi burada da emriniz altında bulunuya ve level atlayıp çeşitli özellikler kazanan Herolar mevcut. Bu herolarda oyun boyunca bulacağınız eşyaları taşıyabiliyorlar ve bölgeler boyunca sizinle beraber gelliyorlar. Oyunda genelde sağda solda bir sürü hazine





bulmak yerine şehirleri elinizde tutarak oradan para kazanmaya çalışırsınız. Şehirlerde üretim yapıp çeşitli büyüler kurabilirsiniz. Bazı binaları kurmadan tabiki her birimi üretemiyorsunuz. Şehirlerde pioner denilen bir birim üretebilirisiniz. Bu birim tipki civilizasyon serisinde olduğu gibi istediğiniz bir noktaya şehir kurmaya veya şehirlerarası yol yapmaya yarıyor. Herhangi bir savunması yok. Şehirler gelişikçe büyüyor ve bu grafik olarak görülebiliyor. Savunma amaçlı duvarlar dikebilir ve bir adet koruma klesi kurabilirsiniz fakat bir şehrde kurulabilecek en önemli kule wizard's towerdir çünkü ana karakterler öldüklerinde oyuna tekrar bu kulelerden donebiliyorlar. Oynamadığınız zamanın bir rakibinizi tamamen elemenizin tek yolu onun wizard tower'lu tüm şe-

hirlerini ele geçirmek ve onu savaşta yemektir. Böylece haritaya geri döner. Evet fark ettiğiniz üzere rakipleriniz olumsuz ve her haritada karşınıza çıkabilirler.

Şehirlerinize tapınak yaptıktan sonra görevler almaya başlayacaksınız. Küstah tannılar bir anda ortaya çıpıksızden şu görevi yap gibi bir tavır takımıyorlar. Kabul ettiğinizde ise biraz gecikme halinde dirdirci kadınlar gibi

türmekta olduğunuz bir büyünün yanında bulunmasına ve hatta bir eşyanın hediye edilmesine kadar delegebiliyor.

Büyüler büydekiler

Büy demiesen ana karakteriniz bir büyüğü olduğunu bir çok büyüyü yapmanız mümkün. Büyü tabiki manaya dayalı ve mana ve altını ancak şehirlerde üretim yaparak elde edebili-

Birimler o kadar çeşitli ki savaşırken yüzlerce strateji izlemeniz mümkün.

söylülmeye başlıyorlar. Fakat verdikleri görevleri gerçekleştirdiğiniz harika hediyeler kazanabiliyorsunuz. Bu hediyeler yapılmakta olan bir binanın yanında bitirilmesinden araşa-

yorsunuz. Büyüler dışında yeteneklerde mevcut. Yetenekler her zaman etkili olurken büyüler sizin yapmanız gerekiyor. Bu büyüler fireballdan bir yaratık çağrımaya kadar değişebi-





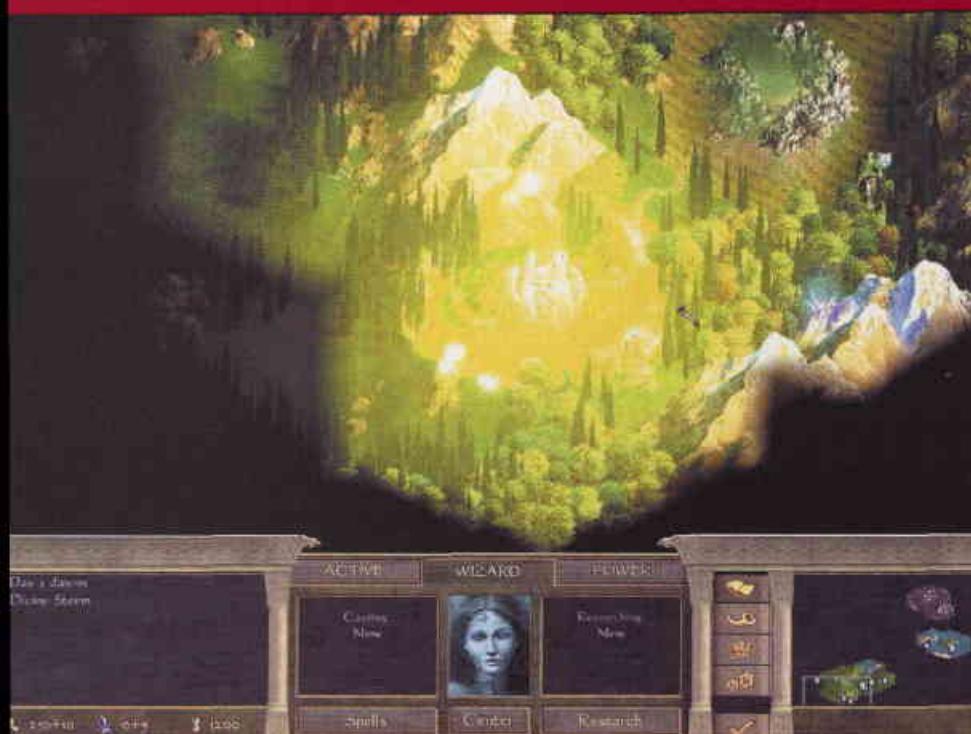
liyor. Ana karakter olan büyütürlerinizin bir büyü yapma alanları var. Bu alan içerisinde her yere büyü yapabilirler. Yalnız bazı büyülerin alan etkisi olduğu için dikkatli olun. Mesele bir şehrde saldırmadan önce o şehrdeki birimlere zarar vermek için bir büyü yapıyorsunuz ama sizin ordularınız da o şehrde bir kare yakındaysa aynı zararı görebiliyor. Büyüler yalnızca savaşla ya da yaratık çağrımakla aktif değil. Örneğin üzerinde köprü bulunmayan bir nehri aşmak için suyu dondurun bir büyü yapabiliyorsunuz. Fakat oyunun hoş bir yanı burada hemen ortaya çıktıyor. Eğer ordunuzda saf ateşten üretilmiş yaratıklar varsa bunlar

nehri geçerken ölebiliyorlar. Ordunuzda ordularınız aslında sekizli gruplardan oluşuyor. Hem şehrlerinizin hemde ordularınızın bir moralı var. Bu moral çok düşerse isyan edebiliyorlar. Birliklerinizi bir yere koyduktan sonra guard derseniz o bölgeyi koruyorlar ve onlara bir daha bakmanıza gerek kalmıyor. Eğer birlikleriniz bölmek isterSENIZ bu durumda resimlerinin altındaki yünlük için kaç hakları kaldığını gösteren rakamın bulunduğu kutucuğa tıklayın. Böylece sabit kahılar ve siz diğer birimlerinizi yürütübilirsiniz. Birimlere tıkladığınızda ister dost ister düşman olsun ne gibi özelliklere sahip olduğunu gösteren bir

kutucuyla karşılaşırızzı. Savaşlarda herofarıñ dışında çok rakip öldüren birimlerin de level atalarlar. Bu level en fazla iki basamaktır. Fakat biriminizi çok güçlü bir hale getirebilir.

İrkler

Her ırkın kendine has çok güçlü birimleri mevcut ve bunları ürettiğinizde iki üç tanesi karşı tarafın tozunu atabilir. Hele birde tecrübeli birliklerse bayağı etkili olabilirler. Age of Wonders'ta birden çok ordu aynı savaş meydanına dalabilir. Bunun için hepsinin asıl savaşa giren orduya bir kare yakın olmaları yeterlidir. Savaşlar sira bazlı. Birimler ise bu oyundan en keyifli tarafı. Çünkü her birimin kendine has bir sürü özelliği var. Bazıları kale duvarlarına tırmanabiliyor. Bazıları düşmanını dondurarak bir süreliğine hareket etmesini engelliyor, bazıları zehir atabiliyor vs vs. Ordularınız



Bilgi İçin • www.gogames.com

Yayın • Triumph Studios

Dağıtım • Gathering of Developers

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

Onerilen Sistem • PIII 900, 256 MB RAM, 32 MB Ekran Kartı

Multiplay • 3 kişi, LAN, E-Mail, Internet

Tür • Stratejik Strateji

Artılar • Çeşitli birimler, akıcı yapay zeka, eğitimci sunaryolar.

Eksiler • Zayıf atmosfer, dengesiz birim özellikler, yetersiz grafikler.

Son Karar • Ejder FRP-Strateji türlerini birleştiren oyundan hoşlanıysanız da olsun. Ama bilmeden hemen ayrı ayrı hoşlanıysanız da olsun.

Alternatif • Heroes of Might & Magic 4.

LEVEL NOTU **9/77**



oyun sahnesinde başlarında bir kahraman olmadan hareket edebiliyorlar. Savaş ekranının dayken tüm birlikleri çok iyi tanımış ve savaş alanını iyi kullanmanız başarının anahtarını oluşturuyor. Örneğin ordunuzda oku ya da büyüğün yoksa tüm birimleriniz çok kuvvetli olasada en büyük tehlike uçan ve aynı zamanda bir şeyle atabilen düşmanları karşılaşmanız olabilir. Çünkü sizin birimleriniz bunlara asla voramaz ve kurbanlık koynular gibi ölürsünüz. Ama örneğin bir büyüğünüz varsa "entangle" ile o yarattığı yere yapıştırıp çatır çatır kesebilirsiniz. Bu yüzden ordularınızı dengele kurmalısınız. Savaşta benim en sinir olduğum şey birliklerin dibine atlı birliklerimi yolladığım halde hala sağa sola bir şeyle atabilmeleri oldu. Evet bu oyunda bu birimleri hiçbir zaman öldürmeden susturmanız mümkün değil. Oyunun yapay zekası en zayıf rakibi hemen bitirmeye programlandıktı için son kalan garip bir oku birliğinin bénim özenle koruduğum fakat enerjisi çok azalmış super birliği olmeden hemen önce yok ettiğini görmek beni az çıldırtmadı. Ayrıca bazı birimler ateşten zarar görmediği ya da ucabildiği için siz şehirlerinizin etrafında koruma için ordu bulundurmazsanız

hemen gelip boş şehirlerinize yerlesiveriyorlar.

Oyunun bazı haritaları çok büyük ve yapay zeka bayağı akıllı sayılır. Genel stratejimi çizerken beni bazı yerlerde epeyi zorladığını itiraf etmeliyim.

Oyunda çok etkileyici bir müzik mevcut değil. Fakat ses efektleri güzel. Grafiklerde ise neyin ne olduğunu gayet iyi anlayabiliyorsunuz. Oyunun ırkları kendine has olarak uyalarını. Örneğin D&D kurallarına göre atlara binemeyen ordaların burada bayağı etkili sıvı birlikleri mevcut. Ayrıca Dragonlance dünyasından tanıdığımız Draconian'lardan burada karşımıza çıkarıyor. Oyunda illaki campaign oynamak zorunda değilsiniz. İsterseniz 20 civarında senaryo görevini de oynayabilirsiniz ki bazları gerçekten çok zevkli.

Tavsiyeler

Eğer ordunuzda ana karakteriniz varsa bu karakter ile düşmanlarınızın işini bitirmekten zayıflatmak için kullanmaya dikkat edin. Rakiplerinizi işni elinizin altındaki birimlerle bitirmeye bakın. Böylece ordunuzdaki askerler level atlayacak ve çok daha tehliki olacaktır. Hatta ana karakterinizin ordusunu bir nevi eğitim ordusu olarak kullanıp askerleriniz level atlarsa onları ordudan çıkartıp yerine acemilerini alabilirsiniz. Böylece tüm ordularınız super olur. Bunun biraz daha pratik yolu ise şehirlerinize champions guild yapmaktır. Böylece o şehirde üretilen tüm birimleriniz bir level atlamsa da oyuna başalarlar. Oyunda catapult ya da balista gibi aletler yapmayı. Menzilleri uzun olmasına karşın savunmaları çok zayıf olduğundan yok olmaya mahkumlar. Topraklarınıza gerisinde, cepheye uzak kalan

şehirlerde mutlaka bir acil müdahale ordusu bulundurun. Aradan sızan düşman birliklerine karşı bu orduyu kullanarak sınır bozucu akılları kesebilirsiniz. Aksi taktirde tam büyük bir saldırıyla hazırlanırken geri çekiliş bu orduları avlamak zorunda kalabilir ve bu arada hedeflerinize gütenecek zamanı verirsınız. Eski oyuna nazaran bu oyunda yer altı tünelleler yalnızca bir kat. Bu yüzde buralara çok güçlü ordularla girmek yerine bir ordu ile girip temizleyip çıkabilirsiniz. Ama tünel girişlerini iyi kollayın. Oyunda diplomasi pek işlevli değil. Yani size düşman olan her zaman düşman dost olan ise her zaman dost kalıyor. Gene Civilization'a benzer "sana bir sürü cici vereyim sende benimle barış" türünden bir ekran bulunسا da bir şeye yaramıyor. Herolarınızı çok iyi gelişitin. Tek başlarına etrafta kafa göz yarılmamış adam bırakmayacak olan tek birimler bunlardır. Bir ordunun gücünü çok etkilerler. Eşyaları buldukları zaman onları bir başka heronun kullanmasını istiyorsanız teleport seçeneği ile o eşyayı başka bir heroya aktarabilirsiniz. Karşılaştığınız düşmanların özelliklerine çok dikkat edin. Neredeyse bazlarını buradan çalıp kendi masa üstü FRP'lerinizde bile kullanabileceğiniz kadar detaylı bilgilere sahip olan özellik tablolarını çok iyi öğrenin. Böylece buzarda rahat gezen yaratıklara fireball yapıştırdığınızda neden darmadağın olduklarını daha iyi anlayacaksınız.

Genel stratejinizi iki yol üzerine çebillirsiniz. Ya şehrinizde oturup ordularınızla her yerde fethedebilirsiniz. Ya da ordularınıza cepheden komuta edebilir ve oraya buraya koşturabilirsiniz. Bilgisayar genelde birincisini tercih ediyor. Ana büyük kulesinde oturken tüm işlerini herolanna gördürüyor. Size tavsiyem ikinci olacaktır. Osmanlı İmparatorluğu'nun çokus nedenlerinden birininde padışahırm orduyu direkt olarak cepheden değil Yıldız Sarayı'ndan yönetmeye kalkması olduğunu unutmayan. Ordularınız neredeyse sızde orada olun. Ana bölgeler arasında geçiş yaparken (mesela ates bölümünden su bölmüne) maalesef hiç bir eşyanızı ve heronuzu yanınızda götürmemiyorsunuz. Bu da aslında bonus sayılan üçüncü haritaları biraz anlamzsız kılmıyor.

Age of Wonders II: The Wizard's Throne genel olarak bakıldığından siz alıp götürebek bir oyundur. Hatta zorluğundan ötürü bazen sıkılıklılsınız bile. Fakat fantastik dünyaları seviyorsanız siz epeyi de oyalayabilir. Özellikle şra basılı stratejilerden hoşlanıyorsanız iyi zaman geçireceğinizi garantiyyebilirim. Gene de Heroes serisine bağlı kalın derim.

Burak Akmenek burak@level.com.tr



magic the gathering

■ ■ ■ Haydiyor, başımızın püsküllü belası bizi PC'de de buldu !!

Magic, magic, magic... İşte bu lafi duyunca bir sürümüzün tüyleri eminim diken diken olayordur, aynı benim gibi. Bazılarının çok güzel bir hobi olarak düşündüğü, bazılarının ise sadece para tuzağı olarak gördüğü Magic the Gathering sonunda PC'yle tanıştı. Tabii ki bunun da arkasında Wizards of the Coast firması duruyor. Anlaşılan kartlardan yeteri kadar para kazanamamışlar (100 milyon dolar üstünde kar ettilerini herkes biliyor) PC ve internet pazarına girmek istediler. Maymun iştahlı olmak da kolay değil

cınız rakibinizin 20 olan canını 0'a indirmek (yanlış anlamayın 0'in altına da inince kazanıyorsunuz). Rakibinize vurmak için bir sürü değişik yol var. Ancak temel olarak 2 yol var: Bunlar da ya yaratıkları vurarak ya da sorcery ve instant olarak ikiye ayrılan büyülerini kullanarak.

Yeni deste kurdum abi gel kapışalım

Magic çok yönlü bir oyun, oyun stilinizi renkler belirliyor. Örneğin beyaz renkteki kartlar daha çok can kazanmanızı sağlıyorlar desem yeridir, siyah kartlar yok etmeye yönelik, kırmızı kartlar siz biz yapıyor eftakti herşeyi, mavi kartlar rakibi durdurmanızı sağlıyor, yeşillerin ise oldukça güçlü yaratıkları var.

Bu kadar genel bilgi yeter, günde eger bütün oyunu detaylarıyla anlatmaya kalkarsam cidden 10 sayfa civarında olur bu yazı. Tekrar geldik internete Magic'e. Oyunu internetten oynamanız için önce 150 mb civarında bir setup dosyası çekiyorsunuz, bu setup'ı çalıştırırken de internete bağlı olmanız gerekiyor çünkü hemen herşeyi netten çekip install ediyor. Bir de bunların üstüne patchler falan eklenince, karşınıza 1 saat gibi uzun sayılabilcek bir süre çıkıyor. Bu bir saat saçılm atlattısanız, sıra geldi bir account ve şifre almanıza. Eğer Magic the Gathering Online'ı beta tiken oynamadıysanız ve 12 Haziran'a kadar 25 kere maç yapmışsanız MTGO size bedava account veriyor. Ama oynamadıysanız maalesef parayla yani kredi kartıyla alınıbiliyor ama cüzi miktarında bir para, asıl harcamalarınızı account aldıktan sonra kartlarla hazır neşir olurken yapacaksınız. İşte bu noktada Magic'in dünyası siz içine çekiyor "Bu karta da sahip olmalıyım", "Bu desteyi tamamlamam için bu kart da bana lazımlı" diyerek bol bol booster denen paketlerde alıyorsunuz (tanesi 3 dolar) bunların içinden 15 tane kart çıkıyor. Aradığınız kart bir rare ise (kartlar 3'e ayrılmıştır common (rahat bulunur), uncommon (common'a oranla daha az bulunur) ve rare (bunlar da en az bu-

lunan kartlardır)) booster'dan çıkma olasılığı çok düşüktür. Her boosterda 15 adet kart vardır ve bunların sadece 1 tanesi rare karttır.

Olın benim deste çok güçlü yenilirsin

Artık MTGO'yu anlatmaya başlasam sanırım iyi olacak uzunca bir giriş oldu. Oyunu Windows'un içinde bir pencerede oynuyoruz. Kullanıcı isminizi ve şifremizi giriyoruz, kendimize bir karakter resmi seçiyoruz ve karşımıza 9 adet menü çıkarıyor. Bunlar: Training Room, Trading Post, Hall of Champions, Moderators & Support Staff, Casual Play, Leagues, Clans, Sanctioned Tournament ve Premier Events. Sırayla ufak ufak açıklamalar yazacağım. Training Room'a MTGO'ya ilk defa girdiyseniz ve de magic oynamayı bilmeyorsanız uğrayın derim. Eğer zaten biliyorsanız hiç gerek yok zaman kaybı diye nitelendirilebilir. Trading Post: Eğer ciddi ciddi MTGO'yu oynucaksanız ve bu işe paramız yatıracaksanız, emin olun ki zamanınızın (MTGO'daki) yarısı burada geçecektir. Herkesin birbirine "Şu karta ihtiyacım var, şu şu kartları var takas edecek" diye ba-



Düzenleme • www.mtgonline.com

Yerleşim • Leaping Lizard

İşletmen • Wizards of the Coast

Minimum Sistem • Pentium 233, 2 MB ekran kartı, 64 MB Ram

Önerilen Sistem • P2 400, 2 MB Ekran Kartı, 128 MB Ram

Nesneler • Sadece multiplayer

Tür • Online kart oyunu

Özeller • Bir klasik bilgisayardarda, sanal ortamda oynamak

İlginc. Online kartlarını evinize testim

alabilmeniz güzel.

Detaylar • Zaten bazı kişiler para tuzağı görüyor, şimdi internete de yarılınca iyice uzaklaşanlar olabilir.

Son Karar • Magic'e ilginiz varsa, download edip cui bir rakama üye olup denemeye kesinlikle değer.

Ahmet Özdemir • Yok

LEVEL NOTU **%85**



Dediğim 8 adet menu tamı karşınızda.

göründü, sonunda istediği kartı biriyle takas ettiği bir oda. Hall of Champions turnuvalarda herkesin başarı oranını gösteren bir yer. Ne kadar çok turnuva kazanırsanız o kadar üst sıralara tırmanacağınız kesin. Moderators & Support Staff odasına girdiğinizde, görevli kişilere sorular sorabiliyorsunuz ve konuşabiliyorsunuz. Casual Play bölümünde ise herhangi biri ile maç yapabiliyorsunuz. Destenizin değişik desteler karşısında ne kadar iyi olduğunu, ne kadar maç kazanabildiğini görebiliyorsunuz. Leagues'de ise, normal lig usulü bir sürü rakip ile karşılaşabiliyorsunuz ve bu haftalarca sürebeliyor (Ne de olsa bir maç ortalama 50 dakikada bitiyor). Clans bölümüne girdiğinizde ise MTGO'da kurulan takımları ve üyelerini görebiliyorsunuz. İyi kartlara sahip olursanız ve iyi bir desteniz varsa emin olun genellikle sizi de kabul ederler bu takımlara. Sanctioned Tournaments bölümüne maç yapın, bu maçları kazanıp, sıralamanızı yükseltmek için giriyorsunuz ve eğer turnuva kazanırsanız size 10 adet ticket (bilet) veriyorlar. Bu ticketler sanctioned tournaments ve Premier Events'e girmeniz için lazımdır. Son olarak da Premier Events adlı bölüm var, burası da büyük çaplı turnuvaların olduğu bir yer, giriş için daha fazla ticket istiyor ancak turnuvayı kazandınız mı ödülnüz de daha büyük oluyor ve de artı olarak

gerçek hediyele kazanma şansınız var. MTGO'da 30 booster ödül olarak verildiğini görmüşüm ve gerçek hayatı da 36 booster gönderiliyormuş evinize.

Birşey olmaaaaaz, seni yenmenin tadına varcam

Kısa açıklayacam dedim baya uzun oldu arna ancak bu kısılıkta açıklayabilirdim. Neyse biraz da size oyunda yapmanız gereken şeylerden bahsedeyeyim. Deli gibi paranız yoksa ki, bu krizde hangi deli Magic'e deli gibi para harcamak ister bilmiyorum, kart takası yaparken çok iyi pazarlık etmeniz gerekiyor. Tabii bu pazarlık yöntemi bazlarına karşı iyi işlemeliyorum ancak bazen iyi kalpli birilerine rastlıyorsunuz. Size benden bir kaç tavsiye: Öncelikle iyi bir deste kurmaya bakın. Eğer "İyi bir deste nedir?" "Nasıl kuracağım?" gibi sorular soruyorsanız size www.braingburst.com adresini öneririm. Buradan son zamanlarda çok tutulan desteleri bulabilirsiniz. Dediğim gibi güçlü bir deste kurduktan sonra turnuvalara katılın ve ödülleri toplamaya başlayın. Zor gibi geliyor ancak pek değil. Sadece zahmetli (ki gerçekten inanılmaz zaman istiyor kart takas olayı, mesela ben 1 saat boyunca bir kartı takas etmek için trade odasında boş boş bağırmıştım).

Eee şey, pardon abi fena yenildim ya

Bu oyunda hiç grafik ve ses gibi özellikler aramayın boşuna çünkü yok. Bir pencerenin içinde oynuyorsunuz ve maksimum göreceğiniz şey, kartların resimlerini ve de turnuvalara girdiğinizde masalarda oturan ve birbirleriyle son derece sınırlı animasyonlar kullanarak kart oynayan karakterleri göreceksiniz. Online oyundaki kartların değerleri gerçek hayat-takilerle aynı değil, örneğin bir Birds of Paradise'ınız varsa bunun için çok şeyler isteyebilirsiniz çünkü MTGO'da çok az bulunuyor. Ha bir de, "Ben zaten Magic'e gerçek hayatı yeteri kadar para veriyorum, online da oynarsam batarım" diyen arkadaşlara Wizards cevap veriyor: "Eğer bir seti full olarak tamamlarsanız size bütün kartları gönderiyoruz" diye. Ayrıca bazı firmalar da değerli olan bir kaç kartınızı shippingin üstüne az bir fiyat daha koyup size yollayabiliyor.

Bir kaç tane de ucuz deste tavsiyesi verecek noktalayalım: Yeşil/mavi madness decki ve yeşil/mavi bearscape deckleri oldukça kuvvetli ve bu kuvvetlerine karşılık olarak da çok cüzi miktarda paraya kurulabiliyorlar.

Hepinize bol magic dolu günler ben bir turnuva daha kazanmaya gidiyorum. ☺

Can Kori | can@level.com.tr

zanzarah

Bu ne Pokemon, bu ne Quake, bu ne lahana turşusu!

Eski efsaneler der ki Batucum, zamanında tüm büyülü yaratıklar ve insanlar birlikte yaşarlarmış. Elfler, cüceler, goblinger, periler, insanlar hep birlikte mutlu bir yaşam sürerlermiş. Fakat zamanla insanoğlunun ve bu büyülü yaratıkların arası açılmış. Periler ve diğerleri engizisyonun alevlerinde yanmaktan korkup uzak diyarlara kaçmışlar. Orada kendi büyülü dünyalarını, yani Zanzarah'ı kurmuşlar. Başlangıçta her şey çok güzelmiş, kendilerine özgü bu topraklarda huzurla ve insanlardan uzak yaşıyorlarmış. Sonra ne olduysa Zanzarah'da bir şeyler ters gitmeye başlamış. Dinliyorsun di mi Batucum? Hah, nerede kalmıştım büyülerin temeli olan periler bile kontrolden çıkmış, kendi aralarında savaşır olmuşlar. Zanzarah büyük bir kaosun esigideymiş. Kehanete göre bu zamanlarda iyi ve kötü arasındaki sınırlar kaybolacak ve bir kahraman Zanzarah'ın büyüsü bozulmadan onu kurtaracakmış. Ama Batucum bu kahramanın

küçük bir kız çocuğu olacağından hiçbir kehanet bahsetmiyormuş. Hiş, Batuuu, sana diyorum, daldın yine, dinlemiyosun galiba!

-Sinan tamam, konusunu anladım, pek orjinalmiş zaten orası ayrı da sen oyundan söz et bıraz!

-Şey, konu mu dedin, hmm şey gibi işte, hani bir zamanlar yazdığın bir oyun vardı ya onun gibi!

-Sinan milyon adet oyun yazdım hangi birini hatırlıyorum?

-Hani yok muydu Poke... (Lülülü) Ah telefon da çalıverdi, bilmemek olmaz, neyse sen oyunu kur anlarsın zaten... (Kısıksız sesle) Alo, hah, aferin Tuğbek, çok iyi zamanlamaydı!

-(Tuğbek yan masadan telefona sessizce) Ne demek, Sinancım lafi mi olur, bu arada ben bu ay biraz geç teslim edicem yazıları, mahsuru olmaz herhalde!

Kaf Dağı'nın altında peri kovalamacası

Alman yapımı firma Funatics'in ürünü olan Zanzarah'ı kurduktan sonraki ilk on dakikada oyunun bir action-adventure olduğunu sanıyor ama çok geçmeden oyunun farklı öğeleri içerdigini görürsünüz. Yönettiğimiz karakter Amy'nin Londra'daki evinde oyuna başlıyoruz. Çatı katına çıkmamızla birlikte diğer boyut Zanzarah'a geçmemizi sağlayan bir runu bulmamız bir oluyor. Peri bahçeleri ve büyülü ormanlarla kaplı bu dünyada büyüyü kullanma yolunun perilerden geçtiğini öğreniyoruz. En deva adlı kasabada tanıdığımız peri ustası Lucius'un bize kendi perilerinden birini vermesiyile oyun gerçek anlamda başlıyor.

Zanzarah aslında peri dövüşleri üzerine kurulmuş bir oyun. Hatta temel fikrin doğrudan Pokemon'dan yürüttülmüş olduğunu düşünüyorum. Zanzarah'da düzeni sağlayabilmek için büyülü topunuza (al Pokemon değil de ne bu şimdî?) peri yakalamanız, yakaladığınız perileri eğitmeniz, eğittiğiniz perileri de dövüşle re sokarak peri ustalarını yenmeniz gerekiyor.

Oyunda ilk perinize Lucius'un evindeki üç periden birini seçerek sahip oluyorsunuz. Diğer perileri yakalamanız için önce bir peri topuna ihtiyacınız olacak. Yine Lucius'un evinde gümüş bir peri topu bulabilirsiniz. Gümüş peri topları yirminci seviyeye kadar, altın toplar kırkıncı seviyeye kadar ve kristal toplar da kırkıncı seviyenin üzerindeki perileri yakalamak için kullanılabilir.

İlgili İsim: www.zanzarah.com

Yapım: Funatics Development

Dağıtım: THQ

Minimum Sistem: P II 500, 64 MB RAM, 16 MB ekran kartı

Önerilen Sistem: P III 650, 128 MB RAM, 32 MB ekran kartı

Multiplyer: Internet, LAN 2-10 oyuncu

Tür: Action, Adventure, First Person Shooter gibi gibi

Artileri: Detayı grafikler, güzel müzik

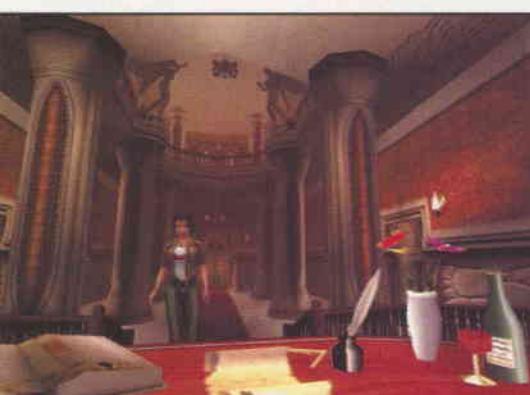
Eksikler: Zayıf senaryo, oyuman kendisi tekrarlaması

Son Karar: Beceri, aksiyon ve koleksiyon öğelerini birlikte

taşıyan bir oyun. Böyle bir karışım ilginizi çekerse

uzunca bir süre oynayabilir.

LEVEL NOTU: **74**



Oyunun grafikleri inanılmaz detaylı tasarılanmıştır.

İki peri çıktı meydane...

Bir peri ustası ile karşılaşırsınız, ya da çevredeki ağaçlarda, suda, kayalarda yaşayan ama görünmeyen perilerin saldırısına uğrarsanız oyun ekranı değişiyor. Önce ekranın hangi perinizle (bir dövüşe beş kadar peri sokabiliyorsunuz) başlayacağınıza bilirken bir ekran geliyor. Periyi seçtikten sonra dövüş başlıyor. Dövüşler first person shooter gibi tasarılmış. Perinin gözünden rakibinizi görür, onu saldırın büyülerinize alt etmeye çalışırsınız. Saldırı büyüler için farenin sol tuşuna basılı tutup enerjiyi şarj ediyor ve rakibinizin üzerine bırakıp ona hasar veriyorsunuz. Yalnız fazla uzun süre basılı tutmanız durumunda enerji patlayıp sizin de canınızı yakabiliyor. Her yapığınız büyü, perinin manasının biraz azalmasına yol açıyor. Mana miktarınızı daima göz önünde tutmalısınız, çünkü mananız bittiğinde büyük yapmak için kendi yaşam puanınızdan yiyorsunuz. Bir de farenin sağ tuşuna basarak



kullanabileceğiniz uçma yeteneğiniz var ama bu yetenek de periniz yoruldukça azalıyor, beklerseniz tekrar doluyor.

Her dövüş sonunda ayakta kalan periler dövüşteki etkinliklerine göre tecrübe puanı kazanıyor ve seviye atlıyorlar. Böylece yaşam enerjileri, kullanabildikleri büyü çeşidi ve güç artıyor. Bir de saldırı büyülerini dışındaki pasif büyüler var ki, bunları perinize öğretirseniz dövüş boyunca otomatik olarak periniz üzerinde etkili oluyorlar. Pasif büyülerin bir kalkan oluşturmak ya da perinin verdiği hasarı artırmak gibi etkileri olabiliyor.

Ekonomi, büyü müyü dinlemiyorum!

Her dövüşün ardından sahip olduğunuz eşyalarla perilerinizi bakımlarını yapabiliyorsunuz. Örneğin mana iksiri ile kaybettikleri manayı geri kazanmalarını sağlayabilir, ya da yaşam enerjisi dövüşte sıfıra inmiş perilerinizi büyülü otlarla tekrar canlandırlırsınız. Bu eşyalar, size saldıran periler yenildikçe ortaya çıktıığı gibi, kasabadaki tüccarlardan da satın alınabiliyorlar. Tabii bunun için de para ve kristal toplamanız gerekiyor. Paranın önemli kısmını peri dövüşleri sırasında toplayırsınız. Perinizin rakip perije verdiği hasarla orantılı olarak etrafa paralar saçılıyor ve bir yandan dövüşürken bir yandan da para toplayırsınız. Bazı şehirlerde para yerine kristal geçiyor ama merak etmeyin, parayı kristale çeviren (bir nevi döviz büfesi) karakterlerle karşılaşırsınız.

Para kazanmanın bir diğer yolu da yan görevleri tamamlamak. Örneğin peri avcısı Lucius'unbaşı evinden kaçan pixie'lerle dertte. Size pixie yakalamak için bir torba veriyor ve yakaladığınız her beş pixie karşılığında sizi ödüllendiriyor.

Teknik direktörlük zor iş!

Büyü dövüşlerinde en çok dikkat etmeniz gereken nokta hangi peri türüne karşı hangisini kullanmanız gerektiğini öğrenmek. Fı tuşuna basarak açığınız menüden on iki ayrı peri türünün (doğa, ateş, su, buz, hava, ışık, enerji, psi, taş, karanlık, kaos ve metal) birbirlerine karşı ne kadar etkili olduklarını görebilirsiniz. Bu tabloyu kafaniza iyice yerleştirirseniz dövüş sırasında perilerinizi doğru şekilde değiştirebilir ve durumu lehinize çevirebilirsiniz. Bir diğer önemli nokta da dövüş sırasında yaşam enerjisi sıfıra yaklaşan periyi hemen geri çekip yerine bir diğerini sokmak. Unutmayın, dövüş sonunda yalnızca ayakta kalan periler tecrübe puanı kazanabilirler. Tek başına üç rakip periyi bile yenmiş olsa dövüşü baygınlıktan peri seviye atlayamaz!

Estetik kaygılar

Zanzarah'taki grafiklere çok titizlenildiği hemen belli oluyor. Özellikle ışık oyunları, gölgelendirmeler, canlı renkler ve detaylar hemen gözে çarpıyor. Tek sorun, yalnızca gözümüze değil, bilgisayarın işlemcisine de çarpması!



Tüm detayları açığınız zaman oyunda belirgin bir ağırlaşma sezebilirsiniz ki, bu durum asıl oyun için değil ama peri dövüş ekranları için ölümcül bir ağırlaşma olabilir. Detay ve gölgeleri menüden işlemcinizi en az yoracak onuma getirmenizi öneririm. Merak etmeyin, en düşük seviyede bile Zanzarah'ın grafikleri kesinlikle tatmin edici düzeyde.

Grafiklerdeki başarının müziğe de yansımış olduğunu görmek (pardon duymak) çok sevinçlili. Özellikle açılış menüsünde çalan müziği hiçbir tuşa dokunmadan uzunca bir süre zevkle dinleyebilirsiniz. Buna karşın seslendirmelein pek başarılı olduğu söylenemez. Yalnız elflerin şiddetle Fransızca'yı çağrıştıran bir dille konuşmalarını (Yoksa gerçekten Fransızca mı?) dinlemek bir hayli eğlenceli.

İlk birkaç saat için Zanzarah oynamak eğlenceli olabilir. Perilerinizi geliştiryorsunuz, bu arada büyülü kartlar toplayırsınız ve hem Zanzarah'ın hem de kendi dünyanızın bilinmedik kısımlarını keşfetmeyorsunuz. Ancak bir süre sonra konunun yavanlığı, senaryonun pek kıvrak olmaması ve dövüşlerin birbirini tekrarlar hale getemesi nedeniyle oyun tıkanıyor. Tek başına oynamak artık zevk vermez hale gelirse oyunun multiplayer seçenekinden on kişiye kadar toplanıp perilerini dövüştürilebiliyorsunuz.

Kıscası zemin peri masası, üzerine bir kat pokémon, bir kat quake çıktı. Dekorasyon, sunum yerinde, ama atmosfer ve senaryo binanın daha fazla yükselmesini engelliyor. "Evde pokémon tutkunu bir kardeş varsa ya da 'Çıktığı yere kadar oynarım!' diyorsanız buyrun çatı katına alalım, rununuz siz bekliyor!"

Batu&Gökhan | batuher@level.com.tr

f1 2002

■ ■ Asfaltın ve rüzgarın arasında süzülmek...



Hani hep derler ya, tarih yazının bulunmasıyla başlar diye. Ben aslında tekerleği rahatlıkla bu kategoriye dahil etmek istiyorum. İnsan ayakları ile yapılan yürümek, taşımak gibi birçok basit eylem tekerlekle birlikte boyut değiştirdi. Daha sonra da tekerlekle yapılan basit eylemler boyut değiştirdi. Hızlı, hep daha hızlı! Önce tek tekerlein arkasında (el arabası), sonra tek tekerlein üstünde (sırkteki palyaço), sonra 2 tekerlein üstünde (bisiklet, motorsiklet), sonra 4 tekerlein üstünde (araba) ve en sonunda da 4 tekerlein arasında (Formula). İnsanoğlu o yuvarlak cismi çok sevmiştir ve sıcak bulmuş olacak ki giderek sayısını artırmış ve en sonunda da kendisini ortalarına attı.

F1 kültürünün tohumları

Ülkemizde yeni yeni canlanmaya başlayan formula yarış kültürü, aslında bilinenin aksine normal araba yarışlarından çok daha farklı bir alan. En ufak ayrıntıların bile araçların motorları kadar önemli olduğu formula yarışlarında ön planda olan bir başka konu ise reklam. Bunu en can alıcı ve aynı zamanda en eğlenceli sonuçlarından biri ise şu an önemde duruyor. Electronic Arts yeni başladığı Formula serisine tam gaz devam ediyor. F1 2002 sezonunu içeren oyun bir öncekine göre oldukça geliştirilmiş. Seriye daha yeni başlamışken üçüncü oyunda bu kadar iyi olması önumüzdeki sezonlarda çok da

Oyunu oynarken acı içinde anlıyorsunuz ki, Michael Schumacher olmak aslında sadece tatlı bir rüya.

yenilik göremeyeceğimizi haber veriyor. Yine de EA'dan her zaman sürprizler beklerim.

F1 2002, bir F1 oyununda olması gereken denetim çok daha fazlasını içeriyor. Hatta nerdedeyse simülasyon denebilecek kadar. Ama bu oyunu "Gerçeklik mi, eğlence mi?" tartışmalarına sokmuyor. Öyle ki canınız istemezse oyunu sadece ileri, sağ ve sol tuşlarına basarak da bitirebiliyorsunuz. Dikkat ederseniz freunden hiç bahsetmedim. Ama eğer biraz daha işin aslini öğrenmek istiyorsanız ve araba yarışından fazlasını göreyim diyorsanız siz bekleyentlere inanamayacaksınız.

Sizi bekleyenlerden önce oyunun genel yapısına bir göz atalım. Daha oyunun açılış dersinden reklam kavramının ne kadar ön planda olduğunu anlıyorsunuz. Kendi adınıza bir kullanıcısı açtıktan sonra önce takımınızı, daha sonra sürücünüzü ve son olarak da uyarıınızı seçiyorsunuz. Yani M. Schumacher'in yerini seçip Remzi Hıçlaşmaz adıyla Türk bir pilot olarak Ferrari adı altında yarışabilsiniz. Ana menüye kullanacağınız aracın 3D render'i konulmuş ve siz etrafında dönenbilirsiniz. Ama ne anlama geldiğini çözemedim. En azından neden ana menüde bilmiyorum. Ayarlar bölümünden ses, grafik detayları, zorluk seviyeleri, kurallar ve kontroller ile uğraşabiliyorsunuz. Araçlarla ilgili hiçbir ayar buradan yapılmıyor. Unutmadan, çözünürlük ayarları son EA oyunlarının çoğu olduğu gibi oyuna girmeden yapılmıyor. Siz çözünürlük ve renk derinliğini belirledikten sonra kendi test edip detay seviyesini belirliyor.

Once ehliyet

Ayarlardan kurtulduktan sonra bulması zor olan oyun menüsünü buluyoruz. Sol üstte başlık gibi bir yere bu menüyü gizlemişler. Menüde önce "Driving School", yani sürücü kursu bölümleri ilgimi çekti haliyle. Burada bazı parkurların

sektörlerini ayrı ayrı ve birlikte olarak oynayıp kendinizi geliştirebiliyorsunuz. Amaç belli saniyeler ile belirlenmiş madalyaları kazanabilmek. Bu bölüm oldukça faydalı fakat bütün parkurların olması daha iyi olurdu. Menüdeki diğer bir seçenek "Test Day". İstediğiniz bir parkurda gönlünüzce tozutmanız için hazırlanmış. Zaten issız bir adaya düşen F1 pilotuna gereken 3 şey nedir ki? Devir saatı, kilometre saatı ve kronometre.

Sondan bir önceki bölüm parkurları teker teker sanki şampiyonadılmış gibi oynayabileceğiniz "Race" bölümü. Hardcore F1'cilere şampiyonaya geçmeden önce burayı oynamalarını şiddetle tavsiye ediyorum. Araç üzerinde yapacağınız değişiklikleri deneyebileceğiniz yer işte burası. Esasında öncelikle oyunun hani asistanlıklarını kapatırsam düz giderim, tezini doğrulayabileceğiniz yer de denebilir. Bu konuya biraz ilerde değineceğim. En son büyük gün

LEVEL CLASSIC

[Hepsi İçin](http://www.electronicarts.com) • www.electronicarts.com

Yapım • EA

Çalışım • EA

Minimum Sistem • PII 400, 128MB RAM, 500MB HDD

Önerilen Sistem • PIII 500, 256MB RAM, 1GB HDD

Multicast • Var

Tür • F1 Racing

Altılar • Ince ayrıntı, kolay oynanabilirlik, iyi bir görüntü

Eller • İyi bir müzik yolu. Replay modu tamam oluyor.

Kamera açısı Kısıtlı.

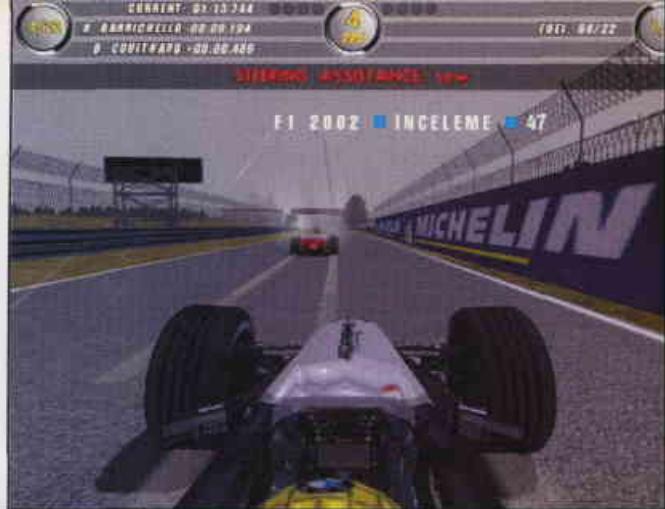
Son Karar • En iyiisi mi tartışılır. Ama obulaklı iyi obuluğu kesin.

Koca bir F1 sezonunu hakkıla yasasızdır.

Alternatifler • Grand Prix 4

LEVEL NOTU **96/90**





Bunları biliyor muydunuz?

- Bir F1 aracı 150Km hızda yaklaşık 3,3 saniyede çıkışır.
- Evinizin önündeki arabanız 100Km'de 8lt benzini yakarken F1 aracı 8lt benzini 5Km'de yakıyor.
- Sadece deneme ile geçen bir gün sonunda 120 özel üretim lastik çöpe gitmiştir.
- Bu F1 yarışını 3 stadyum dolusu insan yerinde izliyor.

geliyor ve şampiyonaya giriyorsunuz. Girmeden önce ne kadar gerçekçi olacağını ve ne kadar uzun süreğini de belirliyorsunuz. Her ülkenin önce kısa bir videosu var. Bir de yarış başlarında oyun içi demolar var.

Arabirim konusuna biraz dejinmek gerekiyor, oldukça yararlı hazırlandığını söyleyebilirim. Biraz tuşlardan yana şikayetim oldu ama o kadarı kadi kızında da olurmuş. Ana ekranınız genel olarak zamanların yazdığı ekran oluyor. Buradan pratik ve sırama turlarında rakiplerin tur sürelerini eş zamanlı olarak görüp sizi geçen olursa hemen yola koymuyorsunuz. Bu sırada bu ana ekranın aracın ayarlarıyla oynabileceğiniz bölmelere de ulaşabiliyorsunuz. Ayar demişken öyle böyle ayarlar da değil. Aracın her santimini kurcalayabileceğiniz bir ekran dan bahsediyorum. Öyle ki müdahale yeteneğinizi aşıyor. Sonuçlarını tahmin bile edemiyorsunuz. Bir de bunun oyun olduğunu düşünürseniz aslında o aracın üzerinde dönen yatırımları daha iyi anlayabiliyorsunuz.

Bu kadar da ayrıntıya pes!

Araçla ilgili ayarları yaptığınız bölümde Telemetry adlı bir bölüm var. Buraya girince oyun Windows arabirimini kullanan bir program açıyor. İlk gördüğümde ağızım açık bakmıştım. Özel bir takım tarafından hazırlanmış bu program araca yerleştirilmiş ufak bir işlemci uydusu yoluyla araçla ilgili bir çok bilgiyi alıyor ve işleyip istatistiğe uygun olarak hazırlıyor. Sonra bunu yol/zaman, hız/zaman, devir/zaman grafikleri halinde pistin istediğiniz bölümune uygun olarak çiziyor. Örneğin pistin 2.4 - 3.2 kilometreleri arasında sol ön ve sol arka lastiklerin orta ve dış sıcaklık ortalamalarını öğrenebiliyorsunuz. Bunu kullanarak ayar yapmaya hiç çalışmıyor. Hayatınızdan kaybettiniz her saniye yazık.

İlk ayarlar menüsünde zorluk seviyeleri olduğunu söylemiştim. Bunlar esasında oyunun en can alıcı noktalarından biri. Bir çok asistanlık hazırlanmış. Bunları bir çok oyunda görüyoruz esasında. Mesela aracın kontrolsüz dönmesini, spin atmasını engelleyen asistanlıklar gibi. Burada biraz daha fazlası var. Zorluk seviyelerinin ilk yaptığı şey bunların bazılarını açıp kapamak veya derecelerini düşürmek. İkincisi ise rakiplerin gerçekliğini artırmak. Asistanlıkları yarış içinde F1 tuşlarına basarak da kapatabildiğinizden bu şekilde alışmanızı tavsiye ederim.

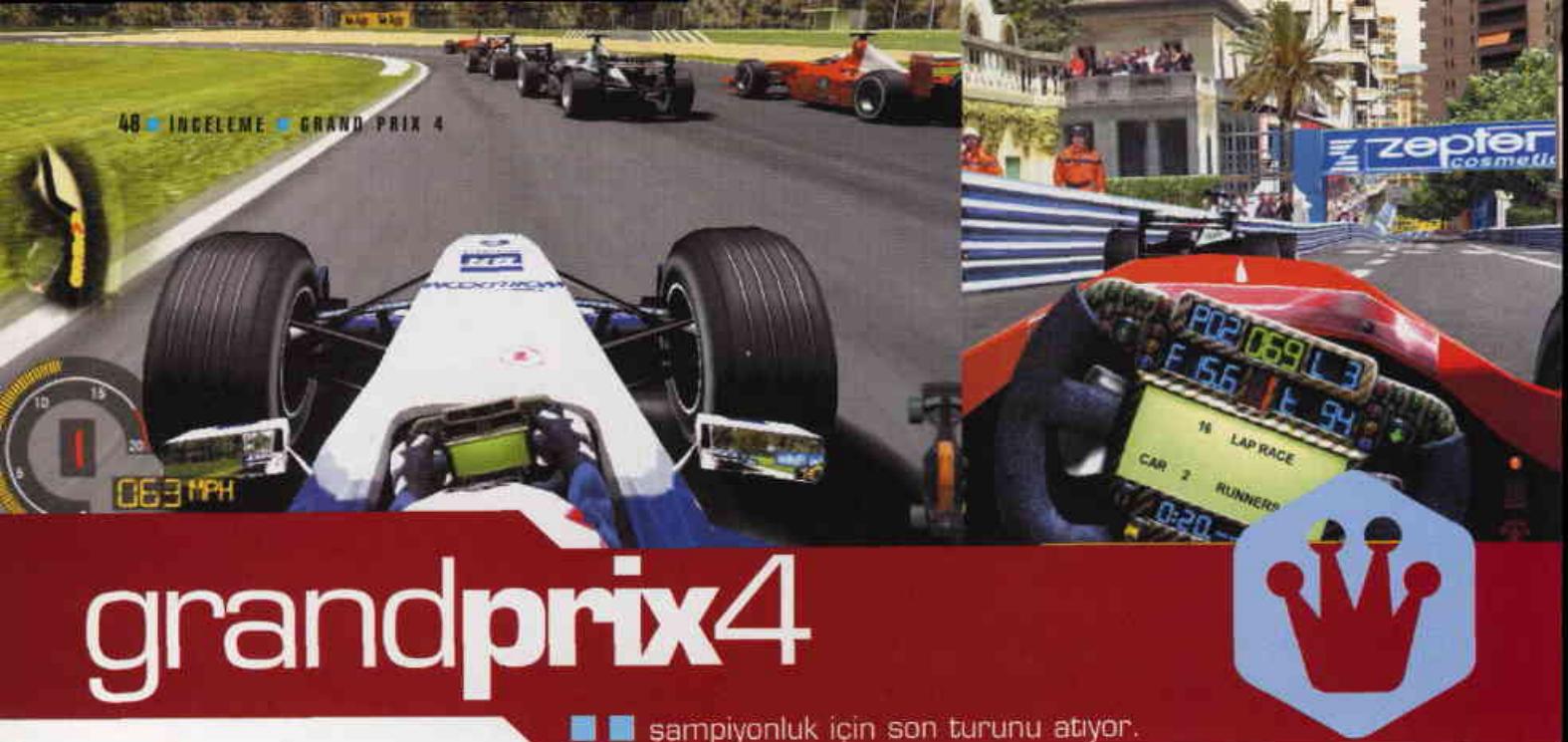
Her zaman olduğu gibi işin bir de teknik yönü var. İçerik bu kadar, peki teknik açıdan oyun nasıl donatılmış. Açıkçası çok fazla kusur bulacak yer yoktu. Pek fazla hata

söylediyemeyeceğim o yüzden. Sadece kameraları yeri biraz daha değiştirebilseydi ve kazalar biraz daha iyi olabilseydi hiç bir sorun kalmayacaktı. Bir de replay bölümünü biraz daha önem vermek gerekiyordu. Bunun dışında görüntü oldukça iyi. Daha iyisi olabilir mi, F1 2003'de göreceğiz. Ama şimdinin en iyisi bu. Sesler hemen hemen sadece motor sesinden ibaret. Ama o da zaten yeterince büyük bir ayrıntı. Bu kadar iyi motor sesi pek beklemiyordum açıkçası. Fizik motorunun da sağlamlığına degenmem gerekiyor. Araç oldukça rahat ve gerçekçi kontrol ediliyor. Özellikle asistanlıklar kapatınca karşılaşlığınız gerçeklik sizi en yakın duvara gömebilir.

İyi vakit geçirebilecek oyuncular benim için her zaman üst sıralardadır. F1 2002'de bu oyundan biri. Harcadığınız her saniye de gececek ve hem birşeyler öğrenip hem de eğleneceksiniz. İnanıyorum ki çok yakında F1 yarışlarının bir ayağı da ülkemizde yapılacak ve biz de gönülden destek verebileceğiz. ☺

Onur Bayram | onur@level.com.tr





grandprix4



■ ■ şampiyonluk için son turunu atıyor.

Raikkonen birinci sırada gidiyor, bu senenin kaderi onun ellerinde. En ufak bir hata Michael Schumacher'in onu geçmesi ve de bu sene şampiyonluğunu ilan etmesi demek. Raikkonen finishe 2 tur kala büyük bir hata yapıyor, otomobilinin kontrolünü kaybediyor ve vıraji çok dıştan ve yavaş almak zorunda kalıyor. İçerden gelen Michael ise çarpışma riskini alarak Raikkonen'i geçiyor ve adım adım şampiyonluğa yaklaşıyor. Damlalı bayrak göründü ve Schumacher bu senenin şampiyonu, hem de ne şampiyon! Bitime 6 yarış kala şampiyonluğu ilan eden ilk isim oldu. Gerçekten kırılması güç bir rekor.

İşte Formula 1 severlerin F1'li neden sevdiklerine bir örnek. Hız, yarışın sonuna kadar heyecan, kazalar, pilot hataları, mekanik hatalar. İşte bunların hepsini toplayın, size bol bol adrenalinalı sağlayacaktır.

Tam yarış bittiği sırada telefonum çalışıyor, arayan Sinan:

- Can yoksa tahmin ettiğim şeyi mi yapıyordun?
- Evet
- O zaman görevini biliyorsun
- Tabii ki

Bu kısa konuşmadan sonra en yakın bilgisayarcıya gidip Grand Prix 4'ü almak yapabileceğim en iyi şeydi. Ancak adam bana kalmadığını söyledi, istiyorsam elinde F1 2002 olduğunu

Hızlanırken ve vites değiştirirken motordaki devir artış ve azalış sesleri çok rahat bir şekilde gözlemlenebiliyor.

belirtti. Meraklımdan sordum GP 4'ü az getirttiği için mi bitti diye, ancak cevabı netti: "Hayır F1'den çok daha fazla alıyorlar bunu"

Vırn, Vırn şumakır geliyor

Sonunda oyunu alıp eve döndüm. Oyunu kurdum ve oynamaya başladım. Ancak dikkat edin ilk girdiğim dükkanın GP 4 tükendiği için önyargılı olabilirim, oyunu ilk açarken bile "Bu oyun F1 2002'den daha iyidir" diyerek düşünerek açtım. Oyunu açtım, oynamaya başladım ve işte izlenimlerim:

Her zaman yaptığım gibi grafiklerle başlayacağım. Hemen büyük bir gazla, grafik görme aşkıyla options'a girdim, açabildiğim bütün detayları açtım ve test butonuna bastım. O da nesin 23 fps sadece (Oyunu oynadığım makinenin konfigürasyonu: AMD 1.6, 512 DDR RAM, GF3 TDH). Yine de bu şekilde bütün detaylar açık olarak hemen bir yarışa başladım, ayarlarla uğraşmadan (iyi ki uğraşmamışım, yoksa 2 saat boyunca oyunu oynamadan menülerde haril harıl yazı okumakla ve ayar yapmakla uğraşmışdım). Her neyse, ne diyoruk ha grafik. Oyna girdiğinizde genenizi yerlerden toplamak istemiyorsanız, hazırlıklı olun. Pistler artık alıştığımız gibi tipatıp gerçek ile aynı. Enince ayrıntısına kadar bütün pistler yapılmış ancak pistlerdeki tribünlerde seyirciler karton !! Hava koşulları oyun içerisinde değişiyor ve oldukça gerçekçi yapılmış. Kesinlikle yağmur lastiği ile kuru hava lastiği arasındaki farkı rahatlıkla anlayabilirsiniz. Ben deneme amaçlı kuru hava lastiğiyle bir yarışa girmiştim, ama girmez olaydım. Arabayı kontrol etmeniz imkansız gibi birşey. 50 km ile giderseniz belki yol dışına çıkmayabilirsiniz. Yağmurdan bahsetmişken ilk defa bir F1 oyununda kokpitteki kameraları üstüne yağmur damalarının düşüğünü farkediyorum. Bu da Infogrames'in detaylara önem ver-

diğini gösteriyor, açıkçası oldukça sevindim, oyunda bu tıpkı küçük bir detay görünce. Son olarak da pit alanındaki teknik destek elemanlarının hareketleri çizimlerini oldukça beğendim. Yani genel olarak grafiklerden oldukça memnun kaldığımı söyleyebilirim. Tek kusur, nadiren de olsa arabanın ön kısmının, yavaş hızlarında bariyerlere çarpmak yerine içine girmesiydı.

Montoya izin vermez ona

Seslere gelince; bana son zamanlarda birsey olduğunu, menülerde çalan hiç bir müziği beğenmemeye başladım ve GP 4'teki müzikleri de pek sevdigimi söylemeyeceğim. Ancak oyun içi seslerde oyun size "Dur, arkana yaslan gözlerini kapat ve kendini bir F1 kokpitinin içinde hisset" diyor. Sesler dediğim gibi son derece gerçekçi.



LEVEL CLASSIC

Bilgi İçin • www.infogrames.com

Yapın • Microprose Motorsport

Değerlendirme • Infogrames

Məmənə Sistem • P3 800, 16 MB EIDE kartı, 128 MB Ram

Üzərlən Sistem • P4 1.8, 32 MB EIDE Kartı, 256 MB Ram

Məlumat Play • Var

Tür • Yarıg

Avtolar • EA Sports keyfiyyətənən sən verir, bu cəvəldir. Nəzəryətye 1 numara olmayı həsalıyyor. Grafikləri hələdən çox iyil.

Ekseller • İnsanlar EA Sports'nın alışığı F1 2002'ye bəlli yüz verməyiblərlər. Yüksek sistem istiqməti.

Sən Karar • Magic's Lightz varsa, download edip cihazın rəsəmə öye çıxın deoməyə keçməli deyir.

Alternativler • F1 2002

LEVEL NOTU **9/93**



Hadi be çocukların çabuk olsun,
daha sinemaya yetişsem.



Hızlanırken ve vites değiştirirken motordaki devir artış ve azalış sesleri çok rahat bir şekilde gözlemlenebiliyor. Aynı şeyi F1 2001 açıklamamda da yazmıştım. Sesler o kadar iyi ki bamban içерiden "Yarışın tekrarını mı veriyorlar" diyerek geldi. Bu kadar özene bezene hazırlanmış grafiklerden sonra seslerin kötü veya orta seviyede olmasını da bekleyemzedik zaten.

Sıra geldi atmosfere. Şu karton seyircileri biraz daha özenerek, en azından göze batmayaçak bir şekilde yapsalar eminim atmosfere 10 üzerinden 10 verebilirdim. F1'de mesela ben seyircilerin tam önünden geçerken seyircilerden uğultular çıkyordu, alkışlar kopuyordu ama GP 4 bunu maalesef atlamiş. Gerçi atmosfere inanılmaz kötü diyeceğim ama oyuncun en iyi pu-an alan kriteri olmadığı kesin.

Oyunun zorluk seviyelerinden bahsedecik olursak... Oyunu oynaması bence gerçekten zor, hele zor seviyelere çıktıktan sonra iyice çığırından çıkıyor. Steering help'i kapadınız mı zaten olayınız bitiyor. Klavyeyle ve de yüksek zorluk seviyelerinde oynamak oldukça zor, hatta bunu sadece "zor" ile tanımlayamam. Bence bu konuda kesinlikle EA Sports'un F1'i daha iyi. Quick Race yerine genellikle Championship tercih ettim ve bunları farklı zorluklarda denedim. Evet zorlukların aralarındaki farklar çok iyi etti edilmiş ve hazırlanmış ama şu ace denen zorluk var

ya, adama klavyede kırdırır, monitörü camdan da attırır haberiniz olsun. (Şu anda neden eski 14 inç monitörümü kullandığımı zannedersem GP 4 açılıyor)

Şumi büyük adamsın ya, onu da geçtin

Formula 1 ile ilgisi olan hemen herkes bilir ki, yarışları kazanan sadece pilotlar değildir. Ara-baların katkısı hiç bir zaman inkar edilemez. İşte bunu çok iyi bilen infogrames arabaların detaylarını ayarlamamız için inanılmaz detaylı bir Car Setup menüsü hazırlamış. Üstelik artık bu ayarların ne işe yaradığını bilmemiz için makina mühendisi olmamıza da gerek yok. Arrows takımında, arabaları test eden ve bizim yakından tanıdığımız (! ?? :) Mark Hemsowth bize yardım ediyor. Üstelik bizim kanka Mark bir sürü ünlü pilotla çalışmış, bunların içinde Damon Hill, Jos Verstappen ve Mika Salo da bulunuyor. Mark bize arabadaki değişiklikleri neye göre, arabanın ne tarafında yapmamız gereğini açık bir dile ve görüntülü bir şekilde anlatıyor. Oyundaki bu tip detayları otomatikçe de bırakabilirsiniz, kendiniz de yarlayabilirsiniz. Mesela eğer çok kendinize güveniyorsanz, pit stop stratejinizi de değiştirebilirsınız. Ben örneğin delilik edip tek pit stopla tank kadar ağır bir arabayla yarışa başlayarak, şansımla birinci olduğum bir yarışı hatırlıyorum. Bunla-



rın oldukça önemli detaylar olduğunu bir kez daha söylemeye yarar görüyorum. Ben sırayla bütün videoları izledim. Sadece bu sayede oyunda başarılı oldum desem yeridir. Tabii ki 2. günden sonra arkadaşımdan aldığım Force Feedbacklı direksiyonu savuyorum bile.

Ayıptır söylemesi öleyimdir

Son olarak söyleceğim bir kaç şey kaldı. 1.si bu oyunu oynamak oldukça zor ama kesinlikle bence EA Sports'un oyunları yerine tercih edilmesi gerekiyor. En azından ben, her gördüğümde artık F1'lere atlamayacağım, önce Grand Prix'leri alacağım ve oynayacağım. Menülerden bahsetmemi sevmediğim için yazının sonuna sıkıldım: Workshop adlı menüde save ettiğiniz turlarınızın veya yarışlarınızın performanslarını görebiliyorsunuz. Bu oldukça hoş bir olay, o grafiklere bakıp "İşte burada pite girmiştim ardından arabam dolu olduğu için kötü bir performansım var, burası düzgün işte araba burada kendini göstermiş" gibi yorumlarda bulunuyorsunuz. Ben açıkçası bol bol bakarak zaman geçirdim. Size bol yarışlı günler dilerim, pit'lerdeki süreniz kısa, podyumdaki yeriniz yükseklerde olsun efenim. ☺

Can Kori | can@level.com.tr



crazytaxi

■ Hey! Taksi!

Dreamcast'in en tatlı (yemiş olabilirim) oyunlarından biri olan Crazy Taxi, şu an itibarıyla PC versiyonuyla karşımızda. Crazy Taxi'nin Dreamcast versiyonu sabah-akşam ve de gece oynamamış biri olarak, oyunun PC versiyonunun da pek iyi olmadığını belirtmeliyim (humm, hem oynamadın hem de belirtiyorsun ha? Dur şimdilik geliyor ben, dur sen).

PC Taxi

Crazy Taxi, Dreamcast'ten PC'ye birebir olarak aktarılmış. Dolayısıyla oyunun Dreamcast versiyonundan neredeyse hiç farkı yok. Crazy Taxi'nin PC versiyonunda; Arcade, Original ve Crazy Box isimlerinde üç ayrı mod bulunuyor. Bu mod'lardan istediğiniz birini seçebiliyorsunuz (vay be, oyuna bak). Arcade ve Original mod'larda belirli bir zamanınız var ve bu zaman içinde kazanabildiğiniz kadar para kazanmaya çalışıyorsunuz. Her yolcu aldiğinizde ve yolcuya gitmek istediği yere ulaştığınızda fazladan zaman kazanıyzınız. Crazy Box'da ise ufak tufak veya ufak tefek oyunlar bulunuyor. Bu oyunlardan birinde, on saniye içinde bayrağa ulaşmanız gerekiyor. Yani bu mod oyunundan tamamen ayrı, çok ayrı, balık gibi bir şey (anlamadım, ayrıca kendi kendime de konuşmayıam).

Her şey tamam, ama oyun nasıl oynanıyor? Şimdi, sevgili sevgililer, oyunda başlangıçta 50 saniye gibi bir zamanız var. Yapmanız gereken, bu zaman içinde, yoldan insanlar toplayıp onları istedikleri yollere ulaştırmak. Bu arada, taksiye binen her yolcunun da kısıtlı bir zamanı var. Eğer yolcuya zamanında gitmek istediği yere ulaşırımsanız, hop diye arabadan iniyor. Hop diye arabadan inerken de kapıyı kullanıyorlar. Filmlerdeki gibi kapıyı açmadan aşağı yuvarlanıyorlar. Eğer ki yolcuya zamanında yerine ulaştırırsanız, daha fazla



para ve zaman kazanıyzınız. Bu şekilde oyunun sonuna kadar kazanabildiğiniz kadar para kazanmaya çalışıyorsunuz.

Crazy Taxi aslında eğlenceli bir oyun olabilir, ama fizik modellemeleri ve grafikler her şeyi mahvediyor. Bir defa, araçların hareketleri çok saçma. Her şey havada uçuşuyor ve araçların bir ağırlığı yok. Bunun dışında, yine saçma sapan fizik motorundan dolayı her şeyin içinden geçtiyorsunuz. Yani aracınızı sadece yolda kullanmanız gereklidir. Her şey bir yana, oyunun grafikleri Dreamcast versiyonunu bile aratıyor. Kaplamalar alabildiğine detaysız. Karakter ve araç modellemeleri tam anlamıyla, anlamsız. Bunların yanında oyunda aracın sağa sola takılması gibi bug'lar da var. Oyunun sesleri de grafikler ve karakter-arac modellemeleriyle aynı oranda sinir bozucu.

DC Taxi

Crazy Taxi'nin grafikleri ve fizik motoru iyi oluyordu, belki daha eğlenceli bir oyun olabilirdi, ama şu haliyle Crazy Taxi, yarı saatte daha fazla oynanacak bir oyun değil. Kısa Kısa'da

incelediğim Ambulance Driver gibi bir şey. GTA3'te taksiyle yolcu taşıyarak, tır kullanarak, adam ezerek, ne bileyim, ezdiğiniz adamın diz kapağını beyzbol sopasıyla kırı... Ops! (hem Crazy Taxi oynadın hem de masum okurları suça teşvik ettin ha? Dur sen!!!)

Fırat Akyıldız | firat@level.com.tr

Bağı İçin • www.empireinteractive.com

Yapım • Empire Interactive

Dağıtım • Sega

Minimum Sistem • P 233, 32 MB RAM, 16 MB ekran kartı

Önerilen Sistem • PIII-450, 128 MB RAM, 32 MB ekran kartı

Multiplay • Yok

Tür • Adventure

Altınlar • Hmmm, artısı neydi bu oyunu ya? Dur bakayım...

Eşitler • Fizik motoru çok kötü. Kafasız grafikler.

Stair kazası sesleri.

Ses Kararı • Dreamcast versiyonu bundan çok daha iyidir.

Alternatifler • Grand Theft Auto 3

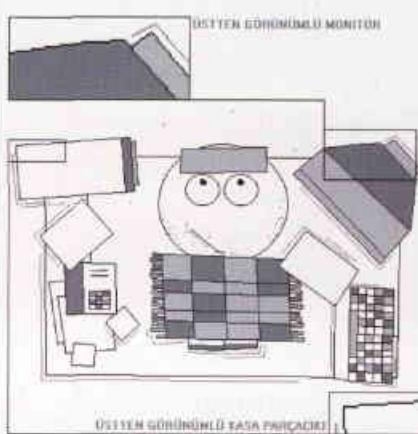
LEVEL NOTU **945**



ofiste bu ay...

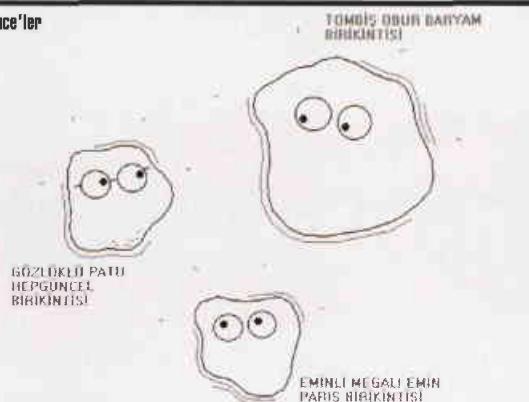
Neler olmuştu...

firt



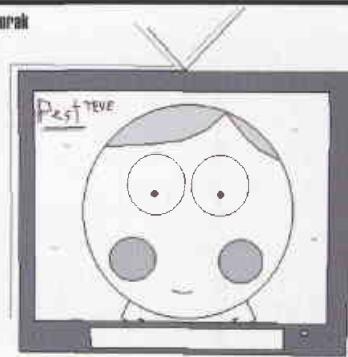
Firt Firt bu ay hasta olup masaya düştü. Yediği içnelerin etkisiyle bir hafta süreyle ayağa kalkamayan Firt Firt, kafasına böyle soğuk bezler koyup ayagını battaniyesine göre uzatmadı. Ayağı açıkta kalan talihsiz editör Firt'in yardımına bir tek Levil editörü dahı koşmadı.

freelance'ler



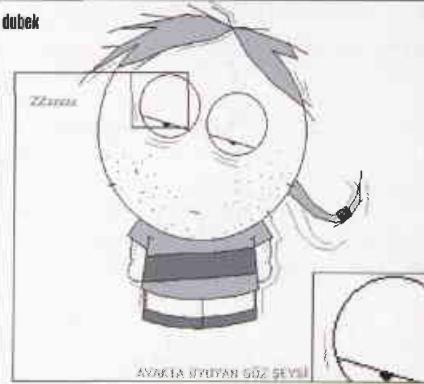
Ofisin kapısına ve bilumum yerlerine asılan 'Tikkat tikkat, sızak sebebiyle ofise girmek tehlikeli ve de yasaktır' uyarlarına alırdıman; Batu Hepgünsel, Obur Baryam ve Emin Paris adlı freelance yazar topluluğu, ofise girer girmez sicaktan eridi. Bu durum karşısında şaşkınlıklarını gizleyemeyen Bermuda Su Birikintileri, bir daha ofise girmemek üzere Kutuplara aktılar.

purak



Purak ve de Pakmenek adlı editörse bu ay televizyona çıkip ünlü olup paraya para demedi. Pest TV'ye çıkışmasının hemen akabinde havaya girip ofiste Levil editörlerini tanıtmazlıktan gelen Purak Pakmenek'i Levil jaması Ecevit'in girişimlerine maruz bıraktı. Ayrıca Purak'ın kameraya sıçrayan koca kafası Pest TV program yapımcılarını çileden çıkardı.

dubek



Dubek ise bu ay ayakta uydudu. Kafasını hafifçe sağa yatırmak suretiyle beş saat ayakta uyuyabileme kapasitesine sahip olan Dubek, gözlerinin açık olmasına alırdımadan ayakta uydudu. Counter-Strike turnuvasının da etkisiyle beş saatin sonunda ofisin ortasına yiğilan Dubek'i Levil ve de Çip editörleri hayata döndürdü.

zinan



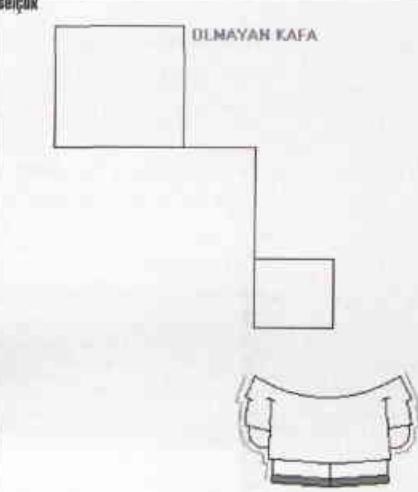
Son zamanlarda tatilie çıkış ihtimali bulunması üzerine garip davranışları sergileyen Zinan, bu ay da ofise böyle ördedli can simidiyle geldi. Elinde tashih edilmesi gereken sayfa çıkışlarını tutan epey Zinan Sinan, can simidiyle ofise gelmesi sebebiyle ve Levil jamasının hayallerile oynamak suretiyle dergi sakınlarının canını sıktı. Bu sıkılım sonrasında Zinan'a linç girişiminde bulunan Level editörleri, uzun boyu dolayısıyla bu girişimden vazcaydı.

gorcan



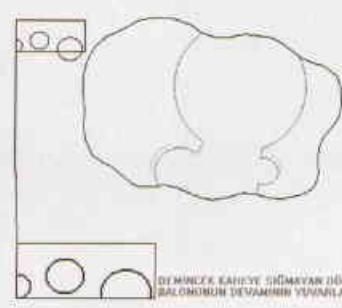
Kimil Zararlısı Gorcan Abi ise bu ay resim çalıştı. Saçlarını da kesen yumurta vari kişilik Gorcan Abi, böyle mevsimine göre natırmork resimler, ne bileyim elma, karpuz, ayva, armut... Aaaaaaa!!!

selçuk



Sıckıtan buna bir diğer kimse olan Web sitesi yapıcısı Selçug Sislamoğlu bu ay kafasını vantilatöre soktu. Vantilatöre soktuğu kafasından bir daha haber alamayan Sislamoğlu soyadlı Selçug genç, ofisin içinde böyle kafasız kafasız dolaştı.

gorcan



Boyle armut ve benzeri meyvalar çizdiğini sandığımız Kimil Zararlısı Gorcan Abi, meğersem kızları düşünün onları çiziyormuş. Bu fotokrafta da Gorcan'ın düşündüce balonunun sonrası sezik ve de açık şekilde görülmüyor. Vay sapık!

mobileforces

■ ■ ■ Benim kırmızıım, senin mavini döver!

Evvelsi gün gene hiç yoktan bir konu ortaya çıkan Tuğbek kişi ofiste kim var, kim yok herkesi kısa süreli bir ağız dalaşına çekti. Bakın size söyleyorum, bu adamın en büyük zevki muhalefet etmek! Sırf muhalif durumuna düşebilmek için hiç olmayaç yaklaşımlar sergileyebiliyor, hiç olmadık şeyler savunabiliyor. Haklı ya da haksız, konu zaten o değil, konu adının muhalefeti seviyor olması. O yüzden bir konularındaki objektif görüşlerini alabilmek istiyorsanız, Tuğbek'e kesinlikle tarafsız yaklaşmanız gereklidir. Kendi fikrinizi desteklemek için soru sordığınızı anladığınız anda, ki zeka katsayısi hiç de düşük bir adam olmadığından bu pek zor olmuyor, kesinlikle karşıt bir yaklaşımında bulunacağınza emin olabilirsiniz.

Peki admanın arbeye çıkardığı konu neydi? Çok basit, FPS türü oynlarda nasıl hiç konu olmadığından, o yüzden Doom ve Quake gibi artık mihenk taşı olmuş oyunların bile son derece sıkıcı olduğunu yakındı. Tabii biz de boş yakalanıp kek gibi "Baba naaptin sen ya-aa?" tadında bir tepki verdik, sazanız ya! Adam coştu, hem de ne coşmak! Her ne kadar ben kısa bir an sonra admanın canının muhalef ettiğini, sırf bu yüzden ortama fitili verdigini farkettiysem de, artık çok geçti, oltaya gelmişik bir defa. Canı muhalefet çekmese böyle bir geyiği niye açın ki? Hele de deliller gibi Counter, Unreal vəsaiye oynayan bir ada-

min böyle bir konuda şikayetçi olması mümkün müdür? Neden adamın canı normal insanlar gibi aklı başında birşey çekmez de, "muhalif" çeker, orası da ayrı bir mevzudur tabii.

Mobilim, cepten ara!

Peki bu geyiğin Mobile Forces ile ne alakası var? İlde de olması mı gerekli bilader? Canım geyik budu kemirmek çekmiş olamaz mı? Yazdığım her satır için size hesap mı verecem ülken? DAĞILIN! Ne sıcak yaptı be arkadaşım be, beynim fokurdadı. İyi ki kafayı kazıtmışım, ya bir de kafamda saç olsa? İşlemciyi yakacak demek ki!

Neyse, Mobile Forces diyorduk, değil mi?

Oyunun bir single player senaryosu yok. Tıpkı Unreal'da olduğu gibi botlarla beraber oynuyorsunuz.

Aslında konusuz, tamamen Multiplayer düşünlerek hazırlanmış bir FPS, yani Counter ya da Unreal Tournament'ten zerre farkı yok o açıdan. Ve Sinan'ın dediği doğruya zaten Unreal motoruyla yapılmış, ben pek benzetemedim ama, koca müdüre de kitir atacak değil ya! Oyunda iki taraf var, kırmızı ve mavi kuvvetler, tam askeri tatbikat tadı yani. Renk ve nişan aldığımda ekranда beliren isimler dışında iki tarafın askerlerini ayırmansa yardımcı olacak pek fazla bir unsur yok. Değişik karakter modelleri yok gibi birşey, skinler de öyle. Hoş, o kadar çatışmanın içinde karşınızdakinin suratına bakacak vaktiniz de pek olmuyor, o da başka bir gerçek.

Oyunun herhangi bir Single Player senaryosu filan yok, sadece típkı Unreal'da olduğu gibi botlarla beraber oynayıp yeni haritaları açıyorsunuz. Yok böyle uğraşmam, derseniz, o zaman Skirmish modunda herhangi bir haritayı, bot sayısını ve görev tipini seçip istediğiniz kadar oynayabilirsiniz. Zaten bu oyunun esas maksadı Net ya da LAN üzerinden başkalarıyla oynamak, ancak bağlantısı olmayan, ya da zayıf olan kuşlanıcılar için oyuna botlar da katılmış.

HUMMER'in hastasıym, C4'ün ustasıym!

Şimdi ben bu oyun için Tournament'ten pek farklı yok dedim demesine ama, aslında var. Herşeyden önce Mobile bugüne dek herhangi bir FPS'de gördüğünüzden çok daha az sayıda silaha ve ekipmana sahip. Yapımcılar oyuna birbirinden ilginçelli farklı silah koymak yerine, birkaç işe yarar silah koymuşlar. Sonuçta amaç karşı tarafı dağıtmak değil mi, ne gerek var binbir farklı alete, değil mi? İşin ilginç yanısı istediginiz kadar silah alarmı yorsunuz, belli bir taşıma kapasiteniz var. Silahlarınızı oyuna başlarken seviyorsunuz, ama her spawn edisinde farklı donanım almak mümkün. Ayrıca oyun

esnasında ikmal noktalarına uğrayarak donanımı değiştirmek ya da cephaneyi doldurmak mümkün. Etraf medikit ve cephe kaynamıyor, üstelik birinin düşürdüğü silahı alabilmek için elinizdeki bir bırakmak gerekiyor.

Silah çeşidinin azlığı aslında oyuna çaktır-

Bölge İçin • <http://www.mobileforces.org>

Yapım • RAGE

Dağıtım • RAGE

Minimum Sistem • P3-400, 128 MB RAM, 8 MB grafik kartı

Önerilen Sistem • P3-900, 256 MB RAM, 32 MB Grafik Kartı

Multiplay • Internet ve LAN.

Tür • FPS

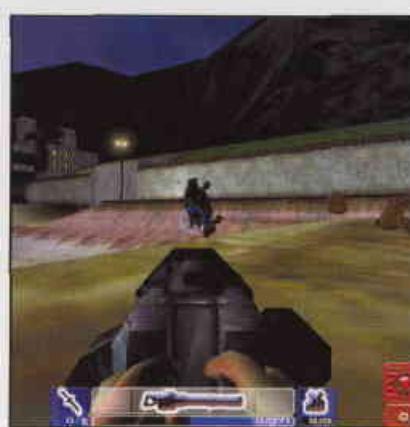
Altılar • Grafitiker kayıtlı, akşamın bol, erkekler ve oyuncular kayıtlı, bot yapımı zekesi de fena sayılmaz.

Eksiler • Sıkık, arası ve karışı sayıları fazla olmaları, karakter modelleri de daha lityi çizilebilirdi.

Sen Karar • Yeni bir Multiplayer FPS istiyorsanız buanın bir göz atmakta fayda var.

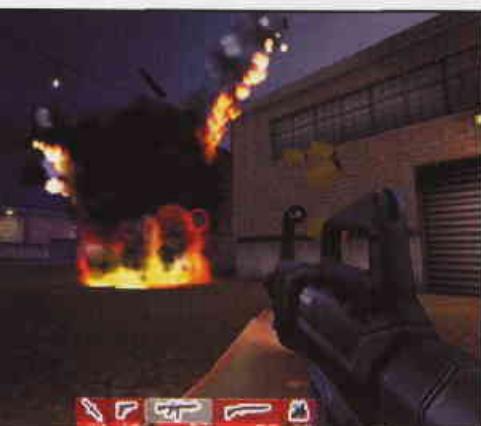
Alternatifler • Unreal Tournament, Counter-Strike.

LEVEL NOTU **77**



madan karakter sınıflarını yerleştirmek için kullanılmış. Takım içindeki bir elemenin ağır makineliyle bellii bir noktayı savunurken, bir başkası etrafına patlayıcı döşeyebiliyor, o esnada elinde roket olan bir amca hafif donanımlı ama zırhlı bir elemana bayrağı kapması için destek verebiliyor. İlk başta o kadar beşirgin olmasa da, bu özellik iyi kullanıldığında dengeyi bir takım yaratıbmak ve haliyle karşı tarafta kök sökürebilmek mümkün. Yani bir açıdan Unreal kadar aksiyon dolu olsa da, en az Counter kadar strateji uygulanabilen bir oyun Mobile Forces. Ve aynı zamanda gerçekten de büyük haritalara sahip bir oyun. Harita sayısı pek fazla değil, ancak boyutları oldukça değişiyor, o günde oyuncu sayısına, ya da bilgisayarınızın gücüne göre bir harita açmanız mümkün. Özellikle büyük haritalar hem çok detaylılar, hem de hayatı fazla işlemci gücü gerektiriyorlar.

Ancak çoğu oyuncu fazla büyük haritaları sevmez, çünkü saatlerce koşturup düşmanı aramak, sonra da ilk sniper ateşiyle tekrar



Oynayın!

Mobile Forces grafik ve ses açısından hiç fena değil, özellikle efektler ve araçların çizimleri çok iyi. Ancak daha da iyisi Multi hastalarına daha önce rastlanmamış türden oyun türleri sunuyor olması. Bayrağı kapıp kaçmak yine zevkli, ama bundan bikarsanız bombalı araç götürmecib gibi enteresan olaylara da girebilirsiniz. Tabii bottlara karşı oynandığında bir zaman sonra baymaya başlayabiliyor. Harita, silah ve araç sayısı biraz daha fazla olsa iyi olurdu, oyun gözümde oradan biraz puan kaybetmedi değil. Ama en azından harita editörü var, isteyenler kendi haritalarını yapmaya girişebiliyorlar. Hiç fena oyun değilmiş yani, Counter ya da Tournament baymaya başladığsa biraz buna zaman ayırmak ilginc olabilir. ☺

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

OHANNESBURG!

Oyunda dört araç var ama hepsi de olayı farklı, bir bakalım ne neymiş?

BUGGY:

Cok deli bir araç, oyundaki en hızlı, en çevik makine. Sürücünün arkasına bir kişi daha oturabiliyor, birilerini kovalyorsanız ya da birilerinden kaçıyorsanız kesintiksizle bunu kullanın! Ote yan dan zarb yok gibi birsey, üstelik çok kolay patlıyor.

HUMMER:

Hem zarfı hızlı kalın, hem de dört kişi alabiliyor, tıpkı araçlarında olduğu gibi sürücü dışındaki herkes etrafı ateş edebiliyor. Dört tekerden gelişmiş olduğundan Buggy'den daha lvi yol tutuyor, ama onun kadar hızlı değil. Grup halinde bir yere dalmışsanız bunu seçin derim.

TRUCK:

Bildiğiniz GMC askeri kamyon, orta hali bir zarba ve düşük sürate sahip, ancak dört kişiden fazlasını çabucak haritanın öbür ucuna taşımaman gerekliginde çok ise yarıyor. Tüm araçlar gibi lastikleri ve benzin deposu en zayıf yanları.

APC:

Aslında tam bir APC sayılmaz, çünkü sadece iki kişi taşıyor. Yukarıdaki elemenin etrafına ateş edebiliyor, ancak çok korumasız. Sürücü ise araç patlamadıkça tehlükede değil, bunun olması ise hayatı zor. Elimde roket olan bir grup adama ya da yola sık düzenle düşen mis patlayıcılarla denk gelmedikçe yolda kalmayacak bir makine yani bu. Özellikle düşman üssüne bayrağı kapmak için datarken çok faydalı.

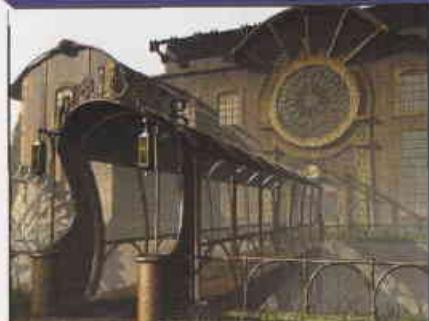


syberia

Çaylak bir maceraperestin izinde...

En son ne zaman günlerce başından kalkmadan bir adventure oynamışınız? İkinci ve daha kritik soru; oyunun başından kalkmama sebebinizde oyunun payı yüzde kaçtı? Yani gerçekten çok iyi olduğunu mı bırakmadınız, yoksa ne zamandır bir adventure oynamadığınız için mi? Cevap veriyorum: Son oynadığım adventure The Longest Journey idi ve hakkını vermek lazım, oyun gerçekten kendine bağlamıştı. Zaten bir adventure bittiğinde insan kendini boşlukta hissetmiyorsa ya elinde henüz oynamadığı bir Monkey Island vardır ya da oyunda ciddi şekilde bir şeyler eksiktir. Syberia söz konusu olduğunda durum nedir peki? Oyunun başından kalkmadan saatlerce oynadım oynamasına ama bu durum bütünüyle oyunun kendisinden kaynaklanıyordu... İtiraf ediyorum, Syberia biraz yavan bir adventure. Kesinlikle kötü bir oyun değil ama bittiğinde insanı boşluğa terk etmeyenlerden. Oysa oyunun en başındaki atmosfer nasıl da çarpıcıydı.

Hikayemiz Valedilene isimli bir Fransız kasabasında başlıyor. İnsanların olmadığı bir cemeze töreninin ortasında buluyoruz kendimizi. İnsanlar yerine insan görünümündeki kurmalı makinelerin (automaton deniyor bunlara) yağmur altında siyah cenaze giysileri ve şemsiyelerle yürüdükleri son derece gotik bir videoyla açılıyor oyun. Zaten oyundaki bütün videolarда aynı etki var, oturup defalarca izlenebil-



lecek güzellikte sahnelerle kurulmuş hepsi de. Sonra efendim, kendimizle tanışıyoruz. Biz, Kate Walker ismindeki Amerikalı bir avukatı oynuyoruz. Kasabada oyuncak fabrikasını satın almak isteyen büyük bir şirket hesabına çalışıyoruz ve Valadilene'de yasal işlemleri tamamlamak için gelmiş bulunuyoruz. Oysa satın alma işleminin tamamlanması için gerekli kağıtları imzalayabilecek tek kişi az önce cenaze törenine katıldığımız hanfendiymiş... Yılmıyoruz ve fabrikanın bir varisi daha olduğunu öğreniyoruz. Olay da bundan sonra başlıyor zaten, yerini kimse bilmediği bu varisi bulmak için maceraya atılıyoruz.

Gayet güzel ve meraklısına bir öyküsü var Syberia'nın ama bence esas ağırlığı görsel kalitesinde. Özellikle dış mekanlar çok iyi tasarlanmış. Kayıp varis Hans Vorelberg'in izinde oradan oraya sürüklenen ana karakterimiz Kate Walker sayesinde çok etkileyici bir turistik seyahate gitkiyoruz. Özellikle oyuna başladığımız Valedilene kasabasının Art-Nouveau binaları ve saklı mekanları, insanda aylak ayıak sokaklarda gezme isteği yaratıyor. Bu güzel mekanların tek sorunu ise etkileşim yoksunu olmaları.

Oyunun bütündündeki en ciddi sorun olan etkileşim eksikliği yüzünden, birçok oyunda çoktan aşılmış olan, bir resmin değil yaşayan bir mekanın içinde bulunma zevkini bir türlü tadamıyzınız. Kate Walker'ın meraksız bir mızacı olmasından midir nedir, çevredekiler hemen hiçbir şeye yakından bakamıyorsunuz, dokunamıyorsunuz. Kate hanımfendide sürekli bir "bitse de gitsek" ruh hali söz konusu. Durdur oyalanmanızı, sağı solu kurcalamanızı,



insanlara gene çalmanızı izin vermiyor. Sa-dece sizi sonuca götürecek eylemlere, onde da iyice ağırdan alarak, razi oluyor. Sanki hayatımda ilk kez gittiği olağanüstü bir mekanda araştırma yapan bir avukat değil de yıllardır aynı makbulzlara aynı kaşeyi basan bir devlet memuru... Bu da en başta dediğim gibi oyunu yavanlaştırıyor. Neyse ki Syberia'da bir de Oscar karakteri var. Yol boyu bize kılavuz kapitanlık eden bu karakter bir automaton ama Kate'ten daha fazla ruh sahibi. Bu arada burayı da dedikodu köşesine çevirdik iyice. Kadın milleti değil mi işte, bayılır birbirinin arkasın-

Büyük İçin • www.micros.com

Yapım • Micros

Dağıtım • Micros

Minimum Sistem • PII 550, 64MB RAM, 16MB 3D E. Kartı

Önerilen Sistem • PIII 450, 128MB RAM, 32MB 3D E. Kartı

Multiplay • Yok

Tür • Adventure

Altılar • Sağlam bir hikaye, mükemmel dış mekan tasarımları, çok sayıda hımlaca

Eksiler • Etkileşim eksikliği, lineer hikaye örgüsü, bir de şey, Kate Walker...

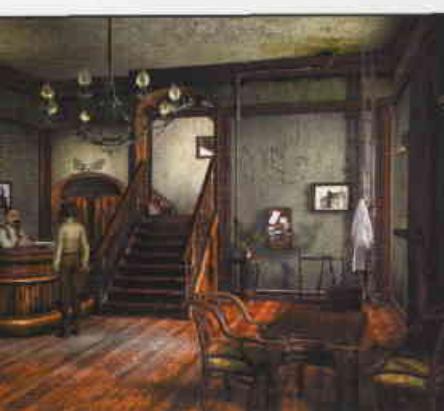
Son Karar • Çemberin ne içinde ne dışında duran bir adventure, Gabriel Knight'ı sevniş bir ekibin fazla özenmeden kotardığı bir iş ama adventure sevenler için sorun değil.

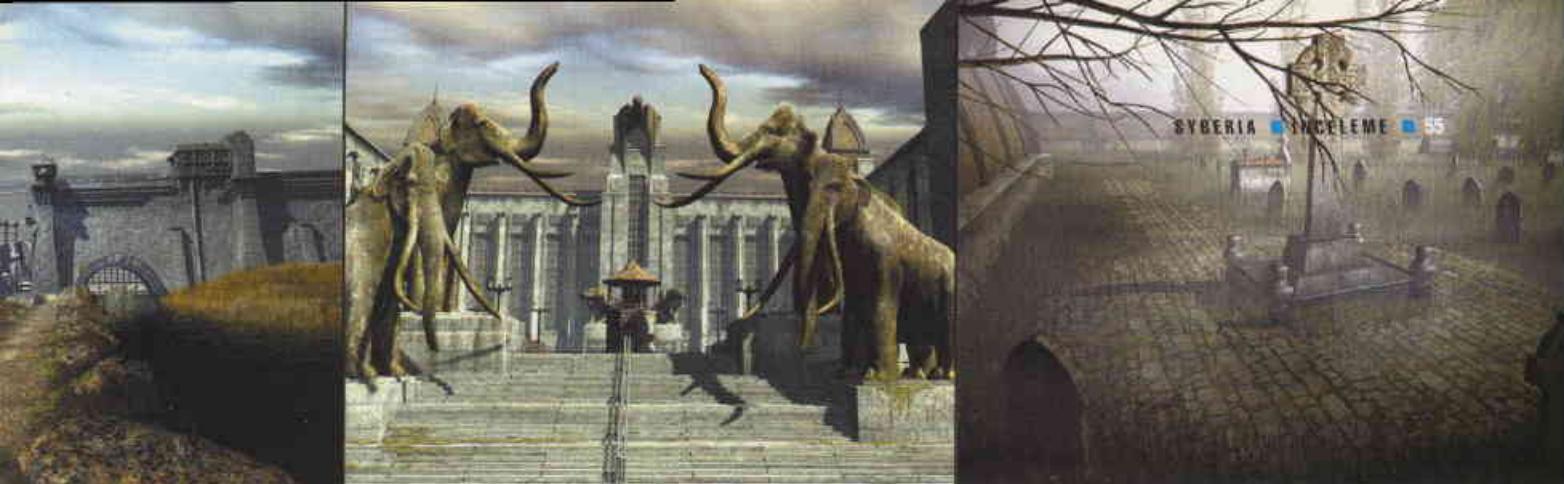
Alternatifler • The Longest Journey,

Gabriel Knight III,

Broken Sword II: The Smoking Mirror

LEVEL NOTU %70





dan konuşmaya. Kimbilir Kate neler diyor dur benim hakkımda... "Çocuk gibi valla, her gördüğünü istiyor. Bir de saygısız ki sormayın. Milletin dolaplarını kurcalamaktan, özel eşyalarını karıştırmaktan bir hal olduk. Bırakmıyorum ki işimizi bitirip memlekete dönelim. Zaten sevgiliim küplerle bindi. İki güne dönerim demeştim, bak hala buralardayız, oraya koş Kate, buraya tırman Kate, tabanlarım şisti valla, vidivididi!"..

Etkileşim sorunu sadece mekanlarda ve eşyalarında değil ortalıkta karşımıza çıkan NPC'lerde de mevcut. Zaten sayıları çok az, yetmezmiş gibi ağızlarını da bigak açmıyor. Bunda Kate'in yabanılığının die katkısı var gerçi ama o konuya girmeyeyim şimdi yine, kavga çıkmassisin. Birincisi, gittiğiniz hiçbir yerde yalnızlık hissinden kurtulamayorsunuz, çünkü mekanlar ya tamamen boş ya da en fazla iki kişi var. Koskoca bir trenin bile tek yolcusu olmaktan kurtulamayaçağınızı söylesem daha iyi anlaşılır sanırım. İkincisi ve daha vahim olanı ise bütün bu insansızlığa rağmen, ola ki biriyle karşılaşınız, sanki ortalıkta sizin gibi dolanen yüzlerce kişi varmış gibi kesinlikle ciddiye alınmıyor oluyorsunuz. Bu açıdan Syberia'yı David Bowie'li Nomad Soul'la karşılaşmaktan istiyorum. O oyunda sokaklar tıka basa NPC doluydu ve örneğin bir banka oturduğunuzda teşadüfen yanına gelen birinden olmadık bilgiler alabiliyordunuz. Evet, olmasa da olur diye bileyecemiz detaylardı bunların çoğu ama oyunu zenginleştiriyordu. Oysa Syberia'nın çizgisi

hiç kırılmıyor, dümdüz bir yol üzerinde sırayla olaylara ve kişilere ve videolara uğruyorsunuz ve bitiyor.

Peki ya bulmacalar? Zaman zaman bulmacaların içinde kendinizi kaybettiniz oluyor ama Syberia'nın kaostan uzak, steril yaklaşımı burada da kendini gösteriyor. Akıl ya da yetenek işi bulmacalar pek yok. Onceden aldığıınız ipuçlarını hatırlayıp hatırlamadığınız sinanıyor genellikle. O yüzden, "Nasılsa Kate bir adım atana kadar on dakika geber" deyip (nasıl laf sокtum ama) bir yandan oyunu oynarken bir yandan da televizyon izlemeye kalkmayı. Nadiren karşınıza çıkan diyalogları iyi takip edip sizden net olarak ne istendiğine bakın. Sonra gidip o şeyin olabileceği yeleri dolaşmaya çalışın, o muhtemel mekanın dokuzunda Kate'in soğuk sesi "Buraya girmeme gerek yok" desin, geriye kalan bir mekandan uygun nesneyi alıp sonuca varın.

Bu arada, öyle bir inventory sistemi var ki Syberia'nın, ele geçirdiğiniz hiçbir nesne 15 dakikadan fazla üstündenze kalmıyor. Broken Sword oynarken oyuncunun başından sonuna cebimde taşıdığım kömür parçasını animasyonca, bu durum oldukça tuhaf geliyor. Zira bir şeyi buluyor ve hemen ardından gidip yerine koyuyorsunuz. Kate yüzünden hep... Broken

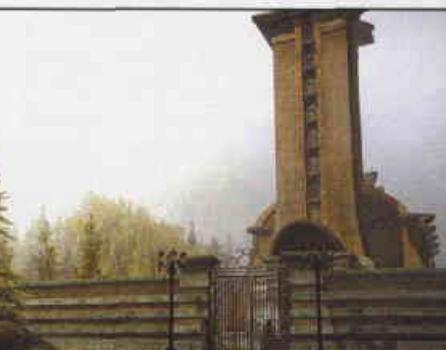
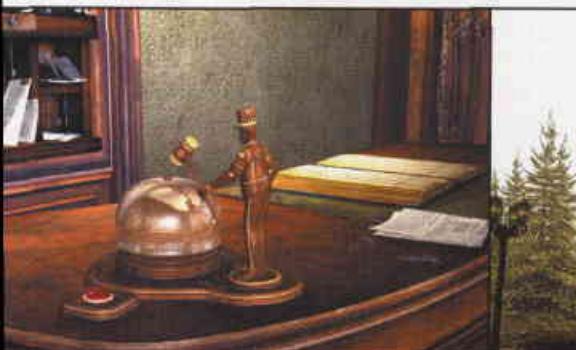
Sword'da cebinde çığ balık taşımaktan bile çekinmeyen karakterimizin aksine Kate Hanım el değmeden üretilmemiş hiçbir şeye yüz vermiyor.

Adventure'ların bir ortak yanı, karakterlerin

renkli kişilikleri ve espi yapma yetenekleridir hani. Syberia bu anlamda da benzerlerinden radikal bir şekilde ayrılıyor. Aslında oyunun en taktir ettiğim tarafı buydu. Kesinlikle oyunçuyu güldürüp eğlendirmeye çalışmayan bir oyun Syberia. Aksine bazı sahnelerde girtlağına bir düğüm yerlesiyor ve yüzünden bir islamış hissetmeden kurtulamayorsunuz bu düğümden (ki biz buna ağlamak diyoruz). Oyunun senaryosunun gerçek bir yazara ait olmasına etkisi olsa gerek...

Belki de basitçe özetlemek gereklse, iyi bir hikayenin temel bazı eksikler nedeniyle vasat kalmış bir uyarlaması diyebiliriz bu oyuna. Başladığınız zaman sonuna kadar gideceğinizden şüphem yok ama eğer adventure hastası değilseniz oyunun neresinde kaldığınızı unutacak kadar uzun esler verebilirsınız her sevinizden sonra. Düşünüyorum da.... Kate Walker denen sünepe yerine beni oynatsalar... hakkaten. ☺

Serpil Ulutürk | serpil@level.com.tr





dronez

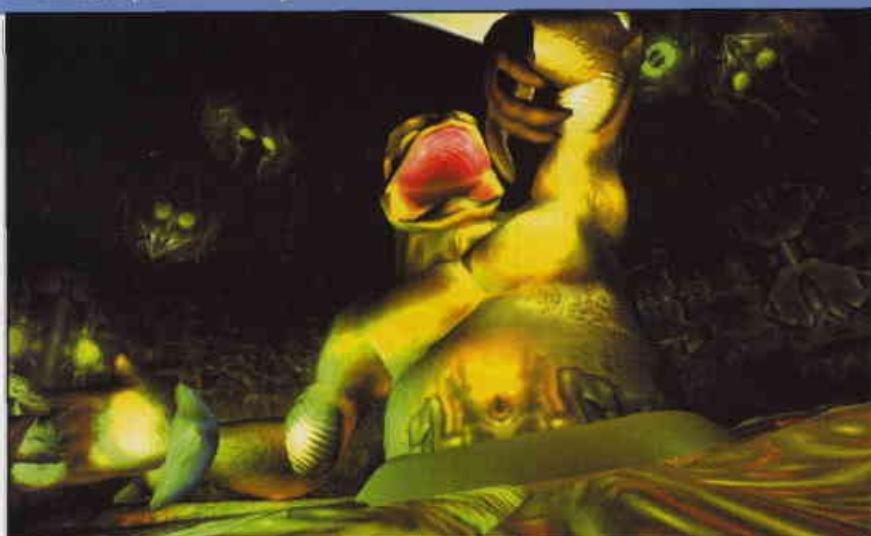
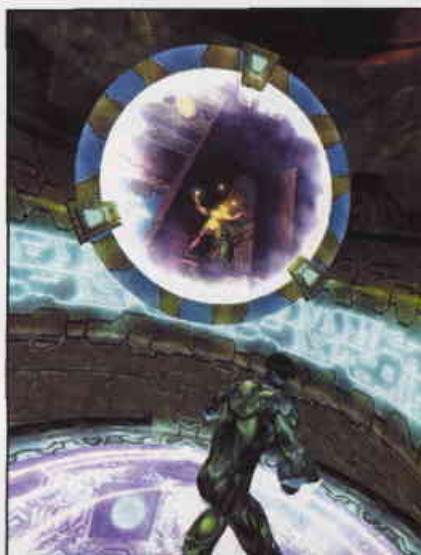
■ ■ ■ Bir platform oyunu... Benzeri

Eski, ufakçıkken, ancak steteskopla (mikroskop ruydu yoksa o ya? Olamaz! Yanlış yazdım, yanlış!) tespit edilebildiğimiz zamanlarda, platform oyunlarını iki Python joystick kanalıyla iki kişi oynayabiliyorduk. Şimdiye, her şey çok farklı. Eski gibi 2D grafiklerle, sevdigimiz bir arkadaşımızla iki kişilik oyunlar oynayıp onun kafasına kafa ayar tornavidasını sokamıyoruz artık. Her şey eski gibi olsa ya...

DroneZzz

DroneZ, tamamen 3D tasarlanmış bir platform oyunu, ama bu (işaret sıfatı) oyun, diğerlerine oranla biraz daha farklı. Her şey bir yana, DroneZ'da karakterinizi tam anlamıyla kontrol edemiyorsunuz. Yapmanız gereken şey yalnızca platformlardan platformlara atlama ve ara sırada karşısına çıkan yaratık robotik'leri patlatmak, ancak bir platformdan diğerine atlarken pek bir şey yapmanıza gerek kalmıyor. Karakterinizi platformun kenarına getirdiğiniz zaman, karakteriniz kendisine en yakın diğer platforma atlıyor. Yani karakteriniz hemen hemen her hareketi kendi kendine yapıyor. Kontrol sistemi oldukça basit. Klavyeden sadece; yukarı, aşağı, sağ ve sol tuşlarına çat çat diye basıyzorsunuz. Bunun dışında hedef almak için mouse pad'ı kullanıyzorsunuz, aman karıştırdım, mouse pad'ı değil, mouse'u kullanıyzorsunuz.

Dedim ya, DroneZ'un kontrolleri çok basit, ama oynanı o kadar basit sayılmaz. Oyun boyunca devamlı olarak çarpraz ateş altındasınız. Duvalardaki mekanizmalar devamlı suretle size



ateş ediyor. Bir yandan bu ateşlerden korunmalı, diğer yandan da platform değiştirmelisiniz. Mouse'un sağ tuşunda, sağ orta parmağını basılı tutarak kendinizi koruyabiliyorsunuz. Bu bir, ikinci, lazerli silahınızı duvarlardaki alicılara tutarak doldurmanız gerekiyor. Bu alicilar aynı zamanda kalkanınızı da dolduruyor. Platform değiştirirken kalkanınızı kullanarak kendinizi korumalısınız.

DroneZ farklı odalardan oluşuyor. Bir odayı geçtiğiniz zaman karşınıza yeni bir oda çıkıyor. Her odada ayrı ayrı tuzaklar ve boss'lar bulunuyor. Tuzaklar genellikle iyi bir zamanlamaya geçilebiliyor. Mesela bir platforma atlınınca odanın başına ışınlanıyorsunuz, ama bu platformdaki ışınlanma şeyi (seyi işte), bir oluşup bir kayboluyor. Yapmanız gereken, bu ışınlanma şeyi tam kaybolduğu anda platforma atlama. Oyunda bu tarz tuzaklara çok sık rastlıyzorsunuz.

Geleyim grafiklere... DroneZ, GeForce 3 için tasarlanan ilk oyunlardan biriydi, ancak anlaşılan o ki, bu pek bir işe yaramamış. Oyunun grafikleri sıradan bir platform veya aksiyon oyunundan pek farklı değil. Kaplamalar pek detaylı sayılmaz. Karakterinizin ve boss'ların modelleri de çok detaylı değil. Yine de oyunun grafikleri toplamda ortalamayı geçiyor. Bunun nedeni de ortamların etkileyici tasarılmaması ve işıklandırmanın çok iyi kullanılması.

DroneXxx

DroneZ farklı tasarımla ve ilginç boss'larıyla ilgi çekici bir platform oyunu. Kontrollerin oldukça basit olması oynanışı kolaylaştırıyor. Bunun yanı sıra, oyun aralarında verilen ipuçları sırasında ağır çekim kullanılması da oyuna ayı bir hava katıyor. Her şeye rağmen DroneZ'un sorunları da yok değil. Mesela, grafikler daha iyi olabilirdi ve daha farklı hareket kombinasyonları yapılabiliyordu, ama yapılmış mıydı? Hayır, yapılmamıştı, ama olsun. Fena bir oyun değil. ☺

Fırat Akyıldız | fırat@level.com.tr

Bilgi İçin • www.zeta.com

Yapım • Zeta GameZ

Dağıtım • Zeta GameZ

Minimum Sistem • P 233, 32 MB RAM, 16 MB ekran kartı

Önerilen Sistem • PII-450, 128 MB RAM, 32 MB ekran kartı

Multicast • Yok

Tür • Adventure

Altılar • Farklı oynamış, farklı boss'lar.

Eksiler • Karakteriniz tam olarak kontrol edemiyorsunuz.

Başın yanında oyna biraz sıkıcı oluyor.

Son Karar • DroneZ klasik platform oyunlarındaki farklı bir çizgiyor. Oynamış olduğuma eylemcili, ama her şeye rağmen oyunda çok fazla reakt yok.

LEVEL NOTU **7/10**



tacticalops

Bir başka hırsız – polis oyunu...

Basit bir oyun, hem de tek kişi tarafından yapılmış olan ve çok basit bir fikrin etrafına kurulmuş olan bir mod, nasıl olur da dünyanın en tutulan, en sevilen multiplayer oyunlarından biri haline gelebilir? İşte uzun zamandır amatör olsun, profesyonel olsun tüm oyun yapımcılarının kafasını kurcalayan soru bu. Bir düşünün, koca bir programcı grubuyla yıllarca uğraşın son derece karmaşık bir MMORPG yaratıyorsunuz, ama erişebildiğiniz kullanıcı sayısı görünüşte son derece sıradan olan modunkine yaklaşamıyor bile! Delirmek isten değil!

Eh, ama iyi fikirlerin ne zaman, kimden çıkağı bell olmaz. Ancak şurası kesin ki, bireleri iyi bir noktaya parmak bastığında, diğerlerinin de benzer şeyler ortaya koymak için bolca çaba sarfetmesi kaçınılmaz bir durumdur. Örnek istiyorsanız bakınız Doom, Diablo, Starcraft ve daha nicelerine, ne demek istedigimi anlırsınız. Aynı şey kaçınılmaz olarak Counter-Strike için de geçerli tabii, bu gariban mod deli gibi başarılı olup ta yapımcısının profesyonel oyun yapımcılığı dünyasına sokmayı başarınca, çoğu amatör programcının gözünü "mod" bürüdü.

Yenildiğimiz gün...

Tabii her amatör programcı o kadar şanslı değil, ancak yine de piyasaya iyi modlar çıktı. Bazıları Half-Life grafik motorunun sınırlarını zorlarken, bazıları da nispeten daha gelişmiş olan Unreal Tournament motoruyla birşeyler yapmaya çalışılar. Ne gariptir ki Unreal motoru daha gelişmiş olmasına rağmen, bununla yapılan modların çoğu CS'nin çeyreği kadar bile başarılı olamadı. Tabii bazıları hayli ilgi çekti, mesela Tactical Ops tipki CS gibi profesyonel bir firma tarafından piyasaya sürüldü. Tactical Ops ilk gördüğümde doğrusu pek ilgimi çekmemiştir, CS ile kıyaslanamayacak kadar sönükk bir yapımdı. Ancak burada ele aldığımız sürümü çok daha gelişmiş bir versiyon, çünkü Microprose oyunun haklarını almış ve çok daha rafine bir hale getirilmesi için destek girmiştir.



Bu oyunun neye benzediğini anlatmak için çok fazla dil dökmeye gerek yok aslında, genel yapı neredeyse tamamen CS ile aynı denebilir. Yine iki taraf var, teröristler ve özel timler, bunlardan birini seçerek oynuyorsunuz. Her oyundaki başarınıza göre para kazanıyor, bir sonra ki elde bununla ekipman alıyorsunuz. CS'den büyük farklılık gösteren yönlerden ikisi oyun esnasında herhangi bir anda spawn noktasına dönüp malzeme alabilmeniz ve bir de öldürdüğünüz adamlardan düşen para ya da malzemeleri toplayabilmeniz.

Toz duman...

Tactical Ops grafik açıdan CS'den şüphesiz daha üstün, bunda nispeten yeni ve yetenekli Unreal grafik motorunun rolü büyük tabii ki. Haritalar çok daha büyük ve detaylı, ayrıca ışık ve silah efektleri de çok daha canlı. Ne var ki tüm bu grafik kalitesine rağmen, Tactical Ops bana bir türlü CS'nin o tuhaf gerçeklik hissini vermemi başaramadı. Katıksız bir CS manyağı değilim, ama iki oyunu yan yana koyduğunuz zaman, herşeye rağmen CS daha "gerçekçi" bir atmosfer sunuyor sanki. Tabii bu hisse kapılmamda DE_DUST gibi ustaca hazırlanmış haritaların büyük rolü var sanırım. Tabii bir de Unreal karakterlerinin kıritaarak yürümesine neden olan o tuhaf animasyonları es geçmemek gereklidir. CS modelleri sinsi sinsi giderken, Tactical karakterleri kıçıları kırmış gibi dolaşıyorlar nedense.

Tactical Ops'u zayıflatın bir başka unsur ise bot yapay zekası. Eğer evde kendi kendinize oynayacaksanız mutlaka botlara ihtiyacınız olacaktır. Unreal botlarının yapay zeka seviye-

si ise herkesin malumudur sanırım. Ne var ki burada botların yapay zekası oyunun ruhuna tamamen ters düşüyor. Botlar sine saklana ilerleyip, gerçekçi bir çatışma yaşatacaklarına, Unreal oynar gibi birbirlerinin ve sizin üzerinde dalıyorlar. Belki CS botlarından daha zeki olabilirler, ama bunu hiç hissettiyemiyorlar.

Bunların dışında Tactical Ops fena sayılmaz. Belki botlar yerine gerçek insanlarla oynamak daha zevkli sonuçlar veriyor olabilir, ancak CS'ye alışmış oyuncuları ne kadar çeker, orasını bilemem. Yine de değişiklik arayanlara önerilir. ☺

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

Bilgi İçin • <http://www.us.infogrames.com/>

Yapım • Microprose

Dağıtım • Infogrames

Minimum Sistem • P-200, 64 MB RAM, 8 MB grafik kartı, 120 MB sabit disk alanı.

Onerilen Sistem • P-450, 128 MB RAM, 16 MB Grafik kartı, 850 MB sabit disk alanı.

Multiplay • Internet ve LAN.

Tür • FPS

İçerikler • Graflıklar oldukça başarılı, kullanıcı arabirimini iyice tasarlanmış, haritalar oldukça güzel.

Eksiler • Oyun atmosferi CS'ye göre sönükk kahyır, bet yapay zekası oyunun tarzına tamamen ters düşüyor.

Son Karar • CS kadar sürükleyici değil, ancak yine de iyi bir multiplayer FPS.

Alternatif • Day of Defeat, Counter-Strike.

darkplanet

■ ■ Burası gerçekten çok karanlık!!!



Oturmuşum makinenin başına, açmışım Warcraft III'ümü tam oynayacakken bu oyun da nerden çıktı? Hmmm... Dur bi bakalım. Neymiş? 3D gerçek zamanlı stratejiyim. Allah allah! İşe bak sen. Gelecekte mi geçiyormuş bir de? Evet, evet, şansa bak! Yoksa yaratıklar da mı var? Aman tanrımlı, bu kadar mı şanslı olur bir insan. Üç kolon sayısal oynamış bari!!!!...

Süper konu, bir de oynansa...

Tahminler çok da zor yapılmıyor oyunun ismi Dark Planet: Battle for Natrolis olunca. Karanlık bir gezegen var. İsmi Natrolis. Bunun için savaşan bir takım varlıklar var. Biliyorsunuz savaşmak için en az iki taraf gerekiyor. Ama tabiki günümüzde malzeme bolluğu olsun diye en az üç taraf kullanılıyor. Biri garanti insanların. Diğer gezegenin sahipleri. Üçüncü ırk da arada kalan zavallılardır. Ve böylece kazanan ırk gezegenin sahibi oluyor. Senaryo da ayınen böyle gelişiyor. Yo hayır, gelişmiyor. Senaryo bu şekilde yazılmış. Ama siz oynamıyorsunuz. Bunlar kitap gibi okuyorsunuz. Sonra da siz savaşın ortasına atıyor oyun istediğiniz ırk olarak. Ortada ne bir diyalog, ne bir demo ne de bir kahraman var.

Oyna girip hemen ayarlar menüsüne bakıyorsunuz. Çözünürlükten başka ellemeye değer birşey olmadığını görüp çıkyorsunuz. "Hadi bir Campaign'den başlayıymış" diyorsunuz. Irkınızı seçinde alıştırma bölümlerine giriyorsunuz. Özellikle kaynak sisteminin bildiğimiz RTS'lerden çok farklı olmadığını söyleyeyim. Sadece her irka özel bir kaynak var. Bunu da düşmanların ruhlarını çalarak veya onları kozaya çevirip sindirerek kazanıyorsunuz.

Kaynakları toplarken farklı teknoloji seviyelerini olduğunu görüyorsunuz. Bunlar ana binanızı upgrade ettikçe gelişiyor. Siz de böylece daha yüksek seviyelerin binalarını ve ünitelerini üretebiliyorsunuz. Toplam dört seviyede bir çok bina var. Fakat biri bu insanlara fazla binanın fazla eğlence ve uzun oynanabilirlik olmadığı söylenesi lazımlı. Upgrade kavramı ise oldukça kısıtlı ve basit. Tersi olsa bu kadar karışıklık olmazdı.

Hep karanlık, hep karanlık, yeter artık yeter!

Her ırkın arabirimini farklı görünüşte ama tuşların yerleri aynı. Tuşlar demişken nedense bildiğimiz RTS tuşlarını değiştirmeye ihtiyacı hissetmişler. Örneğin sağ tuşla bina yapısınız. Ben anlamsız buldum. Neden yeni bir düzene alışayım ki? Ünitelerin üstlerinde o an bulundukları durumla ilgili ayrıntılı bir info var. Örneğin kaçınıcı grubu dahil olduğu, o an ne taşıdığı gibi. Fakat bunların sürekli her ünitenin üzerinde gözükmesi bir süre sonra gözlerinizin yaşamasına kadar varabilen endikasyonlara sebep oluyor. Zaten oyun oldukça yavaş işliyor ve ortamda oldukça fazla karışıklık var. Yavaş işliyor çünkü oyunu yavaş yapmışlar. Üniteleri hareket ettirmek deveye hendek atlattıktan zor. Karışıklık var çünkü grafik motoru buna çok müsait ve bir de buglarla birleşince pek çekilmiyor. Bu ağır aksaklıklar oyunun combatlarda neler doğurabileceğini tahmin edebiliyor musunuz? Yanlış tahmin! Çünkü combatlarda ayrıntıyi oldukça kışkırtır. Bir iki çin sesi ve kol indirip kaldırımadan başka birşey yok. Şöyleden heybetli bir çarpışma isterdi gönüldür. Her istediği olsası...

İlk anda grafik motorunun aslında iyi görünen bir motor olduğunu fark ediyorsunuz. Fakat oynarken bir şeylerin yanlış gittiğini anlıyorsunuz. Sanki mekan yaratılmış da üzerindeki objeler başka bir yerden kes/yapıştır yapılmış gibi rahatsız ediyor. Özellikle bunu efektlerde daha iyi anlıyorsunuz. Karakter animasyonları ise direk eksik bırakılmış. Sesler ne yazık ki grafiklerin başarısına bile erişememiş ve zayıf kalmışlar.

Dark Planet bazı açılardan yenilikçi, ufak tefek yeni fikirler üreten fakat hemen hemen her açıdan kaybetmeye mahkum bir oyun. Hep söylediğim gibi malzeme ve olanaklar tecrübe ile birleşirse ortaya birşeyler çıkar. İlkisinden biri olmadan ne yazık ki olmuyor. Hele hele tecrübe.... ☺

Onur Bayram | onur@level.com.tr



Bilgi İçin • darkplanet.mil.com

Yapım • Edges

Dağıtım • Mil Soft

Minimum Sistem • PII 400, 64MB RAM, 10MB Video, 250MB HDD

Önerilen Sistem • PIII 600, 128MB RAM, 32MB Video

Multicast • Var

Tür • RTS

Ayarlar • İyi gözükken grafik motoru, bir kaç yeri fırı...

Eşitler • Çok yavaş, zayıf kontrol, zayıf senaryo, karışık ortam...

Sen Karar • Önce alsan mı, alıktan sonra da oynasam mı
şeklindeki soruların arasındaki oyun.

LEVEL NOTU **%69**

gore:ultimatesoldier

■ ■ ■ Bi durun artık yaaa...

■ Ben mi çok yaşılandım, yoksa her geçen gün herşeyin daha da fazla suyu mu gidiyor, bilmiyorum. Fiziksel yaşıldıktan bahsetmiyorum tabii ki, o zaten belli bir sayı, doğduğun günden itibaren sayaç atmaya başlıyor. Ne fazla yazar, ne de eksik, kaçsa odur. İşin pis tarafı ruhsal yaşıltılık. Sık sık ufka doğru boş gözlerle bakıp, "Eeee?" diyorsanız, bazı şeylerin aşmış mı oluyorsunuz, yoksa sadece kafayı mı sıyrımiş oluyorsunuz? Deliller deli olduğunu bileyebilirler mi? Bunlar önemli gibi görünen sorulardır, en azından soran için. Belki öyledirler, belki değildirler. Ama şurası kesin ki günlük hayatı karşılaşlığınız hemen herkes anlamsız bir materyalizmin pençesinde kıvrıyor, yaşam size sıcak ve rutubet dışında pek fazla birşey sunmuyorsa, medyanın "Bakın bunlar şimdi çok moda abi yaaaa!" şeklinde burnunuza sokmaya çalıştığı kilden yenden şeyler sadece kusma isteği uyandırıyorsa, kaçma zamanı gelmiştir.

Kaçmanın çok çeşitli yolları vardır, bunlar çağda göre değişseler de, yine de amaçları aynıdır, size bir şekilde varoluşunu hissettirmek. Gezegende hemen her yer birileri tarafından keşfedilmiş ve henüz uzay yolculuğu sıradan insanlar için söz konusu değildir. Newton gibi basit bir sarkaca bakanak büyük buluşlar yapmanın zamanı geçmiştir, çünkü bilim çok para isteyen bir uğraş haline gelmiştir. Oturup çok anlamlı birşeyler yazmak zordur, hele de seçici bir adamsınız, çünkü sizden evvel ki binlerce yılda Aristo'su olsun, Dante'si

olsun, milyonlarca herif bunu da yapmıştır. Peki sıradan bir Berker için yapılacak ne kalır geriye, selesine atlayıp rüzgarla kavuşacağı bir motoru da olmadığına göre? Bir fincan kahve yapmak ve bilgisayarı açıp bir oyun oynamak, ne kalacaktır?

Bakın, çok pis kafa atarım!

İyi bir bilgisayar oyunu başka hiçbir şeye benzemez meraklısı için, tipki Total Recall'daki gibi size asla ait olamayacak hatırları hafızaniza yerleştirir. Bazen nükleer bir çöllün ortasında basit bir bilgisayar parçası bulmak için koşturur durur, bazen de çok gerilerde kalmış bir savaşın önemli ama adıalsa hatırlanmayacak olan bir kahramanı haline gelirsiniz. İmparatorluklar kurmak ta mümkünür uzayın derinliklerinde, bir balık olup yüzmek de imkan dahilindedir okyanusun derinliklerinde.

Ama tüm bunlar için oyunun iyi olması gereklidir. Yapımcılar sadece programlama bilgilерini değil, hayal güçlerini de gemiciliği almış gibi koşturmalıdır. Koşturmalıdır ki o manyak atmosfer yaratılsın, gözünüz ekranı bile görmesin, o "oyun dünyası" kafanızın içinde başka hiçbir şeye yer bırakmadan canlansın. Öyle ki cephede düşen her Marine'inizi CIZZZZ ettirmelidir, öyle ki düşman kruvazörune dallarken yanınızda çığlıklar atarak patlayan kanat adanızın gemisini görmek gözünüzden yaş getirmelidir, öyle ki bilimadamlarınızın "Bakin efendim, size ne icad ettim!" diye önlüğe koydukları buluşlar size "Ha yaşayın be!" dedirtmelidir.

Kafa yetmezse meşe odunu var!

İşte en can sıkıcı olan unsur da bu noktada ortaya çıkar, çünkü pek çok oyuncu hıççe böyle değildir. Hele bazı oyuncular vardır ki, daha ilk görüste sizinizi bayarlar, siz de yapımcıların "Ne yapsak, hangi oyunu klonlasak da parayı bulsun, cukkayı kapsak?" diye düşündüklerini açık açık gösterirler. Tabii ki oyuncularının hakkıdır para kazanmak, ama o parayı hak etmeleri şarttır ve bu çoğu işten daha zor-

dur. Eşşek gibi hayalgücü gereklidir programlama bilgisinin yanında, içinde hayalgücü olmadıktan sonra kuru kuruya grafik motorunu ne yapayım ben?

İşte Gore tam öyle bir oyun. Sinan'ın "Al yaz" diye verdiği, yoksa yüzüne bile bakmayaçım kuru mu kuru, insandaki oyun isteğini tamamen yok eden bir yazılım parçası. Grafikleri Half-Life zamanını anımsatıyor, ama o oyunun yanına bile yaklaşamaz. Küçük gibi hareket eden, ama koyduğunuz yerde durmayan düşmanlar açık açık "Biz Quake özentisiyiz!" diye haykırıyor, ama özenti oldukları bile söylenemez. Ses efektleri kuru fasulyeden başka birşey sevmeyen bir adamı çağrıtırıyor. Senaryosu bir mağara adının duvarlara kazıldığı ve günlük maceralarını anlatıldığı basit resimler kadar ile ilgi çekici değil. Oyun atmosferi ise ancak boğucu bir yaz günündeki İstanbul sokakları kadar sürükleyici, beş dakikadan sonra tahammül edilmiyor, insanda herhangi bir başka yerde olup, herhangi başka bir şey yapıyor olmak isteği uyandırıyor. Belki de bu yüzden bu oyunu alıp oynamanız gereklidir. Bir oyunun nasıl yapılmaması gerektiğini öğrenmek için. ☺

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



Bilgi İçin • <http://www.dreamcatchergames.com/index.html>

Yapım • 40 Rulers

Dağıtım • Dreamcatcher

Minimum Sistem • P2-350, 64 MB RAM, 16 MB grafik kartı, 700 MB sabit disk alanı.

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

Multiplay • Var

Tür • FPS

Altılar • Genel olarak düşük seviye makinelerde hıza sorunsuz çalışıyor.

Eksiler • Nerede başlasam bilmiyorum id.

Son Karar • Beş dakikadan daha fazla dayanabileceğiniz bir oyundur.

LEVEL NOTU **8/20**



KISA KISA

Bölümün adını "Kusa Kusa" olarak değiştirse mi diye çok düşündük.

■ Art of Magic: Magic and Mayhem

U Yepyeni bir FPR, himm yok, yepyeni bir MRP, yok yok olmadı, yeniyep bir FRP oyunıyla karşı karşıyayım (sanırım oldu). Bu yılın Mantasy Role Playing (MRP) oyununun bir de adı var: Art of Magic: Magic and Mayhem. Art of Magic'te, Meteor Yağmuru veya Su Yağmuru (yok) gibi 50'den fazla büyü bulunuyor. Bunun dışında 24 ayrı yaratık yaratarak onları kontrol edip şey yapabiliyorsunuz, kontrol edebiliyorsunuz. Sonra, oyunun single player mod'u

30'dan fazla level içeriyor. Bunun dışında, Art of Magic'i sevmemişiniz bir arkadaşınızla multiplayer olarak da oynamayı bilirsiniz.

Art of Magic'te, klasik FRP oyunlarında olduğu gibi, haritada bir sağa bir sola, olmadığı yarında aşağıya dolaşarak karşınıza çıkan canlılarla etkileşime girip kafalarına dokunabiliyorsunuz. Bu şekilde canlılar size okumanız için bir readme.txt dosyası veriyor. Bu text'leri okurken karşınıza mavi ekranın bir hata me-

Yapım • Climax

Dağıtım • Virgin Interactive

Minimum Sistem • PII-266, 84 MBRAM, 16 MB E.kart

LEVEL NOTU **49**

sa... Yok. Hata mesajı gelmiyor, bu text'leri okurken diğer yandan da yeşil yeşil yaratıklarla savaşmanız gerekiyor. Sonra da yeteneklerinizi geliştirip kafam kadar yeteneklere sahip olabiliyorsunuz. Ehem, grafiklerse tamamen 3D olarak tasarlanmış. İsterseniz zoom yapıp kamerası 681 derece çevirebiliyorsunuz, ama grafikler o kadar kusursuz ki, kamerası çevirmek istemiyorsunuz. Sanki birisi grafikleri camı avlusuna bırakmış, ikisi de grafikleri bulup yetiştirmiş. Eh, oyun biraz da sıkıcı. Mesela ben oyunu oynarken; iki Ice Tea içtim, bir Brownie yedim, bir de kulaklıklı ve de yarımbaba Purak'a laf attım. Yine de Art of Magic fena bir oyun değil. FRP oyunlarını seviyorsanız oynayabilirsiniz, ama kesinlikle şaka yapıyor da olabilirim (bak Şimdi). ☺



■ Delta Force: Task Force Dagger

U Heyoğu! Valusoft FPS yapmış! Heyy... Aaaaal! Ama bu ValuSoft değil ki? Bu oyun ne peki? Delta Force? Delta Force'um? Olamaz! Bu bir Delta Force! Novalogic, ValuSoft yanındayken kazara uyuya mı kaldı yoksa? Pugh!

Delta Force: Task Force Dagger, Delta Force'un mission pack'i. Yuvarlak bir CD'ye basılan bu mission pack'te 30'dan fazla .bmp formatında silahlarınız bulunuyor. Silahların tamamı beş orta bir harita metod defterinin boş bir

sayfasına çizildikten sonra scan edilmiş. Sonucta, ortaya 'fit fit' diye hareket eden veya edemeyen silahlar çıkmış. Mesela .bmp formatındaki el bombasını fırlatırken adamınızın eli hiç oynamıyor. Sanki gazoz kapağı atarmış gibi elini kaldırmadan coyt diye bombayı fırlatıyor. Silahların değiştirilmesi sırasında da hiçbir animasyon kullanılmamış. Silahlar sırasıyla; 'çat', 'çot', 'çan' ve 'donk' efektleriyle hızlı değişiyor. Bir de şey, adamınız bıçak kullanırken de, eee, kullanırken de, şeyy... Bıçak kullanamıyor ki ya! Yalnızca 1.1 mm aşağı çekiyor. Dur bakayım, başka ne var. Himm, mesela oyun daki bir uydunu vurdurdu-

LEVEL SHIT

Yapım • Zombie

Dağıtım • Novalogic

Minimum Sistem • PII-450, 84 MBRAM, 16 MB E.kart

LEVEL NOTU **20**

günüz zaman, uydunun asılinda iki kareden oluşan bir .gif dosyası olduğunu farkediyorsunuz. Birinci normal duruş halii, ikinci de patlamış halii. Uyduya roket atarla ateş ettikten yarım saniye sonra... Aaa, o ne, uydı gayet sakin aşağıda oturmuş hemen yanındaki jiple Scrabble oynuyor. Sonra şey, oyunda bir de bug'lар var. Bir adamı kulenin tepesindeyken kafasından vurdum. Hemen akabinde yanına koştum, bir baktım, adam dikenli tellerin tepesinde, telleri birleştirmiş Sinan gibi uyuyor. Uff! Bu nasıl Delta Force? Bu bir nedir? Delta Force'um? Delta... Fırkk... ☺



Hiarcs 8

Lay loy lam! Hiarcskszkzec 8 diye bir satranç oyunu buldum! Bu yeni satranç oyununda çok farklı farklılıklar var. Mesela bu oyunda; bir adet şah, bir adet vezir, iki adet fil, iki adet at, iki kale ve sekiz adet de piyon bulunuyor (yok be). Bunun dışında Hiarcs 8'de bir oyun tahtası ve çevresinde; 1, 2,

3... ve D, E, F... gibi harfler bulunabiliyor. Sonra, oyundaki atlar L şeklinde gidebiliyor, kaleler G'ye gidebiliyor, şah'lar mat olabiliyor, mir mir mir, sonra filler çapraz şekilde gidebiliyor. Hiarcs 8'in olağan satranç oyunlarından bir diğer farklılığıysa Rok yaparak şah'ınızı korumaya alabiliyor olmanız (ehe).

Yapım • ChessBase

Dağıtım • ChessBase

Minimum Sistem • P-133, 16 MBRAM, 2 MB E.kartı

LEVEL NOTU % 60

Şah'ınızı korumaya alınca da mat olmuyorsunuz. Eee, sonra oyunu 2D'nin yanında 3D olarak da oynayabiliyorsunuz. Programla oynarken eğer hatalı hamle yaparsanız, adam sizle dalga geçiyor. Siz de sınırlenip karşı tarafa geçmek suretiyle programı mat yapabiliyorsunuz. Oyunda birden fazla motor bulunuyor ve bu oyuncularından istediğinizde yenilebiliyorsunuz (yenme gibi bir şansınız yok, çok pis oynuyor, ne bileyim kafasıyla burnunu karıştırıyor, değişik şeyler). Bunların da dışında oyunda boş kareler de bulunuyor. İsterseniz bu karelerde piyonlarınızı koymabiliyorsunuz. Sonra o karelerde dolmuş oluyor, eee, işte, şey, gerçekten de çok farklı bir satranç oynuyorsunuz. İnanamıyorum. ☺



Monster Truck Rumble

Oooğğğ! Kimler gelmiş kimler! ValuSoft! Bir an bu ay Kısa Kısa'da ValuSoft olmayacak diye çok korktum, ama neyse ki varmış. Yoksa nasıl eğlenebiliriz ki ya? Dimi çocuklar? Dimi arkadaşlar? Dimi kedi? Durun bakıym, bu defa ne yapmışlar, heh, Monster Truck Rumble. İyi aferim. ValuSoft'un bu yeni tanımlanamayan oyun cisiminde (UFO gibi bir şey) Dubek'in kafası kadar tekerlekleri olan araçları kullanmak zorunda kalıyorsunuz. Monster Truck Rumble'da; Free Run, Circuit Race veya Lane Race gibi mod-

'ları bulabiliyor. Bu mod'lardan Free Run'da, nasıl desem, canınızın istediği gibi mesut bir şekilde pistlerde yuvarlanıyorsunuz. Circuit Race'de ise checkpoint'lerden geçerek turları tamamlamaya çalışıyorsunuz. Lane Race'de de... Bir şeyler yapıyorsunuz işte. Oyunun asıl eğlenceli kısmını oluşturan fizik modellemesi temalı şeyi anlatıyorum. Şimdi, takla atıyorsunuz ya, he işte, takla attıktan sonra bilgisayarı reset'lemeniz gerekiyor, günkü takla attıktan sonra aracınız hiç durmuyor. Ooh, akşamda kadar dan dun yuvarla-

LEVEL NOTU

Yapım • Virgin Interactive

Dağıtım • Virgin Interactive

Minimum Sistem • PN-300, 84 MBRAM, 16 MB E.kartı

LEVEL NOTU % 46

niyor. Sonra oyunda sağa sola böyle ufak ufak davuklar da (tavuk) koymuşlar. Bu davukları ezdiğiniz zaman, bu davukları ezemiyorsunuz. Onlar da araçlar gibi kafalarını çarpa çarpara takla atıyorlar. Tabii bu davuklarda toplam bir poligon kullanılmış. Seyircilerdeyse, saymak çok zor oldu ama, tam tamına beş poligon var. Yani seyircilerin tamamında... Eh, bu ValuSoft'un boynunu kırmak gerekiyor. Yoksa kırmış mıydım? Yoksa? Uff, tabii ya, taa Nisan ayında kırdım. Aman yaaa... ☺

Frat Akyıldız |
frat@level.com.tr





onlinegaming

haber kablolardaki fisitlar

Dark Age of Camelot'tan sonra Imperator

DaC yapımcısı Mythic yeni bir online RPG yapıyor, Mythic'likiler bu işi çok sevdii galiba. Imperator Roma İmparatorluğu'nun aslında hiç yıkılmadığı ve tüm dünyayı ele geçirdiği senaryosu üzerine kurulu. Gelecekte geçen oyunda insanlık bir çok başka gezegene de yayılmıştır. Binlerce yıldır barış hükümlü sürdürmektedir. Fakat cumhuriyetin dışında yeni İhditler belirir ve cumhuriyet kendi içinde de sarsılmaya başlar. Oyunun sistemi hakkında başka açıklama ya da detay şu anda mevcut değil. Dark Age of Camelot ile 200.000 oyuncu sayısını yakalayan firma şu anda Origin'in Ultima Online'ını geçmiş durumda. Starwars Galaxies ve World of Warcraft gibi çıkışında büyük patlama yapacağı beklenen oyunlarla rakip olmayı planlayan Imperator bakalım ne kadar başarılı olacak?

Everquest Macintosh için çıkıyor

Sony Online Entertainment popular oyununu gelecek yılda Macintosh OS X içinde yapacağını açıkladı. Aynı zamanda oyunun genişleme paketleri olan The Ruins of Kunark, The Scars of Velious ve The Shadows of Lucid'in Mac'e geliyor.

Lineage: The Blood Pledge'e ek geldi

NCsoft Kuzey Amerika'da piyasaya sürüdükleri oyunlarına Episode XI: Oren isimli yeni bir bölge daha ekledi. Bu yeni bölge oyunculara tamane büyünden yapılmış bir buz kulesi sunuyor. Kulenin içinde çeşitli alanlarının yanında bir av grubunun tamamını tek başına yok edebilecek bir ice queen'de bulunuyor. NCsoft şu sıralar Unreal II motorunun üzerine kurulan Lineage II üzerinde çalışmaktadır. Oyunu sitesinden de indirebilirsiniz.

Ultima Online'da kendi evinizi yapmak istermisiniz?

O zaman yeni genişleme paketi Ultima Online: Age of Shadows'u bekleyeceksiniz. Pakette ayrıca kendi tasarımınız olan yeni evlerinizi koymabileceğiniz bölgelerin yanında Paladin ve Necromancer adlı iki yeni sınıf olacak. Bu yeni sınıfların gelmesi büyük sistemini de tamamen değiştirmektedir. Bu da yeni dövüş tekniklerinin yanında yeni silahlar ve düzinelere yeni yaratık demek.

Ozo mu?

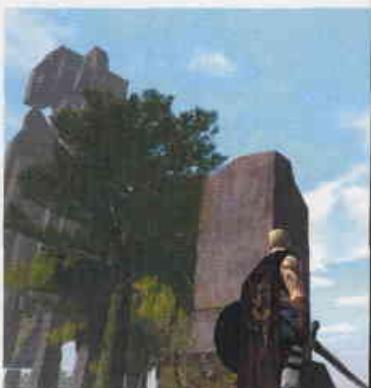
Evet Ozo. StarSiege Tribes ve Tribes 2'nin yapımcıları Dynamix'ten ayrılp kendi şirketlerini kurdular ve şirketlerine de Ozo ismini verdiler. Hemen ardından da ilk projelerini açıkladılar. Metal Drift. Geniş çaplı bir zırhlı araç arenası konu alan oyun tabii ki bir multiplayer çalışma.

Warhammer Online'dan taze haberler

Climax oyun alanını bitirdi bile, Reikland'i 25/1 oranında modelleyen grup şehirleri, kasabaları, çiftlikleri, diğer yerleşim yerleri ve yollarıyla beraber tam 400 kilometre karelik bir alan elde etti. Oyundaki şehirlerin yalnızca görev almak ve ekipman tamamlamak için kullanılan istasyonlar olarak kullanımasından kurtarmak isteyen ekip şehirleride birer küçük dungeon halinde hazırlanıyor. Değişik hava şartlarının maceramızı etkileyeceği oyunda kopek, kedi, at gibi hayvanları da evcil hayvanımız olarak besleyebileceğiz.

HABERLER

- | | |
|---------------------------|-------------------------|
| 62 | Kablolarındaki fisitlar |
| LAN & INTERNET | |
| 63 | War Birds 3 |
| MASSIVELY | |
| 64 | Ultima 4 |
| AYIN SİTELERİ | |
| 64 | Favorites |
| ULTIMA ONLINE | |
| 65 | Yeni Server |



Ultima'nın geleceği üzerine

Ultima IV: The Dawn of Virtue'nın yapımcılarıyla minik bir röportaj yaptık. Sorularımıza sabırla cevap verdikleri için kendilerine teşekkür ediyoruz.

Level: Neden yeni bir oyun yapmak yerine eski bir oyunu yeniden yapmayı seçtiniz?

[Jaakko Peltomaa, proje lideri]: U4:TDoV bir çok yönden takımımıza uyan ideal bir oyndu. Bilgisayar oyunları bir çok sanat dalından daha farklı bir yerde. Eski filmler ya da diziler bir çok festivalde gösterilirken ya da müzik eserleri bir çok yerde calinirken PC oyunları nadiren tekrar piyasaya sürülmüyor ve bu yüzden yeni oyuncuların eski oyunları bulma şansı gerçekten çok az. Bir oyunu tekrardan yaratmak eski kaliteli oyun dünyalarını, hikayeleri ve yapıları oyunculara yeniden sunmak demek. Kendine özgü bir çok özelliğe sahip olan Ultima serileri bu yönden bir hazine. Eğer benzer özelliklere sahip yeni bir oyun yapsaydık tekerleği yeniden icat etmiş olmaz mıydı? İşte bizi bunu yerine eski kaliteyi yeniden sunmayı tercih ettik.

[Bernard Ng, 2D sanatçı]: Öncelikle çalışmamız bu oyuna bir saygı sunma anlamına geliyor. Hepimiz birer Ultima hayranızız. İkinci olarak kendini kanıtlamış bir oyun üzerinde çalışmak oyununuzun dikkatleri üstüne çekeceğini garantisini sağlıyor. Üçüncü olarak oyunu hiç görmemiş olanlara bu zevki yeniden tatma olanağı sağlıyorsunuz. Son olarak bir çok şey için düşünmek yerine zaten hazır olan materyali kullanarak daha kolay bir yol izliyorsunuz. Ama asıl sebebimiz oyünün hayranları olmamız.

Level: Orijinal oyunda Paladin olarak oynarken düşmanınıza arkadan vurursanız ununuz zarar göründü. Bu tip ayrıntıları korumayı ya da sisteme bir şeyler ekleyip çıkartmayı planlıyorsunuz?

[Ewan Munro]: Tabii ki oyunda erdemli olmayan tüm hareketleri yapabileceksiniz. Hatta bu özelliği diyaloglarda ve alt görevlerde bile kullanabileceksiniz.

[Jaakko Peltomaa]: Erdem sistemi (virtue system) oyuncunun çok önemli bir bütümüdü. Bunu aynen korumayı ve hatta daha da geliştirmeyi planlıyoruz. Hareketleriniz bir çok açıdan değerlendirilecek ve bu da Avatar olmak için ilerlediğiniz yolda erdem kazanmanız ve kaybetmenizi etkileyecak. Aynı zamanda oyunu tekrar oynanabilir kıracak.

[Jasmyne Poste, 2D sanatçı]: Bu gerçek Ultima olacak. Ne yaparsak yapalım erdem sistemi dokunulmaz kalacak.

Level: Eski FRP oyuncuları (Pool of Radiance veya Ultima I'den bu yana RPG oynayanları kastediyoruz) sizin çalışmanızdan heyecan duymuş olmalılar. Fakat Baldur's Gate veya Planescape Torment oynayan yeni nesil oyuncular için neler vaad ediyorsunuz?

[Jasmyne Poste]: Zekice hazırlanmış diyaloglar, gözlerinizi dışarı uğratacak grafikler, ekmek, bal ;)

[Jaakko Peltomaa]: Ultima IV: The Dawn of Virtue tamamiyla modern bir oyun. Semfonik dijital müzikleri, 3D karakterleri, yüksek kaliteli grafikleri ve ara yüzüyle BG serilerine çok benziyor. Bakınız www.hut.fi/~jtpelto2/ultima4/. Oyunun geçtiği dünya, karakterler, büyü sistemi, geliştirilebilir silahları ve bir çok özelliğiyle eski ve yeni oyunların bir birleşimi.



Level: UV'ten başka projeleriniz var mı?

[Jaakko Peltomaa]: Elimizdeki motor esnekliğinden dolayı bir çok projeye uygunlanabilir. Tabiki aklımda bir kaç proje var. Diğer insanların proje ile ilgili düşüncelerini yakından takip ediyoruz. Fakat şimdilik tüm konsantrasyonumuz elimizdeki iş üzerine. Sonrasına bitirince bakacağız.

Level: Baldur's Gate'e yakın bir sistem kullanacaksınız. Bu çok diyalog ve az hareket mi demek?

[Jaakko Peltomaa]: Orijinal oyuna göre daha az aksiyon ve daha fazla diyalog artı bulmaca olacağı kesin. Tabii ki savaş olmayacağı demiyoruz ama karşılaşmalarınız o kadar hassas olacak ki her zaman savaş ile bitmesi gerekmeyecek. Bir çok savaş senaryonun bir parçası olacak. Savaş sistemi orijinalden biraz daha farklı olacak. Fakat oyunu durdurup emirler verebileceksiniz.

Level: Başta sorulacak soru sonda oldu ama bize biraz kendinizi tanıtmışınız?

[Jaakko Peltomaa]: 24 yaşındayım. Bilgisayar ve iletişim bilimleri üzerine çalışan bir araştırmacıyım.

[Laura Campbell]: 1979'da doğdum. Boş zamanlarında büyük bir Ultima fan-faction sitesi olan Dragon Press'e yazıyorum.

[Ewan Munro]: 21 yaşındayım. Daha önce Laura'nın Ultima fan sitesi "The Black Ankh"da ona yardımcı oluyordum.

[Jasmyne Poste]: 21. U4:TdoV yanında başka bir tekrar yapım olan U5 Lazarus için de diyalog yazarlığı yapıyorum.

[Bernard Ng]: 24. University of Tennessee, USA'de öğrenciyim.

Level: Zaman ayırdığınız için teşekkür ederiz. ☺

Burak Akmenek | burak@level.com.tr



Warbirds III

Warbirds III

Çelik kanatlı ölüm kuşları

Devasa Online oyular şu sıralar yağmur gibi yağmaktadır. Özellikle de FRP sevenler için cennet gibi bir sezon gelmekte. Yeni nesil oyularda her zaman biri ötekinden daha farklı ve daha güzel olduğunu iddia eden özellikler bulunsada aynı zamanda birbirine çok benzeyen bir sürü ürün piyasayı doldurmaktadır. Warbirds III tipki World War Online'da olduğu gibi farklı bir açıya yaklaşmış durumda. Oyun ikinci Dünya Savaşı'ndaki hemen hemen tüm uçakları içeriyor ve %80 it dalaşına dayanıyor. Geriye kalan %20 ise tank, makineli tüfek gibi silahlardan düşmanlarınızı avlamak üzerine kurulu. It dalaş dediğim zaman aklınıza yalnızca avcı uçakları ile yapılan çatışmalar gelmesin. B25, B17 ya da Ju88A-4 gibi her tarafta makineli tüfeklerle donanmış uçan kaleler de kullanılabiliyorsunuz. Uçan kalelerde yalnızca pilot koltuğunu değil tüm makineli tüfek yuvalarını da kullanıbilirsiniz. Hava çarpışmaları dışında düşmanın yer istasyonlarına da saldıracı bilirsiniz. Oyunda gerçek oyuncular tarafından kurulmuş onlarca filo var. Serverlarda haftalık olarak belli başlı etkinlikler düzenleniyor ve taraflar burada birbirleriyle konuşuyorlar.

Hava arenaları

Oyunun içerisindeki arenalarda mutlu eğlenceli çarpışmalar yaşayabilirsiniz. Arenaların özellikleri birbirinden farklı. Genel olarak üç haftalık çarpışmaların yaşandığı bu alanlarda hedef düşmanın havaalanlarını ele geçirmek. Üç haftalık süreç sonunda en fazla havaalanı ele geçen taraf oyunu kazanıyor. Ya da düşmanın tüm havaalanlarını ele geçen taraf oyunu zamanından önce bitirebiliyor. Her oyunun sonunda kazanan tarafın yanında en fazla skor yapan oyuncu ve filo da belirlenerek ilan ediliyor.



Arenalarda dört rakipten iki rakibe (Almanlar ve Müttefikler) kadar değişebiliyor. Genelde oyun başladığında zaman Dünya Savaşı'nın ilk günlerindeki uçakları seçebiliyorsunuz. Ama süre ilerledikçe diğer uçaklarda kullanıma açılıyor. Main Arena da dört taraf bulunuyor ve herkes istediği ucaklı seçebilirken diğer arenalarda yalnızca seçtiğiniz tarafın uçaklarını kullanabiliyorsunuz. Oyun içinde çeşitli kanalları kullanarak kendi tarafınızla veya filo arkadaşlarınızla haberleşebiliyorsunuz. Haberleşmeye yaparken dikkat etmeniz gereken kural kendinizi buradayım diye ilan etmemeniz. Özellikle hantal olduklarından bombardıman uçakları için bu uyan çok önemli. Çünkü ne kadar savunmaları gücü olursa büyülü ve hantallıkları dolayısıyla uçan ineklerden farksız olan bu uçakların tecrübeli filolar tarafından avlanması çok kolay oluyor.

Check your six !

Oyunu bilgisayarınızda indirip kurabiliyorsunuz. Ana dosya 129 MB tutuyor ama tabiki yama dosyalannı indirmeden oyunu oynamıyorsunuz. Yer araçlarını kullanmak isteyen oyuncular WBIII'te pek heveslenmesinler çünkü oyun hava çatışmalarına dayandığı için yer araçlarıyla saldırmanız gibi bir seçenek pek tercih edilen bir seçenek değil. Tek yapabileceğiniz üssünü savunmak. Fakat tepenize kocaman bombalar yağarken bu pek kolay bir iş olmuyor. Oyunun en keyifli kısmı bir filoya (squadron) dahil olmak. Eğer isteriniz kendi filonuzu da kurabiliyorsunuz. Filolar çok değişken. Bazıları çok kesin kurallara dayanan profesyonel oyuncular tarafından yönetilirken bazıları ise sırif eğlenmek isteyen oyuncular tarafından yönetiliyor. Oyun gerçek uçuş fiziklerine dayandığından direkt olarak arenaya damdan önce bir süre kendi makinanızda yapay zekaya karşı oynamanızı ve hatta oyuna girdikten sonra gerçek oyuncular tarafından verilen eğitimlere katılmamızı tavsiye ederim. Çünkü havada çarpışmak ve bu tayyarelerle hakim olmak öyle araba kullanmaya veya FPS oynamaya benzemiyor. Düşman bölgесine girmek için uzun uzun uçuktan sonra pat diye düşürülmek açıkçası insana pek bir dokunuyor.

Warbirds III grafik olarak çok üstün bir oyun değil ama içerdeği uçak çeşitliliği ve gerçekçiliği ile sizin epeyi oyalayabilecek bir oyun. Eğer ilginizi çekmişse oyuna <http://www.iencentral.com/warbirds> adresinden ulaşabilirsiniz. ▶

Burak Akmenek | burak@level.com.tr

Ayın Siteleri

www.efsaneler.com



Her okulun, her şehrin, her askeriyenin anlatılan bir efsanesi vardır. İşte bu adreste, bu efsanelerin tamamının (ve daha fazlasının) bulabiliyorsunuz. Birçoğu uydurma olsa da, okuması eğlenceli bir site.

www.beyazperde.com



Türk yapımı bir sinema sitesi olan Beyaz Perde, güncel içeriği ve göze hitap eden dizaynı ile oldukça başarılı. Hazırlayanlar, yıllar önce Level Multimedia CD'lerini de yapan Young Multimedia (o CD'leri hatırlayan var mı? Ahah, ah)

www.ideefixe.com



En sık uğradığımız sitelerden. Yeni çıkan her türden kitap, DVD ve VCD film ve müzik albümünü burada bulmanız ve satın almanız mümkün. Satış sonrası hizmetleri mükemmel ve en geç 2 günde siparişiniz elinize ulaşıyor.

www.hepsiburada.com



Sadece kitabı değil, aradığınız her türden şeyi bulabileceğiniz bir alışveriş sitesi. Bütün için en ilgi çekici yanı ise, Türkiye'de Playstation 2'yi bizim bildiğimiz her yerden daha ucuzu satıyor olmanın.

ULTIMA ONLINE



Yeni bir server yepyeni bir dünya

Sanane.com'un serveri kapandı ama bana hala bir çok server haberi gelmekte. Altuğ Şairoğlu tarafından hazırlanan makale Limbscomp serverda bunlardan biri. Size onun emailini biraz kısaltarak yazıyorum. Dilerim 20 Ağustos'tan sonra bize yepyeni ve kaliteli bir eğlence sunarlar. Sayfada gördüğünüz resimler ise Ultima Online'nın ek paketi Age of Shadows'un ilk resimleri. Siz maili okurken ben yollarda olağım. Nereye mi gidiyorum? Tatlı tabii ki! Ayvalık'ta görüşürüz.

Sayın Burak Akmenek,
Servera olan ilginizden teşekkür ederim. Size ayrıntıları veriyorum: Serverınızın adı Limbscomp. Amaçımız: Türkiye'deki serverların gün geçiktikçe lag probleminin artmasından ve daha da önemlisi Türkiye'de Online Gaming çok tutulduğu halde UO shard'larının yavaş yavaş kapanmasından dolayı kendi shard'ımız açmaya karar verdik.

Client Formatı: Normal Format
(Yani normal Ultima Client'i) ama ileride değişimler olabilir...

Farklılıklarımız: Chaos'lar ve Order'lar arasında kavga olduğu zaman yenilgiye uğratılanlar kalelerine girdiklerinde güvende olacak. Server'da geri alınma diye bir şey olmayacak. Server'in geri alınması

gerektiği zaman yetkililer bunu bildirerek save atacaklar. NPC'ler ölümsüz olacak ve "bankacı öldü" deyip oyuncuların GM çağrımasına gerek kalmayacak.

Öyunda renklere çok önem verecek. Daha önce görülmemiş değişik at türleri vs olacak. Mesela normal bir mustang, nightmare yanında yeni at türleri eklenecek. Örneğin White Bull bunlardan biri. Gate sistemi şimdiden kadar görülen daha değişik olacak. Oyuncular Gate'e girdiklerinde karşılıklı bir sürü Gate bulacaklar. Bunlar pazar alanı Britain-Deceit gibi yerlere gidecek. Dungeon ve mezarlar da canavar sayısı yeterli olacak. Oyuncular "bi Lich çırka da kessek" diye beklemeyecekler. Değişik set türleri bulunacak. Mesela bunlardan biri Paladin set. Oyuncular bu seti giydiklerinde gene büyü yapabilecekler. Necromancer'lar içinse daha değişik ve enteresan büyülere sahip bir kitap yaptı. Necromancer'ların hoşuna gideceğinden eminim.

Oyuncalarınızın canı sıkılmasın diye çok değişik yarışmalar yapılacak. Bunlardan bir kaç tanesi güzellik yarışması, en yakışıklı ve karakteristik erkek yarışması, koşu yarışı ve daha birçok şey...

Büyücülerin büyü yapma hızı biraz düşürüldü. Böylece Warrior'lar



biraz nefes alabilecek :))

Jail ve cezalanma gibi bir şey fazla düşünmüyorum. Ev komutları değişik olacak ve Server'ı yapabildiğimiz kadar Türkçe'ye çevirmeye çalışacağız. Server'da belirli bir sayı olacak. Oyuncu alımları belki bir ara durdurulur. Server'daki oyuncu sayısını dengede tutmaya çalışacağız. Oyuncular hemen hemen istedikleri her şeyi bulabilecek. Mesela Vendor satımı var. Banka önlerinde "satılık copper set" gibi şeyler demeye gerek kalmayacak. Bu vendorlar olumsuz olacak ve aksi bir durumda oyuncuya eşyaları gene otomatik olarak aktarılacak. Yani vendor sizin yapacağınızı yapacak ve sizin satışa zaman harcamanız gerekmeyecek.

Server ne zaman gelecek: Server'ı 20 Ağustos'a doğru açmayı düşünüyoruz. Kayıt için 11 yaşın üstünde olmak gerekiyor.

Oyunda evlenme: Oyunda evlenmeyi ayrı yazmak istiyorum çünkü geçireceğiniz en iyi zaman olacaktır. Çok güzel ormanlık bir alan içinde masalar, sofralar, kebaplar, içecek ne ararsanız bunlar sadece davetiler için :) Geline özel çiçekler, özel gelin elbiseleri, gene özel damat elbiseleri, kaybolmayan "Newbie" yüzük ve çok özel hediyeler. Evlilik yetkililerimiz de var tabii. "Bekarlık sultanlığı" diyenler oyunda fikrini değiştirebilir.

Saygıları

Altuğ Şairoğlu...



CONSOLE MASTER



MegaEmin™

megaemin@level.com.tr

Giden Lara olsun...

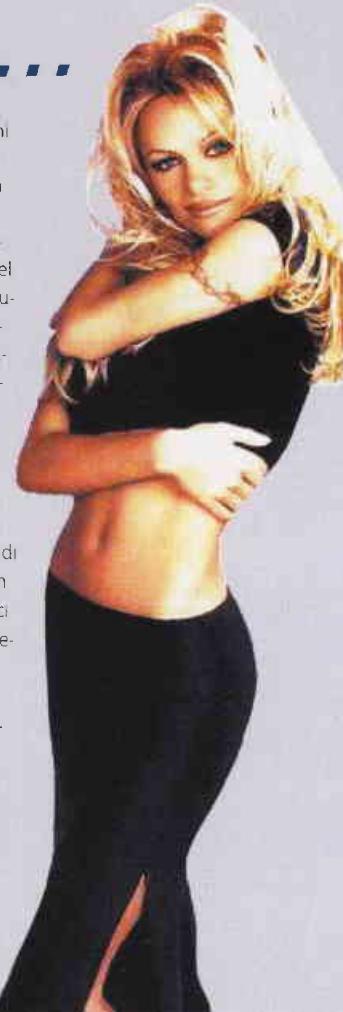
Herkese yeniden merhabalar. Bu aralar çok mutluyum, çünkü son bir ay benim için çok iyi geçti. Bunun bir çok nedeni var elbette, ama önemlerinden kısaca bahsetmek istiyorum. Bir kere milli takımımız dünya üçüncüsü oldu ve ben bunun heyecanını haşa yaşıyorum. PS2 ve özellikle de PS One için yeni Winning Eleven oyunlarının çıkışması ayrıca sevdirdi. Az evvel de Türkiye Motor Sporları Federasyonu Başkanı Mümtaz Tahincioğlu, 2005 yılında Formula 1' in kesinlikle Türkiye' ye geleceğini açıkladı. Dahası var, biz yaptığımız yerli oyuncularla adımızı dünyaya duyurmaya çalışırken, bütün dünyanın aylı bayla oynadı! Driver serisinin son oyununun sıkı bir hikayeye İstanbul'da geçtiğini öğrendim. Ve uzun bir aradan sonra e-mail yollamama problemim çözüldü, yeniden bütün e-maillerinize direk olarak yanıt vermeye başlayabileceğim. Aslında bu kadar konu mutlu benim gibi birinin mutlu olmasına fazla bile, ama asıl bombayı şimdil okuyacaksınız.

Geçen ayki "Lara Croft' u kovdu!!!"' başlıklı yazımında kısaca Türkiye' de çekim yapmak isteyen Tomb Raider 2 ekibinin bürokratik engeller yüzünden nasıl canından bezdirildiğini ve çekimleri Yu-

nanistan' da yapmaya karar verdiklerini belirtmiştim. İki aya kadar uzayan izin süreci, büyük tanıtım fırsatlarını saçma bir sebeple kaçırmamızı anlamına getirdi. İki hafta önce ise sevdirdirici gelişmeler yaşandı ve devlet baba olaya el koydu. Kültür Bakanlığı, şirketlere uygulanan iki aylık prosedürün azaltılıp, kolaylıklar sağlanması için bir toplantı düzenleyip bundan sonra fırsat kaçırmaması adına önlem aldı. Toplantıya Genel Kurmay Başkanlığı, MİT ve Gümruk Müsteşarlıkları, İçişleri, Dışişleri, Maliye, Orman ve Çevre Bakanlıklar, TBMM Genel Sekreterliği ve Milli Savaylar Daire Başkanlığı temsilcileri katıldı (bence de öh). Toplantıda yabancı film şirketlerinin izin işlemleri kolaylaştırıcı yasal düzenlemeler ve yasal prosedürlerin azaltılması konularında bir çalışma grubu da oluşturuldu. Armageddon, James Bond ve Tomb Raider 2 gibi fırsatları kaçırdıktan sonra uyandık ama yine de bu ilgi çok umut verici, teşekkürler Türkiye' m.

Şimdi siz, bu ay hazırladığımız konsol sayfalarını gezdirmesi için ayın güzeli Vallery Irons' in (Pamela Anderson) pamuk ellerine teslim ediyorum. Hepinize iyi tatiller. Bye&Smile ☺

"V.I.P. - Pamela Anderson" ☺



HABERLER

BOMBA: DRIVER 3 İSTANBUL'DA!!!

Grand Theft Auto 3' ün ardından nasıl bir dehşetlikle geleceği merakla beklenen Driver 3 hakkında ilk bilgiler elimize ulaşmaya başladı. Dünyayı bilemem ama oyunun bizler için çok eğlenceli olacağı kesin, çünkü büyük bir kemi (muhtemelen final bölümünü) Türkiye'de, İstanbul'da geçiyor.

Elime geçen videoyu izlediğimde İstanbul'un çok detaylı hazırlandığını ve evlerle sokakların gerçekine birebir benzendiğini gördüm. Arada boğaz manzarası da gösterildiği videoda Tannen saranlık bir sokakta yürüken belli belirsiz birilerine ateş ediyor. Aman tanrı, heyerandan olabilirim!!! Sanki birileri iseklerimi duyup bana yanıt veriyor (sakin olmamış, acı yok). Videoda oyun için ile ilgili görüntü bulunmazken, bütün hikayenin Miami, Nice ve İstanbul çevresinde doğeçinden bahsediliyor. Simdi dehşetin detaylı bilgisini yok ama öndürtüzecek sayıda ekran görüntülerini yaymayı geleceğimize umuyoruz. Infogrames oyunun PS2, X-Box, GameCube ve PC platformları için hazırlandığını resmen açıkladı. Yok yok, kesin dünya da çok eğlenceli!

CRAZY TAXI 3 VE SKIES OF ARCADIA KESİNLİSTİ

Sega, yeni arabalar, karakterler ve tonla gizli içeriğ bulunduran Crazy Taxi 3' ün X-Box için, DreamCast' deki Skies Of Arcadia isimli RPG oyununun da Playstation 2' yediği doğrudır.

PS2 İÇİN LINUX GELİYOR

Sony, PlayStation 2 için hazırladığı Linux Kit ile ilgili detayları yayınladı. İçinde PlayStation 2' de işletim sistemi çalıştırılabilmesi için gerekli yazılım ve donanım bulunduracak olan set, Japonya ve Amerika'da satışa sunuldu. 2 DVD disetten oluşan Linux' u Playstation 2' de çalıştırabilmek için gerekilen 40 GB' lik sabit disk, ethernet adaptörü, klavye, mouse ve ses bağlantılı monitor kablosu sete dahil olacak. Kit Japonya'da 190, Amerika'da 200, Avrupa'da de 250 Dolar'a satılacak. Playstation.com dan satışı yapılan kit, SCPH-30001, SCPH-30001R ve SCPH-35001GT model sahplenin bir de orijinal 8 mb memory karta sahip olmalarını gerektiriyor. Makine, standart XGA çipli VESA monitör 1024

x 768 piksel çözünürlüğe kadar destekleyecek. Sahi, Sony' nin işletim sistemi olarak Windows kullanmasını beklemiyordunuz değil mi?

PS2 30 MİLYONU VURDU

Sony, konsolunun dünya çapında 30 milyon adetlik bir satışa ulaştığını duyurdu. X-Box' a eridi! Üstünük seylanın makinenin bölgesel satış rakamları söyle. Amerika 11,3 milyon, Japonya 9,9 milyon, Avrupa 8,8 milyon adet. Sony, bu sayının yıl sonuna kırk milyon olacağını beklediklerini de açıkladı.



PlayMail

Konsol problemlerine karşı, ayda bir, tok karnına...

MEMORY CARD

Selam MegaEmir, Gran Turismo 3 A - Spec isimli oyunda bir problem yaşıyorum. Memory kartındaki save dosyasının yerinde "corrupted" diye bir dosya olustu. Ne oyunu yükleyebiliyorum, ne dosyayı silебiliyorum, ne de yeniden save edebiliyorum. Ne yapmam gereki? Şimdiden teşekkürler.

Tarihi: Emrell

ME - Oyunu yeniden save edebilmek için bu dosyayı mutlaka silmen gerekiyor. Eğer bunu makinenin yapamıyororsan bazı oyuncuların içinde bulunan kapsamlı memory card managerları kullanmalısın.

DRIVER 3

Selam Mega, Driver 3 çıkacak mı? Duyduğuma göre Infogrames Stuntman diye Driver' a benzeyen bir oyun çıkartmış, ne dersin?

Tarihi: İzzet

ME - Stuntman içerik olarak Driver' a pek de benzemiyor doğrusu. Ama Driver 3'ün yapımına başlandığına müjdeleyebilirim. Sayfanın altına bir göz at istersem:



SONY vs. X-BOX

Daha önce de X-Box için "daha çokmadan tarih olaçak" gibi iddialar sözler kullanan Sony Computer Ent. Başkanı Ken Kutaragi, bu kez de X-Box'ın Japonya'da piyasaya çıkışının gecikmesini fırsat bilerek verdi, verştirdi. Microsoft'ın X-Box'ı için "A-lichbir zaman onun büyük bir patlama yapacağına inanmıyoruz. Bu na rağmen bize PlayStation 2 için çok daha güçlü oyular yapınamız konusunda ateşleyici oluyor. Onlarla teşekkür etmek gereki" gibi ırnaklı cümleler kullandı. Yıl sonuna kadar, daha birçok bomba oyun yapacaklarının da altını çizen Kutaragi, PlayStation 3 ile ilgili bir iki ipucu da verdi: "PS One yedi yaşında. Biz PS2 için de benzer bir ömrü düşünüyoruz. Yine de yapımcılar memnunietsizliklerini dile getirmeye başladıkları anda PS3 ile ilgili ciddi çalışmalarına gireceğiz". Bunun bir diğer anlamı da "PS One'in ömrü bitti" demek gibi geliyor bana.

SUÇLU, AYAĞA KALK!!!

Immersion Corp., Sony ve Microsoft'a titreşimli kontrolör fonksiyonunun kullanımı konusunda dava açtı

MULTITAP

Selam LeVeL halicki, siz ve derginiz çok seviyorum; hemen sorulanma geçmek istiyorum.
1- PS2' da dört kişi nasıl oynanabilir?
2- Analog pad olmadan Quake ve Medal Of Honor oynanabilir mi?
3- Bana kesin al dedığın on oyunu söyleyebilir misin?
4- PS One hafta içi PS2' ye olıyor mu?

Tarihi: Selen

ME - 1- PS2' da dört kişi ile oyun oynamabilmek için en basit yol Multitap aparatını satın almaktır.
2- Oynanabilir, ama ben yine de en azından bir mouse alımı öneririm. Hatta bu tarz oyuncular için hem klavye hem mouse al, memnun kalırsın.
3- Gran Turismo 3 A-Spec, Grand Theft Auto 3, Pro Evolution Soccer, Metal Gear Solid 2 ve Silent Hill
2- Beş oldu ama sanırım yeterli.
4- Bir iki oyun dışında olmuyor.

GRAN' IN FAYDALARI

Ben kısa bir süre önce ehliyet kursuna yazdım, fakat önceden geçirdiğim trafik kazası nedeniyle ataba tobini var. Brak arabayı kullanmayı, çile oturuncaya bile çok fena stres oluyorum. Yani şim zor. Ama bu korkum yemekte oana bir simülör ile çalmanın yardımcı olabileceği düşünüyorum. Bana PS2' da oynayabileceğim gerçekçi bir araba simülörü önerebilir misin? Yalnız arabalar aboutı olmasın, ehliyetimi alıncá Ferrari kullanırmamı da. Yardımcılar için teşekkürler.

Tarihi: İzzet Alper

ME - Öncelikle bu konuda kesinlikle bir uzmana başvurmalısın. Bu tobini bastırsan ölle direksiyon başında bir anda panikleyip istenmeyen durumlarla



karşılaşıbilirsın. Ama yardımcı olması konusunda sána Gran Turismo 3 A-Spec' i rahatlıkla öneremem. Keşke E - Oyun 2002 fuarımıza gelseydim, orada tam istedığın gibi gerçek bir trafik simülörü vardı. Geçmiş olsun.

DELİYE HER AY E3

Selam MegaEmir Abi, geçen ayki sayınız neydi öyle ötf, süperdi ya, keşke her ay E3 olsa ne güzel olurdu.

- 1- Winning Eleven 2002 PC' ye çıktı mı?
- 2- Gran Turismo' da hızlı, ucuz ve az benzin yakarı bir araba önerebilir misin?
- 3- Almanya'daki makinelere PAL' mi oluyor?
- 4- Ne plakak bu devletin hali?

Sizi çok seven bir oyuncu olarak başarılarının devamını dilerim.

Tarihi: Ünal

ME - Teşekkürler, bu düşüncelerinize bize daha iyisi için heyecan veriyor.

- 1- Uzgunum ama WE, PC için çıkmayacak.
- 2- Walla ben özel model Astra' yi pek seviyorum. Döşeli bir Camaro da fena olmaz.
- 3- Evet.
- 4- İyi olacak, kimse umudunu yitirmesin.

HABERLER

Şirket, PlayStation, PlayStation 2 ve X-Box'ı, otomobil sektörü ve tip uygulamalarında kullanılan çift sensörlü feedback teknolojisi patentine riayet etmemekte suçluyor. İşin patente aykırı olan yönü, kişinin ekranında kendi yönettiği oylara bağımlı olarak titreşimin çalışması. Şirkete göre bu durumda çok yüksek bir tazminat ödenecek.



INFOGRAMES, SHINY VE MATRIX' I ALDI

Infogrames, Shiny'yi Interplay' den 47 milyon dolara satın aldığına açıkladı. Bu sayede yeni çıkacak olan The Matrix: Reloaded ve The Matrix: Revolutions filmlerinin oyunlarını da firma hazırlayacak. İlk oyun olan

Reloaded, filmin gösterimi ile aynı anda piyasaya sürülecek.

YENİ GRAN TURISMO CONCEPT

Sony, prototip arabalar ile hazırlanan Gran Turismo Concept' e bir yeni versiyon daha hazırlıyor. Bu özel versiyona eklenmiş iki araba daha var: Daihatsu Copen ve Mitsubishi Airtrek. Bu iki arabadan birisini Japonya'daki yetkili satıcılarından satın alan şanslı insanlar, oyuna ücret ödemeden sahip olabilecekler. Ne dersiniz, bedava bir oyun için biraz pahalı değil mi?





FINAL FANTASY X

Bir efsanenin sona ermesi gerekiyorsa, bundan daha iyi bir şekilde olamazdı

Selçuk'u tanır mısınız, Level CS Pack'ı hazırlayan bu yiğit kişiyi bilir misiniz? Her ne kadar dergimizin sevilen şahıslarından olsa da, bundan yaklaşık on ay önce ölüm tehlikesi geçirmiştir; hem de bizim elimizden. Aylarca başımızın etini yedikten ve yüzlerce kez fragmanını seyretildikten sonra "en sonunda geldi" diyerken hepimizi sinemaya gitmeye ikna etti. Buradaki "hepimiz" deince hiç de azimsanacak bir sayı değiliz, Selçuk dahil tam 12 kişi oluyoruz hepimiz. Neyse

efendim, biletler alındı, paralar sayılı (ay sonuydu sanırım), uyuyanlar tekme tokat dövülerek uyandırıldı (tuğbek'i sanırım) ve filme girdi. Film başlaştı, seyredildi ve başladığında gibi bitti. Ve salona girdiğimiz şekilde dışarı çıktı. Film ne zerre birsey vermemişi hicbirimize, ne de eğlenmişti. 12 tane yiğit delikanının parası boşra gitmişti. Homur homur homurdanıyordu. O kadar sıkılmıştık ki daha 2 dakika önce çıktığın filmi beraber seyrettiğin arkadaşına anlatıp yaptığımız

"di mi abi?" yorumlarını bile yapamıyorduk ki gözlerimiz Selçuk'a takıldı. O anda tam Pizza Hut'in önünden geçmekte ve saf saf gülmüşteme olan Selçuk'un ağızından, birdenbir o cümle döküldü: "Filmi beğendiniz mi arkadaşlar?". Bu cümlenin arkasından, camında "ne kadar yerseniz yeyin 5.000.000" yazan Pizza Hut'a Selçuk'u dertop bir şekilde sokmamız ve 11 yiğit delikanının yiyebileceği kadar pizzayı kendisine yedirmemiz arasında sadece dakikalar geçmiştir.



Sonradan çok pişman olduk çünkü aradan on ay geçmesine rağmen hala kendisini toparlayamadı. O gün bugündür şışmandır.

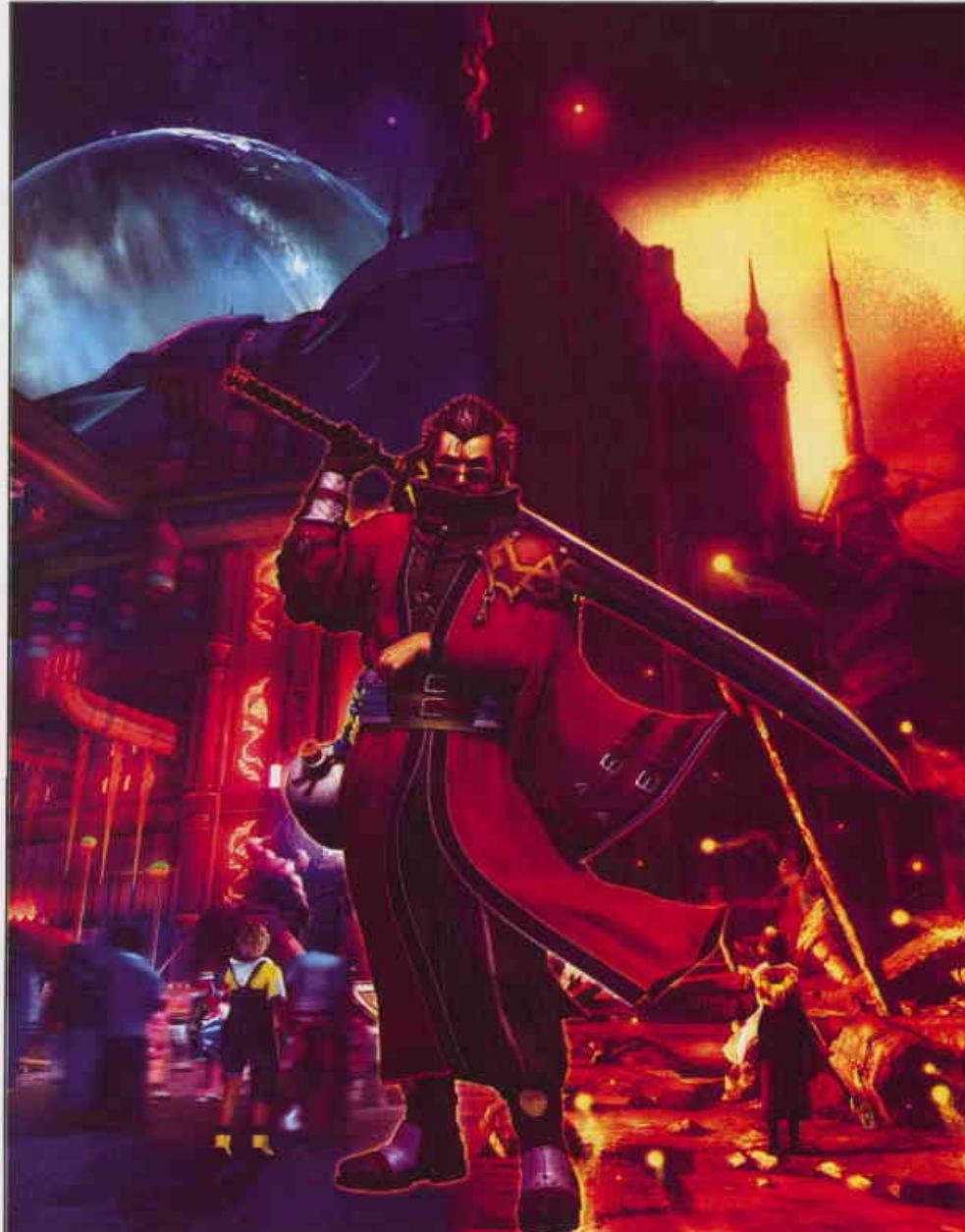
Hangi filmden bahsettiğimi anlamadısanız, gözlerinizi biraz yukarı kaldırıp oyunun ismine bir göz atın. Son bir yıldır seyrettiğim istisnasız her animasyon hakkında olumlu düşüncelere sahip olduğum halde, Final Fantasy'nin filmi ilginç şekilde bayık, klişe ve oyuncuların büyülü atmosferinden uzaktı. Bence de bunun iki sebebi vardı: Filmin senaryosunu, oyunları yazan ve dizayn eden Hironobu Sakaguchi'nın yazmamış olması ve bir "animasyon film" değil, "animasyon oyuncuların oynadığı bir film" yapmış olmaları. Neyse ki Square'in film bölümünü milyonlarca dolar zarar edip battı da, Selçuk bir Pizza "Hut-Hut" saldırısına daha uğramak zorunda kalmadı.

Allah'tan filmin ağızında bıraktığı ekşi tadi bir kaleme silip atacak güzellikte bir oyun var elimde.

Gerçekten son fantezi

Klasik anladık Final Fantasy oyunları, FFX ile sona eriyor. Böyle dedim, çünkü FFX hem ustad Sakaguchi'nın yönettiği son Final Fantasy oyunu, hem de serinin bundan sonraki oyunlarının online olarak devam edecek. Yani bildiğimiz, alıştığımız ve sevdığımız klasik FF formülünü son görüşümüz. Final Fantasy Formülü nedir? Şudur: Sonrulan genç esas oğlan, güzel ve gizemli bir kızla zorunlu olarak bir yerlere giderken aralarında ufakta aşk doğar + Birkaç birbirine taban tabana zıt ve karmaşık geçmişe sahip olan yol arkadaşları olaya renk katarlar + Oyunu sonunda hep birlikte dünyanın sonunun gelmesini önlüyor (bu arada aralarından en azından birisi ölü veya biz olduğunu sanırız)+ Macera boyunca toplanacak yüzlerce eşya, görülecek yüzlerce mekan, bir o kadar gizli ve gerekliliği tartışılır özellik ve mükemmel ama zorunlu olarak yüzüncü seyredip sonra insanı intihara meyleden animasyonlar da vardır. Alın size Final Fantasy Formülü (3F).

Final Fantasy X, tam olarak bu formülü kullanıyor. Oyun, bir Blitzball (sudan bir kürenin için-





LEVEL CLASSIC

Bilgi İçin • www.squaresoft.com

Yapım • Square

Dağıtım • Sony Europa

Tür • FRP

Desteklenenler • Bir oyuncu

Artılar • Grafikleri sizlerce anıtlılamayacak kadar güzel.

Daha ilk dakkada sızlı saran ekleye. Oyunu bir kere başladınız mı? Kopamıyorum. Hiç beklemedilik darodece stratejik savaş sistemi.

Karakter ve eşeği geliştirme imkanı çok fazla.

Sorunum on tıki oyunu.

Eksiler • Klik on saat hikaye çok yavaş deviyor.

Müzükler harcan sıkıyor ve konumlu tekrarlıyor.

Son Karar • Seriye takip edenlerin kaçırmasının ihtiyacını düşünüyorum ben. Ayrıca, ben bu oyunu

PC'ler için de istiyorum. Bu şaheserden mahrum kalmamalılar.

LEVEL NOTU 92

de oynanan futbol) oyuncusu olan Tidus'un şehri, ne olduğu tam olarak bilinmeyen Sin adlı yaratık tarafından yok edilmesiyle başlıyor. Tidus da bu arada Sin tarafından 1000 yıl geleceğe atılıyor. Bir yandan bu yeni zamana alışmaya çalışırken, bir yandan da karşısına çıkan insanlara yardım etmeye çalışıyor Tidus. Genç ve güzel Summoner (çağırıcı, işte böyle kelimeleri Türkçe'ye çevirmeye çalışmak tam bir felaket oluyor) Yuna, yaşlı Blitzball oyuncusu Wakka, aklı hocası gizem adamı Auron, Yuna'nın sadık koruyucusu aslan adam Kimahri ve maymun tipi zıpir genç kız Rikku ile bir araya gelen Tidus, hem kendi zamanına dönmeye, hem de Yuna'nın Sin'i yemesine yardımcı olmaya çalışıyor. Tabii aralarında bir aşk doğacağı, birbirlerini gördükleri ilk sahnede belli oluyor.

Final Fantasy 10, serinin birçok açıdan en iyi oyunu. Hemen herşey rafine edilmiş ve olabilecek en iyi hale getirilmiş. Gerçi ben Final Fantasy 9'u oynamadım, ama Final Fantasy 8'de problem olarak gördüğüm yönlerin hepsi düzeltildi veya tamamen çıkartılmış. Ama bir dakika, çok

hızlı gidiyorum sanırım. Öncelikle seride yabancı olan okuyucularımız için Final Fantasy nedir, onu anlatayım.

Final Fantasy 10, aslen bir adventure/FRP/Sierra Tabanlı Strateji oyunu karışımı. Aslında devasa bir yol macerası da diyebiliriz bu oyun için. Oyun iki bölümden oluşuyor. İlk olarak, oyun dünyasında dolaşın insanlarla konuşuyor ve çeşitli nesneler toplayorsunuz, ki bu oyunun adventure kısmı. Topladığınız nesnelerle kendinizi,

silahlarınızı ve yaratıklarıınızı istediğiniz gibi geliştirebilirsiniz, bu oyunun FRP kısmı. Dünyada dolaşırken bazen rastgele, bazen de önceden belirlenmiş mekanlarda yaratıklarla savaşıyorsunuz, ki bu da oyunun STS kısmı. Yani anlayacağınız FF hemen her zevke hitap ediyor. Ve bu farklı türleri öylesine güzel bir grafik, ses/müzik ve hikaye birliktelığı içinde harmanıyor ki, bir FF oyunu oynarken kendinizi kaybedebiliyorsunuz. Ve son bir şey daha, hiçbir Final Fantasy oyunu bir öncekiyle alakalı değildir, alırken sizin rahat olsun.

Eksiksiz güzellik bu olsa gerek

Final Fantasy X, tartışmasız olarak serinin en güzel görünen oyunu. Hatta, PS2 oyunları arasında görsel olarak hiçbir eksik olmayan az sayıdaki oyunlardan. Oyunu başladığınız andan itibaren renklerin uyumu, animasyonlar, karakterlerin mimikleri, ara demolar ve grafik adıma gördüğünüz herşey kalbinizden vuracaktır siz. Karakterlerin kılık kıyafetleri bile, sanki PS2'nin grafik gücünü göstermek istercesine, sadece uzak şekilde rengarenk ve birbiriley alakasız parçalardan oluşturulmuş (boş zamanlarında Şamdan'da kim rüküş köşesinde yazıyorum, tek editör maaşıyla geçinilmiyor). CGI ara demolarla, oyun için grafiklerle yapılmış ara demolar arasındaki fark tamamen kapanmış. FF serisine yabancı olanlar ikisini rahatlıkla karşıtlabilir. Çok çok incelerseniz grafiklerde bazı ufak tefek pürüzler buluyorsunuz tabii. Mesela, ana karakterler o kadar detaylı çizilmiş ki, onlara göre daha basit çizilmiş normal halk gözle batabiliyor. Veya, bazı oyun içi grafikli demolarda karakterler titreşiyor.

Veya, klasik Japon tarzı olarak karakterlerin mimikleri ve hareketleri bazen gereksiz yere abartılmış gibi geliyor.

Bunların dışında grafiklerde zerre hasta yok. Savaş ve büyük animasyonları tam anlamlıya mükemmel. Aeona-

rın gelişleri ve saldırı animasyonları yine nefes kesiyor (bu arada Ae-

on=Guardian Force). Ve Allah'tan bu sefer Aeon animasyonlarını ka-

patıp yüzümüñcuk kez seyretmekten kurtulma opsyonunu da oyuna eklemişler.

Oyunun müziklerini taa





FFX'ten beri yapan Nobuo Uematsu bu kez birçok kompozitör ile birlikte çalışmış. Genel olarak klasik müzik tarzında olan eski FF tarzı (gerci MI DI formatında olduklarından pek anlaşılmıyordu ama) yerini heavy metal ve pop tarzı karışık müzklere bırakmış. Yine de arada Nobuo'nun yaptığı Yuna's Dance gibi parçalar kendini hissettiriyor ve FF'in atmosferini tamamılıyor. Yurtdışında yazılmış incelemelerin çoğunda müzklerin FF'ye yakışmadığı konusunda eleştiriler okudum. Ama ben buna katılmıyorum. Müzklер gerekliği yerde, gerekliği şekilde kullanılmış. Mesela, Zanarkand'ın Sin tarafından yerle bir edildiği sahnede çalan Heavy Metal parça hem çok iyi oturmuş, hem de FF'de alışık olmadığımız bir hava yakaladı. Müzklер konusunda tek şikayetin, her bölgede tek bir müziğin olması ve bazı bölgeleri dolaşmanın çok uzun süremesi yüzünden bir süre sonra sılmaya başlaması. Aynı şey, çok önemli olanlar hariç her savaşta aynı müziğin çalması için de söylenebilir.

Dur hele, bir soluklanayım

Final Fantasy savaş sistemi ufak tefek değişiklikler haricinde aynen kullanılmış. Oyun haritasında dolaşırken rastgele olarak ufak yaratıklarla ve önceden belirlenmiş noktalarda boss sınıfı yaratıklarla savaşa giriyorsunuz. Her savaşın sonunda yaratıklardan AP (yeni FF'nin tecrübe puanı), karakterlerini geliştirmek için kullanacağınız çeşitli Sphere'ler ve silah, zırh, iksir gibi eşyalar kazanıyorsunuz. Savaş sistemi tamamen sıralı olmuş. Sırası gelen karakterin yapabileceği hareketlerden birisini seçiyorsunuz. Sıranız geldiğinde yapabileceğiniz Normal saldırısı, overdrive saldırısı, özel yeteneklerinden birisini kullanmak, büyü yapmak, eşya kullanmak, oyuncu değişimi, yaratık çağrımak gibi birçok seçenekiniz var. Hangi hareketi ne zaman ve kime karşı yapacağınızı düşünmek, bir sonraki hamlenizi hesaplamak zorunda olmak Final Fantasy'nin savaş sahnelerini tahmin edemeyeceğiniz kadar stratejik hale geti-

riyor. Oyunun en güzel yanlarından birisi de bu zaten, şimdiye kadar böyle güzel grafikli bir strateji oyunu daha oynadığınızı sanmıyorum.

Yanlız, savaş sisteminde olumlu yönde birçok değişiklik yapılmış. Mesela, ATB çubuğu gitmiş, ayrıca Overdrive saldırısı adlı yeni bir saldırı cinsi gelmiş, ki aslında bu saldırısı önceki oyunların Limit Break'i ile aynı şey, tek farkla. Overdrive saldırısı çubuğuğunuzun hangi şartlarda dolacağı siz belirliyorsunuz. Mesela, sadece saldırırınca, sadece hasar alınca, büyü yaptıgında, ölmek üzereyken gibi ona yakın Overdrive seçeneğiniz var. Böylece sadece lüleleştirme büyüsü yapan Yuna gibi karakterlerin Overdrive saldırırını, yakın dövüş adamlarından çok daha geç yapması engellenmiş, bence çok da iyi olmuş.

İkinci veoyunu kökten değiştiren gelişim ise, savaş sırasında istediğiniz karakteri çatışmaya sokup çkartabilmeniz. Aynı anda üç kişi savaştıryorsunuz, ve baygınlıksız her karakteri istediğiniz kadar değiştirebiliyorsunuz. Eski oyunlarda en fazla dört karakterle geziyordunuz, diğer karakterler de dünyanın obür ucunda sizi bekledi, onlara ihtiyacınız olduğunda eşek gibi yolu geri tepip adam değiştirmeniz gerekiyordu. Ayrıca, sürekli savaşan karakterler yüksek seviyelere ulaşmışken, arkada biraktığınız karakterler hep zayıf kalır, özellikle oyunun sonlarında asla kullanılamayacak hale gelirdi. FFX'de aldığınız AP'ler, savaşa sotkuğunuz her karaktere eşit olarak dağıtıldığı için hiçbir karakteri gözle batacak kadar zayıf kalmıyor.

Bir diğer yenilik de, karakter gelişimi için kullanılan Sphere Grid sistemi. İlk gördüğünüzde çok korkacağınız bu sistem, aslında çok basit. Her karakteriniz birbirine bağlı noktalardan oluşan Sphere Grid üzerinde belli bir noktada başlıyor. Her nokta karakterinizin bir özelliğini yükseltiyor veya yeni yetenekler kazanmanızı sağlıyor. Ayrıca, boş olan noktalar da var, ama bunları özel Sphere'ler sayesinde işe yarar hale getirebiliyorsunuz. Savaşlardan sonra kazandığınız

Sphere'leri kullanarak Sphere Grid üzerindeki noktaları dolaşıyor, yine Sphere'ler sayesinde gezdiğiniz noktalardaki özellikleri aktif hale getirip karakterinizi geliştiriyeceğiniz sayesinde. Tabii SG üzerinde gezerken belli noktalarda hangi yöne gitmeyeceğinize karar vermeniz gerekiyor. Böylece karakterlerini istediğiniz gibi geliştirmeniz mümkün oluyor. Sphere Grid sistemi, uzun zamandır herhangi bir FRP'de gördüğün en yaratıcı, işe yarayan ve aynı zamanda göze de hoş görünen karakter geliştirme sistemi.

Oynamıştaki son büyük değişim, FFX'un Guardian Force'ları olan Aeon'ları sadece Yuna'nın çağırabiliyor olması. Ayrıca, Aeon'lar eskisi gibi gelip saldırmıştır. Bir Aeon çağrırdığınızda partiniz ekrandan kaçıyor ve Aeon sizin yerinize savaşmaya başlıyor. Yapıldığı büyüler, saldırular, overdrive saldırular ile tamamen yeni bir boyut ve strateji katan bu yeni Aeon sistemi de çok iyi olmuş. Oyun boyunca sadece 8 Aeon bulabiliyor olmanız bazı FF fanatiklerini üzebilir, ama yeni sistemde daha fazlasına hiç gerek yok. Ifrit, Bahamut ve tabii ki güzeller güzeli Shiva gibi en popüler Aeon'lar unutulmamış.

Bir sevgiliye veda ederken

Final Fantasy serisini seversiniz, veya sevmeyiniz. Arası yoktur. Ama okuyuculardan aldığım maillerden hala FF8 oynayanlar olduğunu biliyorum. Demek ki sevenleri daha fazla. Serinin alıştırmazı anladamkî son oyunu olan Final Fantasy 10 ise sevenleri delicesine mutlu edecek, sevmeyenleri de ikinci kez düşünmeye zorlayacak kadar iyi bir oyun. Oyunun ilk 10 saat fazla yavaş geçse de, hikaye oturmaya ve olaylar gözünüzün önünde aşılmaya başladığını kopmanıza mümkün olmuyor. Şimdi izin verirseniz, bizim şapsanal Tidus'la Yuna'nın arasındaki yapmaya gidiyoruz. Siz de öyle yapın. (boş zamanlarında dergilerin Güzin Abla Köşesini de yazıyorum, iki editör maaşıyla da geçinilmiyor). ☺

**Şiman Akkol |
sakkol@level.com.tr**





MEDAL OF HONOR FRONTLINE

Düşünseriz, İkinci Dünya Savaşı olmasa-
saydı, şu anda hiçbirimiz; oyun oynaya-
mam, film izleyemiyorum, koşamıyorum, açıkmamı-
yor, aşıktıktan sonra yemek yiyecek yok ye de takla
atamam olacaktık (uyku var). Oysa ki şu an
bunların hepsini birden gerçekleştirebiliyoruz.
Üçüncü Dünya Savaşı diye yeni bir savaş yapılm-
sa ya, ben de Üçüncü Dünya Savaşı konulu bir
platform oyunu oynayabilsem... Hemen akabinde
de uyusam...

Medal of Honor: Frontline, PlayStation 2
için yapılan ilk Medal of Honor oyunu, PlaySta-
tion ve PC'nin en iyi oyunlarından biri olan Me-
dal of Honor, PlayStation 2 versiyonıyla da
PlayStation 2'nin en iyi oyunlarından biri olabi-
lir, ama...

Gamepad'le savaşmak isteyen var mı?

Şöyle ki...

Eğer Medal of Honor'i PlayStation'da veya
PC'de oynadıysanız, kendinizi Er Ryan'ı Kurtar-
mak (Saving Private Ryan) filminin galasında
sanmış olmalısınız. Oyunun PC yapımcısı 2015
Inc.'in Er Ryan'ı Kurtarmak filminden çok şey
aldiği bir gerçek, Frontline'da da değişen pek
bir şey yok. In-house, Er Ryan'ı Kurtarmak filmi-
ni neredeyse birebir olarak oyuna aktarmış. Bu-
nu, girişinden sonuna dek oyunun her anında
hissedebiliyorsunuz. Özellikle oyunun hemen
başındaki Normandiya Çıkartması, inanılmaz
gerçekçi bir şekilde oyuna aktarılmış. Sağdan
soldan gelen ateş sesleri, yanınızda patla-

yan mayınlar ve çevreden gelen bağırsıçılıklar arasında, kendinizi savaşın tam ortasında,
çaresiz bir asker gibi hissediyorsunuz.

Medal of Honor: Frontline, İkinci Dünya Sa-
vaşı sırasında geçen 20 ayrı bölümden oluş-
uyor. Bölümlerde, PC versiyonunda olduğu gibi
görevler adım adım veriliyor. Yani bir görevi bi-
tirdikten hemen sonra yeni bir görev veriliyor.
Mesela ilk bölümde önce takım kaptanınızı bu-
lup konuşmanız, daha sonra da arkadaşlarınızı
ateş altından kurtarmanız gerekiyor. Oyunun il-
ginç bir yanısı, bölüm geçtiğiniz zaman İkinci
Dünya Savaşı ile ilgili galerilerin açılması.

Oyunda; Colt 45, Springfield Sniper Rifle,



Panzerschreck rocket launcher, MG42 mounted machine gun ve Browning Automatic Rifle gibi 20'den fazla silah bulunuyor. Bu silahları oyun boyunca çatı çatapat edasıyla kullanabiliyorsunuz. Frontline'da ayrıca, oyun sırasında kullanabileceğiniz motorlu araçlar da yok değil, var.

Frontline'ı üç farklı zorluk derecesiyle oynayabiliyorsunuz: Easy, Normal ve Hard (Hard da olabilir). Zorluk dereceleri arasında hemen hemen hiç fark yok. Hard'da bile oyun oldukça basit ilerliyor.

Şu şekilde ki...

Medal of Honor: Frontline'in PC versiyonundan pek farkı yok, ancak oyunun gereğinden fazla çizgisel ilerlediğini belirtmeliyim. Yani oyunda gidebileceğiniz yerler ve yapabileceğiniz şeyler çok kısıtlı. Oyunun akışına etki etmediği halde birçok gereksiz şeyi yapmak zorunda kalmıyorsunuz. Mesela ikinci bölümde sizden kulenin tepeşindeki sabit makineliyi almanız isteniyor. Aslında bunu yapmadan da kulenin örenünden sakin sakin geçip gidebilirsiniz, ama bu görevi yapmazsanız bölümü tamamlayamıyorsunuz. Bunun gibi anlamsız görevlerden oyunda çok fazla var. Ayrıca gidebileceğiniz yer sayısı sınırlı. Bu olaylar oyunun çizgisel ve sıkıcı ilerlemesine sebep oluyor. Bir yerden sonra sanki kontrol elinizden çıkıyor, oyunu Dubek oynuyor. Oyun cüda daha fazla serbestlik verilmeliydi. Bir de, görev aralarında oyunu save edemiyorsunuz. Bir defa öldüğünüz zaman, yarım saat boyunca (himm) oynadığınız bölüm en başından yeniden oynamak gerçekten çok can sıkıcı. En azından öldüğünüz yerin çevresini, böyleee, filmlerdeki gibi beyaz tebeşirle çizebilirlerdi, ama çizmeseler de olabilir... Zzz...

Frontline'da Classic ve Sharpshooter gibi birden fazla kontrol sistemi seçebiliyorsunuz. Bu kontrol sistemlerinden en kullanışlı olanısa Sharpshooter. Aslına bakarsanız kontrol sistemi PlayStation 2 için basit sayılır. R1 ateş etmeye, L1 de zoom yapmaya ve X tuşu da çevreyle et-

kileşime girmeye yarıyor, ama oyundaki hiçbir kapı açılmadığı için pek etkileşime girmenize gerek kalmıyor. Bunun yanında sol D-pad ile hareket edebiliyor ve sağ D-pad ile de hedef almaya çalışıyorsunuz. L1 tuşıyla zoom yaparken aynı zamanda Thief'te olduğu gibi kafanızı uzatıp kafanızı uzatmış olabiliyorsunuz. Titreşimler de oyuna çok iyi bir şekilde yansıtılmış. Lakin...

Kontrol sisteminin basit olduğu doğru, ama PS2'nin gamepad'i oyunun tamamını mahfediyor. Eğer Medal of Honor: Frontline oynayacağınız, hedef almanın nasıl bir şey olduğunu ve neler ihtiyaç ettiğini unutacaksınız. Bunun nedeniye Frontline'da hedef almanın inanılmaz zor olması. Bir adamı vurmadan, en az altı defa olmak kaydıyla; arkı planı, yerdeki kaplamaları veya kuşları vuruyorsunuz. Yani her defasında iska geçiyorsunuz. Bu olay aynı zamanda PS2'de FPS oynamamayaceği anlamına da geliyor. Eğer bu kontrollere alışabilerseniz sorun yok, ama alışabileceğiniz sanıyorum, o kadar diyeyim.

Frontline'in bir diğer sorunuysa yapay zeka. Sanırım In-house, kontroller olmadığı için (!) yapay zekayı da es geçmiş. Öyle ki, yan yana duran beş adamı tek tek vurdugunuzda, bu adamlardan biri bile arkasına bakmıyor veya herhangi bir tepki vermiyor. Eh, diyelim ki arkadaşlarını hemen yanlarında can vermesini fark edemiyorlar, ama silah sesini de mi duymuyorlar? Demek ki duymuyorlar. Bunun yanında, adamlar sizi en yakın mesafelerden bile vuruyorlar.

Böyle ki...

Oyunun grafikleriye gerçekten çok iyi. Karakter modelleri oldukça detaylı, ancak grafiklerin çok iyi olmasını sağlayan karakter modelleri değil. Ortamlar inanılmaz etkileyici tasarlanmış. Aslında oyun alanı ufak, ama In-house bu ufak alanda öyle bir atmosfer sağlamış ki, kendinizi bir defa daha savaşın içinde hissediyorsunuz. Yıkılmış köprüler, yanmış arabalar, harabe binalar, grafik kalitesinin yanında mima-

ri tasarım olarak da çok başarılı. Silahların grafikleri de oldukça gerçekçi. Nereden bakarsanız bakın, Frontline'in grafik kalitesi çok çok iyi, ancak açık alanlarda az da olsa Frame Rate sorunu yaşanıyor. Yani oyun biraz ağırlaşıyor.

Frontline'nin seslerinin de kalite açısından grafiklerden farkı yok. Ortam, silah ve diğer seslerin tamamı çok başarılı hazırlanmış. Sesler grafiklerle birleşince oyuncunun atmosferi doruğa çikıyor.

KL...

Medal of Honor: Frontline aslında kaliteli bir oyun, ancak kontroller her şeyi yerle bir ediyor. Oyunu bu kontrollerle oynamak neredeyse imkânsız. Bunun yanında; save sorunu, yapay zekâın yerde yuvarlanması ve oyuncunun çizgisel bir yapıya sahip olması, Frontline'in ancak ortalamada bir oyun olmasına sebep oluyor. PS2'nin en iyi FPS oyununun Frontline olması da ayrı bir dosya konusu oluşturabilir.

* İhtiyaç etmek: İçermek, barındırmak vs. ©

Fırat Akyıldız | firat@level.com.tr

Bilgi İçin • www.ea.com/games/official/moh_frontline

Yapım • In-house

Dağıtım • Electronic Arts

Tür • FPS

Desteklenenler • Dual Shock.

Artılar • Etiketleme sistemi. Detaylı grafikler.

Güçlü sesler.

Eksiler • Kontroller inanılmaz zor. Yapay zeka neredeyse yok. Çok anlamsız ve sıkıcı görevler var. Görev aralarında save yok.

Son Karar • Frontline'in kaliteli bir oyun olduğu doğru, ama bu kontrollerle oyunu kaliteli etmesi pek bir şey değiştirmiyor. Yapay zekâının da es geçilmiş olması hîzî değil. PS2'nin en iyi FPS oyununun Frontline olması...

PS2'de FPS oynamamayağı anlamına geliyor.

LEVEL NOTU



granturismoconcept



PlayStation, PlayStation 2, PC, C64, Sinclair Spectrum ve de Tetris platformlarının yapılmış en iyi yarış oyunlarından biri olan Gran Turismo, yeni versiyonu Concept ile bir defa daha sizinize hiz canavarını ortaya çıkarmak için geri geldi. Gran Turismo Concept'te, bu yıl 36 si yapılan Tokyo Motor Show fuarında bulunan arabalarla da yarışıyorsunuz (2002 Tokyo Motor Show). Hem de nasıl yarışıyorsunuz? Bakınız...

Vrommm! (Heyecanlı ara başlık)

Gran Turismo'nun yeni versiyonu Concept, tam anlamıyla Gran Turismo'nun devamı değil. Concept'e bir ara oyun da diyebilirim. Dolayısıyla Concept'ten çok fazla bir şey beklememeniz gerekiyor. Yeni oyunda beş yeni yol bulunuyor (Mid-Field Raceway, Tokyo R246, Swiss Alps,

Gran Turismo... Yeniden...

Tahiti Maze ve Autumn Ring). Bu yolların aynı zamanda terslerinde de yarışabiliyorsunuz. Bu şekilde de on adet balta girmemiş yolunuz olmuş oluyor. Yolların, Gran Turismo 3: A-Spec'e oranla daha az virajlı olduğunu da belirtmeliyim.

Concept'te; Free Run, Single Race ve 2P Battle mod'lardan istediğiniz birini seçebiliyorsunuz (vay be). Free Run'da, balık gibi, Purak gibi, istediğiniz arabayı seçerek istediğiniz gibi yarışabiliyorsunuz, ancak her yolda her arabayı kullanamaiyorsunuz. Mesela Tahiti Maze'de Dream Cars'i seçemiyorsunuz. Tamam mı? Tamam. Single Race'de yarışmak içinse bir ehliyet sahibi olmalısınız. Bu ehliyeti de Course Licence kısmından alabiliyorsunuz. Course Licence'ı başarıyla tamamladığınızda bir adet de gizli araba açılıyor. Single Race mod'unun Free Run mod'undan farkıysa, Single Race'de başarılı olduğunuz zaman gizli arabaların açılması. Ayrıca her iki mod'da da oyun içinde hayaletinizin yarışıyorsunuz. Oyunun 2P Battle'ında ise bir yenilik yok, ancak iLink ile Concept'i altı kişiyle multiplayer olarak oynayabiliyorsunuz. Bunların dışında... Yine A-Spec'te olduğu gibi, oyun sonrasında yarışın tekrarını izleyebiliyor ve tekrarları kaydedebiliyorsunuz. Ayrıca Car Settings kısmından arabanızın; lastik, vites, fren balansı ve hız artalan ivmesi (bunu uydurdum) gibi

ayarlarını yapabiliyorsunuz. Bu ayarları yapmak içinse bir adet tombobi baş parmak, bir adet daire tuşuna sahip gamepad ve bir adet de PS2'nizin olması gerekiyor. Gerekmeze ben de neyim!

Concept'in A-Spec'ten farklı olan yanısa yeni arabalar ve yeni yollar... Dediğim gibi, bunlar dışında oyunda pek yenilik yok. Concept'te 30'dan fazla yeni araba bulunuyor. Honda Fit, Mitsubishi C23 Tarmac, Suzuki GSXR/4, Au Cerumo Supra, Castrol Tom's Supra, GT color R34 GT-R, Volkswagen W12, Mercedes SL55AMG, Audi Abt TT, Toyota Pod, Renault Clio, Nissan Primera 20V, Ford KA, Subaru Impreza WRX STi Prodrive ve Honda Lcotive Mugen NSX, oyunda bulunan yeni arabalar arasında... Oyundaki arabalar beş sınıf altında toplanmış. Bu sınıflar; Pacific, Europe, Concept, Dream ve Racing. Concept sınıfını seçerseniz, 2002 Tokyo Motor Show fuarında sunumu yapılan arabalarla yarışabiliyorsunuz. Bunun yanında, Ford KA ve Renault Clio gibi sıradan arabalara yer verilmesi de oldukça hoş. Oyundaki her araba ayrı ayrı tasarlanmıştır. Her arabanın farklı bir hızı, ivmesi ve yol tutuşu var. Bu farklılar oyuna çok iyi yansımış.

Concept'i iki farklı zorluk derecesinde oynayabiliyorsunuz (Normal ve Professional). Profesional zorluk derecesinde rakipleriniz çok daha iyi





yarışıyor. Yine de oyuncunun toplamının A-Spec'ten daha basit olduğunu belirtmeliyim. Yapımı Polyphony Digital oyuncunun daha basit olması için oyuna bir de Driving Aids, yani yardımcılar eklemiş. Oyunda iki tarz Driving Aid bulunuyor. Bunnlardan birincisi virajlarda otomatik fren yapıyor, ikincisi de hızınızı dengede tutuyor. Driving Aid'lerden biriyle veya ikisiyle birden oynayabilirsiniz, ancak bu yardımcıların oyuna çok fazla etkisi yok. Driving Aid, yeni arabaları ve yolları saymazsa oyundaki tek yenilik.

Vrom... (Sakin ara başlık)

Concept'in grafiklerinin de A-Spec'ten farkı yok. Oyundaki her araba gerçekleriyle birebir olarak aynı tasarılanmıştır. Yansımalarдан kapla-

malara, modellemelerden modellemelere (yne konuşmadım) kadar her şey inanılmaz gerçekçi PC'de, PS2'de veya Xbox'ta, Gran Turismo'nun grafik kalitesine yaklaşabilen herhangi bir araba yarışı, en azından şimdilik yok. Dolayısıyla Gran Turismo Concept'in de grafiklerini anlatmak yersiz, ama oyunda hasar modellemesinin olmamasından dolayı bu gerçekçilik yapay bir hal alıyor. Gran Turismo'da hâla arabalar hasar almıyor. Bu olay, gerçekçi bir oyunda olması gereken en son şey. Bunun dışında, normalde arabaların hareketlerinin fizik kuralları konusunda pek bir sorunu yok, yani oldukça gerçekçi, ama bir arabanın 300 km. hızla bariyerlere çarptıktan sonra takla atmaması çok saçma. Bu da oyuncunun gerçekliğini bozan ikinçi etken. Bir de edilgen filler var. Edilgen filler de kendi arasında ikiye ayrıldıktan sonra ikiye ayrılmış olurlar, lay ve de lom.

Dedim ya, Concept'in araba grafikleri gerçektenkusursuz, ancak kokpit kamerasına yer verilmemesi de oyuncunun bir diğer eksisi. Son olarak, oyunda kariyer tadında bir mod'un olmaması da oyundan kısa zamanda sıkılmanız sebebi olabilir.

Sadece ara başlık...

Concept'i Gran Turismo'nun devamı olarak algılamayın. Bu oyun, Gran Turismo'nun yeni

versiyonu çıkışa kadar zaman geçirebileceğiniz ve 2002 Tokyo Motor Show'daki arabalarla yarışabileceğiniz ufak bir ek paket. Buna rağmen yeni arabalar ve yeni yollar Gran Turismo fanatiklerinin karıncalarını doyurabilir. Bu arada, ben de Emin için bu ay yazımı anormal sonlandırdı: Çata çuta pat çotank! (sanırım oldu) ☺

Fırat Akyıldız | firat@level.com.tr



LEVEL HIT

Bilgi İçin • www.polyphonydigital.com

Yapım • Polyphony Digital

Dağıtım • SCEI

Tür • Yarış

Desteklenenler • Dual Shock, İndirim oyunca.

Akıllılar • Harika grafikler, Gerçekçi kontrol sistemi.

Eksiler • Nâzır hasar modellemesi ve kolayıp kamerası yok. Bir de, arabalar hiç takla atmıyor.

Son Karar • Gran Turismo Concept'in çok iyi bir oyuu olduğunu söyleye, ancak Gran Turismo serisinden klasik eksileri de Concept'te yok değil. Bunu yanında aynı zamanda bir ek paket olduğunu da unutmayın.

Alternatif • Gran Turismo A-Spec

LEVEL NOTU



v.i.p.

Pamela' dan süper kahraman olur mu? Ya görevde silikonları patlarsa ne olur? Bütün bunlar bu yazda var mı?

2001 – AĞUSTOS’ UN PERŞEMBESİ, TELEFON-
da şuh bir bayan sesi vardır.
- Emuooooş, naaabeeeer?
- Alo, kimsin bacı?
- Benim hayatım, tanımadin mı? Pamela.
- Way, selam bebeğim. Biz de tam Glint'in lan
çay içiyorduk. Nasıl gidiyor?
- İyi gidiyor walla noolsun. Hemen konuya ge-
liyim Emoş, ben bir video oyunu yapcam ama
nasıl yapım diyorum, sen bilirsın hani. Oyunu
olmayan bir Hülya Avşar kaldı, bir de ben ayol.
- Yardımcı olurum ama ben kışkanç adamım bi-
liyorsun, öyle açık saçık veya giydirmeli kişiler
olmaz, onu baştan söylem. Şu senin TV dizisi
wardi ya, neydi adı?
- Ay ıvit, viyapayı diyosun.

- Hah, millet bayilio ona kızım. Şimdi sen dizi-
deki diğer dört elemanı hatırla ayağına fotoğ-
rafla, bir iki de kendi minili ve silahlı fotoğrafini
çekir, oyuna galeri kısmı yapar eklersin. Oyna-
yanlar kazandığı puanlarla fotoları ve vidyoları
açar, çok şekil olur. Fazla araba da kullanmasın,
sadece Mustang' i kullan, onun da anima-
yonlarında markasını çizdirmezsin, böylece ne
marka lisansına, ne de rol arkadaşlarına para
vermezsin. Bu arada Bill' in selamı var.
- Ayy, hep demiştim sendeki deha büyük dí-
ye, sağıl Emoş, yakın zamanda tekrar görüşe-
lim olur mu, özledim seni



Hadi Voltan' i eğlendirelim.



Səbə, səbə, səbə...

- Tamam ama sürpriz yapma, önceden haber
ver ki ben de ona göre ayarlayayım, biliyorsun
yoğun şahsiyetim...

**2002 – KARLı BIR YAZ GÜNU. MEGAEMIN™
MEVZUBAHIS OYUNU İNCELEMİŞTİR.**

Los Angeles' da geçen oyunda, Vallery Irons (Pamela Anderson) ve diğer VIP mensuplarını (Tasha Dexter, Nikki Franco, Quick Williams, Johnny Loh) yöneterek, Plastik Cerrah Doktor Kindle' in poposunu büyük bir ailenin elinden kurtarmaya çalışıyoruz. TV dizisini canlandırdığımız havası verilmiş. VIP, tarz olarak bu güne kadar gördüğünüz oyunlara pek benzemiyor; kombo ritmik aksiyon macera tabiri bu oyuncu için uygun olur sanırım. Yani oyunda, ekranda çıkan tuş kombinasyonlarına bir saniye içerisinde doğru sırayla basmakta başka bir iş yapıyorsunuz. Yani kafa yerine parmaklarınızı çalıştırıyorsunuz. İstediğiniz karakteri seçemiyorsunuz, oynadığınız karakter ise kendi isteğinize yönlendiremiyorsunuz. Verilen kombinasyonları doğru yaparsanız adının kafasına çantayı geçiriyorsunuz, en ufak yanlışınızda ise tekme tokat giriyorsunuz. VIP için Dance Dance Revolution gibi oyunların aksiyon macera olanı denebilir, ama müzik eksik. Gerçeklikten uzak olduğunu söyleyebilirsiniz.

lemeye gerek bile yok tabii. Yine de oyun boyunca bölümlere entegre edilmiş 10 mini oyun bayılmanızı önlüyor. Örneğin shoot-em up moduna geçip silahla avlıyorsunuz ama pad ile oynamaya mahkumsunuz. Bunun yanında sniper, bardan milletin kafasına şife fırlatma, deşik bulmacalar ve bosslar da mevcut.

**2003 YILININ BU ZAMANLARINDA NELER OLACAK
KİMLİRLİ...**

Bölüm sonlarında aldığınız başarı puanları ile galeriden video ve seksli fotoğrafla rsatin alabiliyorsunuz. Toplamda 12.5 dakika süren 24 video AR kartı ile de kesintisiz izleyebilirsiniz. Oyunun NTSC versiyon kapağındaki Pam resmi göreni yamultuyor ama PAL resmi pek bi kapalı (Avrupa ülkeleri pek bi tutucu oluyor herhal). Sadece single player seçenekleri bulunan oyunda ilerledikçe kombinasyonlar çok zorlaşıyor, toplam bitiş süresi 10 saat ve tekrar oynamama ihtiyacı yok. Yine de oynadığım sürede başından kaftamadım. Ölmek de yok, sınırsız devam hakkına sahipsiniz. Yani başlamamanız bitirmeniz demek. Bye&Smile... ☺

Megaemin | megaemin@level.com.tr

Bilgi İçin • www.ubisoft.com

Yapım • Ubi Soft

Dağıtım • Ubi Soft

Tür • Aksiyon

Desteklenenler • Dual Analog Controller, Memory Card 1 Blok,

1 oyuncu.

Artılar • Pamela Anderson, ve daş fotoğrafları

Eksiler • Oyun nasıl isterse öyle davranışmak
zorundasınız.

Son Karar • Niç yerleştirmen ve kafa partisinde
büyürebileceğiniz bir meccara oyuncu.

LEVEL NOTU 661



Bu abla çok daba iyi dövüşüyor.



Yemeğini hazırlamadın mı kız Nebahat?



Aziz, heynüm böyle kaldı!!!



wormsworldparty

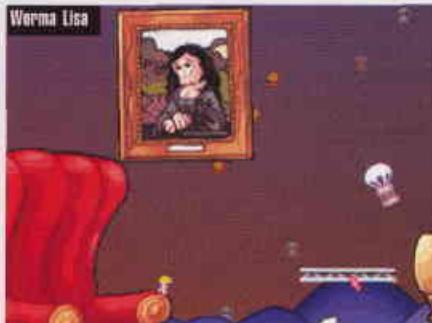
Kurtçukların partisine hepiniz davetlisiniz

Cocukken bahçede bulup yediğiniz kurtları hatırlıyor musunuz? Hani şu küçük, pembe, yumuşak, kaygan ve lezzetli(!?) olan toprak solucanlarını... İşte Worms World Party de, bu kurtçukları konu alan serinin PS One'daki üçüncü oyunu. Worms, ciddi anlamda dikkatli plan yapma ve zeka gerektiren sıra tabanlı bir savaş oyunu. Kurtlardan oluşan takımınızı kuruyor ve rakip takımı yenmeye çalışıyorsunuz. Bunun için şartlara en uygun silahı, yönü ve atış şiddetini ayarlıyorsunuz. Bu yönden bir golf oyununa benziyor denenebilir. Ama ben daha çok 386 PC'lerdeki Gorilla.bas'a benzetiyorum. Çünkü orada da bir platformda duran iki goril birbirine aynı şekilde patlayan muz gönderiyorlardı (bu örnek hatırlayanlara). Ha bir de sira rakibe geçtiği zaman size ne yapabileceğini düşünerek hareket etmek durumundasınız; bu yönyle de satranç'a benzıyor deyip aklınızı iyice alıak bullak ediyorum.

Bu tam süper koyuna göre bir iş...

Oyunda alıştırma, deathmatch, zamanlı görev, hızlı oyun, ve bilgisayara karşı oynadığınız tek kişilik görev gibi modlar var. 45 görevden oluşan tek kişilik modun ilk bölümünü geçebilenler, oyunun geri kalanını çok seveceklerdir. Bunun sebebi, özellikle daha önce Worms oynamayanlar veya bu oyunun kontrollerini bilmeyenlerin bu bölümde çok zorlanacak olması. Aslında çok basit olan bölümde neyi nasıl yapacağınız anlatılmadığı ve oyunda bir hızlı yükleme seçeneği bulunmadığı için sizin canınızdan bezdirebilir. En iyi kendinize güvenmeyorsanız Training modunu bitirdikten sonra esas oyunu başlamanız. Bunun yanında dört kişiye kadar desteği bulunan 20 bölümlük bir multiplayer modu da mevcut.

Oyunun bana göre en keyifli özelliği tam 53 çeşit silah seçeneği sunması. Roket atar, güdümlü füze gibi klas-



(Rus aksarı beni çok güldürüyor). Oyunca eklenmiş komik videolar ise hepinizin çok seveceğine eminim.

Bir bazuka gördüm sanki...

Evet evet, gördüm...

Sonuç olarak bu oyunda size bir iki önerim var. Bir kere zamanınız dar olduğunda yürümek yerine ziplamayı tercih edin. Kullanmayı bilmediğiniz nesneleri önesiz yerlerde deneyin, yoksa size geri dönen bir süper koyun, Coyote gibi kafanızda patlayabilir. Bir de yapay zekayı sakin hafife almayın, yüz metreden hatasız atış yapabiliyorlar. Bye&Smile... ☺

Megaemir | megaemir@level.com.tr

Bilgi İçin ▶ www.ubisoft.com

Yapım ▶ Team 17

Dağıtım ▶ UBI Soft

Tür ▶ Platform

Dosyaformaları ▶ Dual Analog Controller, Multitap, Memory Card

1 Blok, Oyuncu sayısı 1 - 2

Akıllar ▶ Seslendirme ve multiplayer Özelliği

Eksikler ▶ Hızlı yükleme olmaması

Son Karar ▶ WWP gerçekteştiğinde, kumruk ve ejderhacıl, teknik eski Worms oyunlarından farklılığı söylemeyeceğiz,

bu oyuna almanız için bir sebep yok.



worldsoccer

winningeleven2002

Bugüne kadar yapılmış en gerçekçi futbol oyunu karşınızda. Yanlış görmediniz, burası PS One bölümü...



Hatır sayılır derece fanatik kitlese sahip olan Konami' nin futbol oyunlarına bir yeni eklendi. İşin enteresan tarafı, firma oyunlarını PlayStation 2' ye taşımış olmasına rağmen, geri dönüp yeni oyununu PS One için çikarttı. Hem de eski oylarla nazaran oldukça geliştirilmiş haliyle. Anlaşılan o ki Konami, serisine bu derece ilgi gösteren PSX sahiplerini de unutmadı.

Oyunda ilk göze çarpan nokta, EA Sports' un Resmi Lisanslı Fifa World Cup 2002' sine nazire olduğu. Konami, Dünya Kupası havasını yaratılmak için bu sene kupaya katılan diğer takımları da oyununa eklemiş (Kosta Rika, Sene gal, Ekvador gibi...) ve eski kadrolar da yenilenmiş. Bunun yanında kupanın simbolü olan Fervernova isimli futbol topunu kullanabilmek için Adidas' a kamyonla para ödenmiş. Oyun içinde sadece Adidas' in reklam panoları var.

We Will Rock You!

Hemen çok sevinmeyin, aslında oyun sadece Japonya' da piyasaya çıktı. Ama ben bu kadar büyük bir olayı kaçırılmak istemedim ve bir şekilde oyunu edinip incelemesini yazdım. Yani size bulabileceğinizi garanti edemem.

Oyunun en mükemmel yanı kesinlikle verdiği gerçekçilik hissi ve pozisyon zenginliği. Bu versiyon, iyiden iyiye PS2 versiyonuna benzetilmiştir. Menüleri, oyun sonu, sekiz yerine 16 yöne hareket özelliğinin getirilmesi ve duvar pasının değişmesi buna işaret. Bunun yanında yapay zekaya



© 2002 KONAMI & KONAMI COMPUTER ENTERTAINMENT TOKYO

da ilgilendi, daha önceki versiyonda olan sayılı aşıklar da kapatılmış (kornerde pas verip gol atmak gibi) yanı zaten zor olan oyun içi kastırılmış. Oyun bu haliyle sanki zorlu bir arkadaşınızla kışkırtığınız hissini veriyor.

Grafikler fena değil denebilir, bu konuda devamlı Fifa oyunlarının gerisinde seyreden WE ve ISS serileri, sonunda WC 2002' nin çok kötü gelmesiyle birinciliğe yükseldi. Üstelik bir iki gelişme de bu alanda yapılmış. Dikkatli bakarsanız Beckham, Ronaldo veya Zidane' in yüzlerinin çok daha net ve gerçeğine benzer olduğunu fark edeceksiniz. Oyunun tek kötü yanı formaların ve Master League' deki bayrakların gerçeği yansıtmasının.

We Are The Champions!

Sesler harika, hatta bir spiker var ki oyundan daha eğlenceli. Jon Kabira adındaki Japon spiker güldürmekten ölüdür. Gol olduğu zaman yerine göre uzun hava çekiyor, yeri geldiğinde hindisi çikartıyor. Her durumda golü unutup gülmekten geberiyorsunuz. Bazen de oyun esnasında hib hab hab hab howww diye bağırıyor, biz elimizden padilleri atıyoruz. Açıłış videosu bir harika; hele de müziği daha bir harika. Açıłış ve kapanışdaki iki parça da Queen' e ait: "We Will Rock You" ve "We Are The Champions". Akınlıza bir futbol oyununa daha fazla uyabilecek başka parçalar var mı?

Gördüğüm bütün oyun salonlarından oynanan tek oyun olan Winning Eleven 6' yi (PS2' da Pro Evolution Soccer) ben de arkadaşlarımla sabah-



lara kadar oynuyorum. Oyunda çeşitli kupalar ve liglerin yanı sıra, Galatasaray' in da eklendiği Master League var. Burada şampiyon olup bir üst gruba çıkmaya uğraşıyorsunuz. Bu esnada kazandığınız maç ve attığınız gol başına puanlar alıyor ve aldığı puanlarla futbolcu transferi yapıyorsunuz. İsterseniz kendi yaptığınız futbolcuları takımınıza ekleyebiliyorsunuz. Oyna kapıldığınız anda en az bir hafta başından kalkamayacağınızı ben garanti ederim. Şimdi den iyi eğlenceler. Bye&Smile... ☺

Megaemin | megaemin@level.com.tr



Bilgi İçin • www.konami.co.jp

Yapım • Konami

Dağıtım • Konami

Tür • Futbol

Desteklenenler • Dual Analog Controller, Multitap,

Memory Card 2 - 15 Blok, Oyunca sayısı 1-4

Arıtlar • Saymakta bitmez

Eksiler • Japonca olması

Son Karar • Yok yok, öyle böyle değil, siz on lıslı bu oyunu mutlaka alın.

LEVEL NOTU %93



scooter racing

Odanızda kendi halinde bekleyen scooter'ların göründükleri kadar masum olduklarını mı zannediyordunuz?

Cocukluğunun en büyük hayallerinden birisi de bir scooter sahibi olabilmekti. O zamanlar scooter'ı (ya da o zamanlar adı her neyse) ancak yabancı filmlerde görebiliyordum. Öyle her gördüğünü isteyen ve de özenti bir çocuk değildim, ama terteniz şehirlerde okullanna bu aletlerle giden veletleri gördükçe ne yalan söyleyeyim, içim giderdi. Gel zaman git zaman, unutulan scooter'lar, daha geliştirilmiş şekilde bütün dünyada, haliyle de ülkemizde hortladı. Şimdi nereye baksam scooter var ama bizden geçti artık, morukladık walla (tüh). Tek harçlıkla bile alınabilecek kadar ucuz ve ulaşım için bile kullanılabilenek kadar pratik olan bu aletlerin yayılması aslında çok da şaşırıcı değil. Pascal Nouma bile motorlu scooter ile evine gidiyordu hattılsanz. E akrobasi cambazları da boş durmadılar, hemen bu aletle de değişik hareketler keşfettiler. Sonuçta, şu anda PS One' imin içinde dönen bir scooter oyunu yapıldı. Buraya kadar işler yolunda, bakalım oyun nasıl?

Once görüntülü televizyon...

Scooter Racing, Tony Hawk's Pro Skater gibi bir akrobasi oyunu. Özel olarak hazırlanmış bölümlerde gezerek rampalardan zipliyor ve envai çeşitli hareketleri, kafanızı yarıp gözünüzü patlatma- dan yapmaya çalışırsınız. Aradaki fark, bunu kaykaya değil de scooter ile yapıyor olmanız. E tabi scooterları kullananlar da zehir gibi çocukların. Ha bir başka fark da bu oyunda bir yarış mevhumunun olması. Serbestçe takıldığınız bazı bölümler de yok değil tabi. Yarış bölümlerini rakiplerinizin önünde tamamlarsanz, bir sonraki yarışa hazırlık yapmanız için gereken puanları kazanırsınız. Bu puanlarla karakterinizi hız, ivme ve kabiliyet olarak geliştirebiliyorsunuz. İşin mantıksız tarafı scooterlarına bir ekleme yapmıyorsunuz. Mesela titanyum direksiyon, çift teker veya jet itici felan. Walla şimdî çocuk olsam arkasına jet babında kız kaçırın felan takardım:)

Amanı dikkat!



Oyun içerisinde seçebileceğiniz 13, birkaç tane de gizli karakter mevcut. Karakterlerin her birinin imajı, diğerlerinden oldukça farklı. Hatta sadece imajı değil, hız ve yetenekleri de farklı. Oyuncularını Front Runners, Eastside Lightning ve Bay City Thrashers gibi üçlü takımlar arasından seçiyorsunuz. Manyak hareketlerinizi yapabileceğiniz Tokyo' dan Seattle' a kadar altı şehirlik parkurlar zinciri ve buralarda banklar, variller, arabalar, rampalar, kaldırımlar, gizli geçitler ve kestirmeler gibi güzellikler var.

Şimdi de direksiyonlu kayak!

Menüler çok civil civil, ama geç tepki vermesi camını siki. Oyunu başlamadan önce training yapmanız önerim çünkü hareketleri en rahat buradan öğrenebilirsiniz. Start' a basarak karakterinize ait bütün hareketleri bulabileceğiniz bir liste-

ye ulaşabiliyor olmanız çok güzel. Puanlarınızı yaptığınız hareketlerin güzelliği ve zorluğuna göre alıyorsunuz. Ama sürekli aynı hareketleri yapmamanız için de önlem alınmış; aynı hareketi her tekrar yaptığınızda puanı azalıyor. Oyun ilerledikçe daha yeni hareketler de açılıyor.

Bir PlayStation oyununa göre hiç de fena grafikler sunmayan bu oyunda bölümlere biraz daha özenlebilirsiniz. Müzikler de vasat. Oyunun dağıtımı dünyada durduruldu (nedenini bilmiyorum), ama ülkemizde devam ediyor. Bye&Smile... ☺

Megaemir | megaemir@level.com.tr

İlgili İçin □ www.nissoft.com

Yapım □ Crave Entertainment

Değerlendirme □ Ünlü Soft

Tür □ Spor

Desteklenenler □ Dual Analog Controller, Memory Card 1 Blok,
Oyunca sayısı 1 - 2

Artılar □ Tırmanma tek örneği :)

Eksiler □ Çok köşeli grafikler, yükseliş zorluk.

Son Karar □ Tony Hawk gibi bir oyun dururken Scooter

Racing denemeye değer mi bilmen.

LEVEL NOTU **9/45**

Warcraft III

Son zamanların en iyi strateji oyununun, ustamızdan kaçabileceğini sanmıyordunuz hermalde



"Thou shall know the game completely, to feel the whole pleasure – Lord Utther". Görüyorsunuz değil mi? Bundan taa yüzyıllar önce Warcraft evreninin güzide Paladin'ı Uther baba "oyunun tüm zevkini alabilmek için, onu tamamen tanımalsınız" demiş. Bu müthiş saptama için kendisine bir kez daha saygılarımı sunuyorum. Elbette ki hepiniz Warcraft III'teki birimlerin, ırkların vs. özelliklerini, artılarını eksilerini bilmenden de oyunu bitirebilirsiniz. Belki biraz zorlanırsınız, belki oyun seviyesini kolay seçersiniz, ama sonuça bitirirsiniz. Bu yazım daha çok bu durumun dışında kalanlara yönelik olacak. Oyunda yönettiği karakterlerle bütünleşip, özellikle de Multiplayer oyularında bundan yararlanmak isteyenler için hoş bir yazı olacağını düşünüyorum. Ayrıca oynadığınız oyundaki dünyanın başına neler geldiğini, oyunun temel konusu olan Burning Region'ın nasıl ortaya çıktığını, kısacası Warcraft evreninin hikayesini merak edenler de ilk sayfalardan oldukça hoşnut kalacaklar. En iyisi sadede gelelim; açıkçası bu yazı için oldukça araştırma yapmam gerekti, o yüzden hepiniz okuyun da boşা gitmesin o kadar çakışma J

Bir zamanlar Warcraft evreni ... Nereden, nereye?

Elbette her şey oyunun başında gördüğünüz gibi Thrall'ın gördüğü kabus ile başlamamıştı. Bu kabus sadece tarihin tekerlerünün bir işaretiydi, başka bir şey değil. Peki tarihte ne olmuştu, kronolojik sırayla inceleyelim. Hikayemiz Warcraft evre-

nine göre milattan 10000 yıl önce başlıyor...

1000: Night Elf ırkı doğdu ve Kalimdor'un kalbinde müthiş büyük bir topluluk oluşturdu. Temel büyü dallarıyla uğraşmaya başladılar ve istemeyerek de olsa bu büyülerin Azeroth dünyasında başıboş şekilde yayılmasına izin verdiler. Bu başıboş büyülerin yarattığı enerjilere çekilen şeytani Burning Legion, Azeroth dünyasında doğuştan bulunan bu büyү gücünü emmek için devasa bir istila başlattı. Şeytanları yenebilecek kadar güçlü olmayan Night Elf'ler, onları dünyadan püskürtebilmek için kadim Dragon'lar ile ittifak kurmak zorunda kaldılar. Bu iki grubun savaşı resmen bir mahşere yol açtı ve dev Kalimdor kitası parçalara ayrılarak ve denizin derinliklerine gömüldü. Night Elf'ler Legion'ın tekrar dönebileceği endişesiyle bir daha büyү kullanmamaya yemin ettiler.

6000: Çok kıymetli gördükleri büyülerini kullanmak isteyen bir grup Night Elf, Kalimdor'dan sürdüdü. Afetin ardından ortaya çıkan doğru topraklarına yolculuk eden bu grup Quel'Thalas ismindeki krallıklarını kurdular ve kendilerine High Elf ismini verdiler. Bu krallık sürekli olarak yerel Troll savaşçılar tarafından sıkıştırıldı.

2900: Arathor'un İnsan İmparatorluğu, Lordaeron'da kuruldu.

2700: Troll'lerin kuşatmalarına ve sıkıştırmalarına daha fazla dayanamayacağıni anlayan High Elf'ler Arathor'un İnsanlarından yardım istediler ve bu yar-

dım karşılığında da İnsan'lara büyү öğretmeyi kabul ettiler. Birleşik Elf ve İnsan ordusu, Troll'erin çok büyük bir kısmını Lordaeron'dan sildi.

2600: İnsan'ların büyү pervasızca kullanımları, Burning Legion ajanlarının dünyaya giden yolu bir kez daha bulmalarına yol açtı. Order of Tirisfal kuruldu ve Tirisful'un gardiyanları, halkın haberi olmaksızın Legion'un ajanlarına karşı gizli bir savaşa girdiler.

1200: İç karışıklıklar ve genişleme baskınları yüzünden Arathor'un İnsan İmparatorluğu yedi ayrı parçağa bölündü.

45: Gardiyan Aegwynn, Burning Legion Lordu Sargeras'ı bire bir savaşta mağlup etti. Sargeras'ın sadist ruhu, Aegwynn'in doğmamış çocuğuna geçmemeyi başardı.

40: Burning Region Azeroth'tan uzaklaştırılmış olmasına rağmen, Draenor'daki Orc klanlarını kıskırtmaya başladı. Bir zamanların soylu, şaman Orc klanları birleştiler ve acımasız Shadow Council liderliği altında yağmacı Horde'u (sürü) oluşturdu.

37: Son Gardiyan olması kaderinde olan Medivh, Aegwynn'in oğlu dünyaya geldi.

1: Sargeras'ın ruhu tarafından delirilen Medivh, Karanlık Geçidi açtı ve Orc Sürüsü Azeroth'u işgale başladı.

5: Medivh en iyi arkadaşı Lord Lothar ve öğrencisi Khadgar tarafından öldürülüdü. Beş yıl boyunca süren işgallerden sonra Orc Sürüsü Azeroth ve Khaz Modan milletlerini ele geçirdi ve operasyonlar

merkezi olarak Blackrock Spire'a yerleşti. Lord Lothar'ın müttefiklerinden oluşan bir grupta Lordaeron'un kuzey kısmasına doğru yola çıktı. Oraya ulaştığında yedi insan milletinin liderlerini, Sürü'ye karşı savaşmaya ikna etti. Arathorian İmparatorluğu'nun ayrık milletleri, Lordaeron İttifakı adı altında birleştiler.

6: Sürü'nün savaş lideri Orgrim Doomhammer, ordusunu Lordaeron'un kıyılarını işgale gönderdi. Durdurulamayan bu ordu Lordaeron'un kalbine kadar ulaştı ve High Elf'lerin kadim krallığı Quel'Thalas'ı yok etti. İttifak kuvvetleri orduya geri çekilmeye zorlamayı başardı ancak Blackrock Spire kuşatması sırasında Lord Lothar öldürdü. Liderlerinin ölümü üzerine deliye dönen İttifak orduları Blackrock Spire'ı yerle bir ettiler ve Sürü'yu Karanlık Geçide kadar sürmeye bașardılar. Karanlık Geçit yok edildi ve Sürü mağlup oldu.

7: Haín Orc'lar tekrar toplanmaya başladıkları ve İttifak'ın iç kamplarına sisildiler.

8: Yaşı Orc Şamanı Ner'zhul, Draenor'da kalan son klanları toparladı ve Karanlık Geçidi bir kez daha açtı. Klanlarına Azeroth'ta bulunan ve Draenor'da birden çok geçit açmasını sağlayacak kadim kalıntıları bulma görevi verdi. İttifak başını büyüğü Khadgar'ın çektiği ordularını Karanlık Geçite gönderdi ve iki ordu aylarca Draenor topraklarında çarpıştılar. Ancak bu kalıntıların çalınmasını önlüyormedi ve kalıntılar sayesinde Ner'zhul Draenor'da birçok geçit açtı. Geçitlerin enerjileri beklenmedik şekilde çarpıştı ve diğer dünyanın hammaddesi zarar görmeye başladı. İttifak kahramanları bu enerjinin tüm Azeroth'a kaymasını önlemek için Karanlık Geçidi tekrar yok ettiler. Draenor tekrar parçalanmaya başladı.

22: Bir İnsan kölesi ve gladyatör olarak yetiştirilen genç Orc Thrall esaretten kaçmayı başardı ve çalınmış mirasını aramaya koyuldu. Yolculuğu sırasında birkaç Orc klanını birleştirmeyi başardı ve onları İttifak Bölge Muhafizlarına karşı isyana teşvik etti.

23: Yeni bir Sürü faciası yaşama tehdidi altındaki İttifak milletleri tartışmaya başladıklar. İnsan liderleri arasındaki tansiyon yükseldi. Thrall, Sürü'nün yeni savaş lideri oldu ve halkına unutulmuş şaman kültürünü tekrar öğretmeye başladı. Yeniden canlanan Sürü, Legion'un şeytanı düşüncülerinden kurtulmaya başlamıştı.

Bir anda İttifak milletleri arasında büyük kavgalar başlamıştı, cübü görünümeye düşman tekrar yaklaşıyordu. Burning Legion geri dönmüştü.



Humans

Her ne kadar ırkımızın ismi İnsanlar olsa da, grubun içinde Elfler ve Cüceler de bulunuyor. Yani diğer bir deyişle İnsanlığımızda da diyebiliriz bu gruba. Oyunda sahip olacağınız en oturaklı ordulardan birisine sahip olan bu ırk hem yerde, hem de havada kuvvetli birimlere sahip.



Kahramanları:

Paladin, Archmage, Mountain King



Avantajları:

- İstediğiniz zaman tüm işçilerinizi askere çevirmeniz mümkün. Bunun için Town Hall'da bulunan "Call to Arms" simgesine basmanız yeterli. Üssünüzde çalışmakta olan tüm Peasant'lar Town Hall'a gidecek ve asker giysilerini kuşanıp savaşta size yardımcı olacaklardır. Bu durumu yine Town Hall'daki "Back to Work" düğmesine basarak bitirebilirsiniz.

- Yine İnsan ırkına has özelliklerden bir tanesi inşaatları birkaç işçinin birden yaradılararak yapabilmesi. Bir bina yapım halindeyken diğer Peasant'ları seçip, inşaata sağ tıklayarak yapımı hızlandırabilirsiniz.

- Lumber Mill binasında yapabileceğiniz güncellemeler sayesinde odun üretiminizi artırmamanız mümkün.

- Yine Lumber Mill'deki "Improved Masonry" geliştirmesi sayesinde binalarınızın çok daha dayanıklı olmasını sağlayabilir ve düşmanlara daha uzun süre direnebilirsiniz.

- İnsan ırkının kahramanlarından Paladin'ları ölen askerleri diriltibilme gücüne sahiptirler. Bu işi yapan Resurrection büyüsü, savaş alanında cesetleri bulunan askerlerden 6 taneye kadarını tamamen sağlıklı olarak diriltir. Eğer ceset sayısı 6'dan fazlaysa, en güçlü olan birimler diriltilirler.

Temel Bilgiler

- İnsanlar bölgelere 5 Peasant ile başlarlar. Normal olarak bunların en az üçüne altın toplamakla görevlendirmeniz gereklidir, aksi halde ilk etapta gereklili olan binaları yapacak para bulamazsınız.

- Lumber Mill'deki Masonry geliştirmesi yalnızca binaları değil, Tower'ları da oldukça kuvvetlendirir. Cannon Tower servisesine kadar geliştirdiğiniz bir Tower'ın dayanıklılığının olması demek, o yönden gelen düşmanların üssünüzü girmeden çok büyük kayıplara uğraması demektir.

- Genel olarak üslerinizin etrafında en az iki tane yol bulunacaktır. Düşmanın bunlardan hangisi kullanarak size saldıracağını bilemeyeceğinden, ana birimlerinizi düşmanın geldiği yöne götürüne kadar onları oyalamak isteyeceksiniz. Girişlerin her iki yanına yerleştirilmiş 1 veya 2 Tower sayesinde (geliştirilmiş olmak kaydıyla, yoksa saldıramazlar) bunu sağlayabilirsiniz.

- Ordunuzun içinde en az bir tane Priest bulundurmanız yararına olacaktır. Bu sayede Paladin'ın Holy Light(?) kullanmadığı durumlarda, yarallanmış birimleriniz yavaş iyileşecektir.

Holy Light: Paladin'ın en güçlü büyülerinden Holy Light sayesinde organik olmaları şartıyla kendiniz dışında tüm birimlerinizi iyileştirebilir ve Undead birimlerine zarar verebilirisiniz. Bu büy 3. seviyedeyken 600 HP iyileştirme ve 300 HP zarar verme gücünde sahiptir.

- Eğer bir saldırı anında üssünüzde yeterli sayıda askeri birim yoksa ve keşfe çıkardığınız ana grubunuz da pek yakında değilse, mutlaka Call to Arms simgesini kullanın. Ama askere aldiğiniz işçilerin üstten pek fazla uzaklaşmalarına izin vermeyin. Birakin uzaklaşanları diğer gruplarınız halletsin.

- Knight birimlerini üretmeye başladığınızda, Footmen birimini üretmenize pek gerek yoktur. Boşu boşuna birim fazlası yüzünden Upkeep(?) sorunu yaratmamaya çalışın.

Upkeep: Savaş alanındaki askeri birimlerinizin elbette bir malîyeti olmaktadır. Bu malîyet birimlerin ihtiyaç duyduğu yemek miktarına göre belirlenir. Eğer askerleriniz 0-40 arası yemeğe gerek duyuyorsa bu No Upkeep durumudur. Bu durumda topladığınız altınların tamamı kasanıza aktarılır. Eğer gerek duyulan yemek 41-70 arasıdaysa Low Upkeep durumuna geçilir. Bu durumda topladığınız altınların %30'u masraflara aktarılır. Eğer yemek ihtiyacı 71-90 arası yükse-

lirse High Upkeep durumu olur. Bundan da altınların %60'ı masraflara aktarılır ve topladığını her 10 altının yalnızca 4'ü kasanıza aktarılır. Bu yüzden ürettiğiniz birim sayısını pek abartmamanız ve hangi birimleri üreteceğinize dair mantıklı kararlar vermeniz gereklidir.



Orcs

Orc ordu üstün kuvvetleri ile tanınır. Özellikle de kara birimleri, ordular arasındaki en güçlü birimlerdir (Grunt ve Tauren başta olmak üzere). Gücünü bu birimlerden aldığı içinde, büyütüleri de büyülerini bu birimlerin daha kuvvetli olmaları için kullanır.



Kahramanları:

Blade Master, Farseer, Tauron Chieftain



Avantajları:

- Orc'ların inşa ettiği binaları dikenlerle kaplamaz ve bu sayede bu binalara saldıran düşman birimlerini zarar görmesini sağlamanız mümkündür. Bu geliştirmeyi War Mill binasında "Spiked Barricades" adıyla yapabilirsiniz.

- Orc'ların en karlı özelliklerinden biri de saldırıldığı düşman binalarından altın ve odun yağılmayıbilmeleridir. "Pillage" yeteneği öğrenildikten sonra binalara saldıran Peon, Grunt ve Raider birimleri, her vuruşlarında belli miktar altın ve odun arakalarlar.

- Orc'ların temel binalarından olan Orc Burrow'un içine Peon yerleştirdiğiniz zaman, hava ve kara saldırılarına karşı bu binaları içерiden koruyacaklardır.

Temel Bilgiler

- Orc'ların en büyük avantajlarından olan "Spiked Barricades" geliştirmesini, eğer düşman sürekli olarak menzilli birimler kullanıyorsa, yapmanız gereklidir. Ancak eğer tersi bir durum söz konusu

suya son seviyeye kadar yapacağınız bu geliştirme sayesinde binalarınıza saldırıcı birimin ömesini bile sağlayabilirsiniz.

- Orc Burrow'lara güvenip de Watch Tower inşa etmemek çok büyük bir hatadır. Burrow'ların temel amacı saldırılara ilk tepkiyi verip düşmanı yavaşlatmak ve asıl savunma birimlerine zaman kazandırmaktır. Bunun dışında üssü tamamen korumak gibi bir yetenekleri yoktur. Burrow'ların 2 olan zırhına karşı, Tower'lar 3 zırha sahiptirler ve Burrow'ların aksine iş görmek için Peon'lara gerek duymazlar. Bu iki binayı kullanarak oluşturulabilecek en mükemmel savunma mekanizması üssé giren yolun ortasına dikilmiş ve son dereceye kadar geliştirilmiş bir Watch Tower ve onu tamamen çevreleyen Burrow'lardır. O yönden gelen bir düşman saldırısı sırasında "Battle Stations" komutuyla doldurduğunuz Burrow'ları geçmeye çalışan düşmanlar, Tower tarafından büyük ölçüde bozguna uğratılacaktır.

Battle Stations: Burrow binalarındaki "Battle Stations" düğmesine bastığınızda etrafındaki Peon'lar savunma yapmak üzere Burrow'un içine gireceklərdir. Eğer birden fazla Burrow'u doldurmak isterseniz Shift tuşunu (veya grup seçme dörtləğenini) kullanarak istediğiniz Burrow'ları seçin ve bu düğmeye basın. Aynı işlemi tekrarlayarak Peon'ların görevlerini geri dönmelerini sağlayabilirsiniz.

- Düşman birimlerini ve kahramanlarını yavaşlatıp, saldırınızı daha etkili olmasını sağlamak için Shaman'ların Purge büyülerini kullanın.

- Shaman'ların Adept ve Master eğitimi tamamlandıktan sonra Bloodlust büyüsünü öğretmelerini sağlayabilirsiniz. Bu büyüğün sayesinde birimlerinizin saldırısı sıklığı %40, hareket hızları ise %25 artar.

- Tauen sahip olduğunu en güçlü kara birimidir. Özellikle karşı taraf Knight gibi gelişmiş birimlerle üzerinize saldırıyorsa, savunmayı bu birimlerle yapmanız çok uygundur.

- Beastiary'de üretileceğiniz Kodo Beast birimleri, etraflarında bulunan Orc'ları verdikleri zararı artıran bir aura yaşıptır. War Drums geliştirmesi yaparak bu auraların gücünü oldukça artırabilirsiniz.

- Eğer üzerinize hava birimleri saldırıyorsa, savunma yapabilecek çok fazla biriminin olmadığını fark edeceksiniz. Bu durumda savunma için kullanabileceğiniz en akıllıca tercih Raider birimleri olacaktır. Ayrıca bu birimlerin Pillage yeteneğini kullanarak üssünüz için gerekli kaynak-

ları düşmandan temin edebilirsiniz. Raider'lar düşman binalarının içine sızip, içерiden saldırıda bulundukları için binaları çok kısa süre içinde yerle bir edebilirler.

- Eğer Night Elf'lerin Wind Walk kullanarak görünmez olan Blademaster gibi birimleri ile başınız dertteyse hemen bir Witch Doctor üretin ve Üssünüzün önemli yerlerine Sentry Ward yerleştirin. Yaklaşık 10 dakika boyunca aktif olan bu Ward'lar sayesinde size yaklaşan görünmez düşmanların farkına varabileceksiniz.



Undead

Undead ordu hem zorlu yer birimlerine, hem de çok kuvvetli hava birimlerine sahiptir. Özellikle büyütüleri ölen düşmanların cesetlerini dirilterek yaşıyan ölü ordu kurmak üzerine ihtisas yapmışlardır diyebiliriz. Bu yüzden Undead ordusı sayıca diğer tüm ırkların ordularından çok daha büyük hale gelir.



Kahramanları:

Death Knight, Dread Lord, Lich



Avantajları:

- Undead'lerin en büyük avantajı bina yapımı sırasında ortaya çıkar. Undead'ler binalarını diğer ırklar gibi inşa etmezler, bunun yerine bina yapmakla görevlendiren Acolyte binayı 'çağırıcı' bir büyü yapmaya başlar ve gerekli büyüyü yaptıktan sonra bina varlık kazanırken başka işlerle meşgul olabilir. Ayrıca binalar aynı çağrıdıkları gibi geri de gönderilebilirler ve bu işlem sırasında bina için harcanan kaynakların bir kısmı geri kazanılır.

- Undead birimlerinin kaynak olarak ölümleri kullanabildiğini daha önce söylemiştim. Bnlardan Necromancer ölümleri

ayağa kaldırarak Skeleton Warrior birimleri yaratırken, Ghoul birimi sağlığını artırmak için ölüleri yer :) Human ırkının ölüleri diriltebilmesi için cesedin savaş alanında bulunması gerekliden, Undead ırkı bu cesetleri Meat Wagon birimlerine yükleyebilir ve gerektiği zaman kullanmak üzere yanında taşıyabilir.

- Undead ırkının savunma binaları olan Halls of the Dead ve Black Citadel, ırklar arasında en müthiş savunmayı yapan yapılardır.

Temel Bilgiler

- Undead ırkının kaynak toplaması da diğer ırklardan büyük farklılıklar gösterir. Bu ırkta altın ve odun toplamak için çalışan birimler farklıdır: Acolyte birimi altın toplarken, Ghoul birimi odun sağlar. Acolyte'lerin altın toplayabilmesi için ilk olarak bir altın madeni bulup onun üzerine Haunted Gold Mine çağırması gereklidir. Bundan sonra beş taneye kadar Acolyte madenin etrafında toplanırlar ve zaman kaybı olmadan altınıları hazinenize eklemeye başlar. Ghoul'lar ise ne yazık ki odun toplama işini klasik biçimde yapmak zorundadırlar, yani topladıkları odunları Necropolis veya Graveyard'a götürürler.

- Özellikle Multiplayer oyunlarında pek tecrübeli olmayan oyunculara karşı oynarken hemen bir Shade üretip onu rakibin üssüne gönderin. Böylece rakibin yaptığı her hareketten haberiniz olacaktır. Hoş bu yazıyı okuduktan sonra bu numarayı yiyecek oyuncu sayısı biraz azalacaktır ama olsun :)

- Undead binaları iki istisna hariç normal yerlere kurulamazlar. Bir Undead binasını yapmanız için toprağın Blight içinde bir maddeyle kaplı olması gereklidir. Yaptığını her bina Blight'in menzilini artıracak ve daha çok bina yapmanıza izin verecektir. Blight dışına yapılabilen iki istisna bina Necropolis ve Haunted Gold Mine'dır.

Blight: Blight'in en iyi yanlarından biri üzerinde durmaktadır (veya uçmaktadır) olan Undead birimlerinin yavaş yavaş sağlıklarını geri kazandırmıştır.

- Yine diğer ırkların aksine, Undead'ler ile haritada bulduğunuz diğer altın madenlerini de hiç uğraşmadan emmeye başlayabilirsiniz. Yakın bir yere Necropolis yapmanız gerekmediğinden tek yapmanız gereken bir kaç Acolyte gönderip Haunted Gold Mine çağırıp ve altınlarıın kasanıza akmasını sağlamaktır.

- Graveyard yapıları sayesinde ceset üretebilir ve bunları ister sonrasında kullanmak üzere Meat Wagon'lara yükleyebilir, ister Necromancer'larınız ile Skeleton yaratıbilirisiniz. Yan yana yerleştirildi-

ğiniz birkaç Graveyard ve etraflarında bekleteceğiniz bir iki Necromancer ile sürekli bir birim kaynağı oluşturmanız mümkün.

- Meat Wagon'ları potansiyel bir ordu olarak yanınızda taşıyın. Öncelikle Graveyard'da üretilen cesetlerle vagonları doldurun, sonra da savaşa giderken yanına bir Necromancer ekleyip ilerletin. Sıcak çatışma anında vagonu boşaltın ve cesetlerden Skeleton Warrior oluşturmaya başlayın. Böylece göründüğünden daha kalabalık bir ordu ile saldırı yapmış olacaksınız.

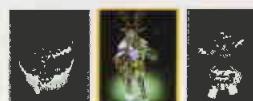
Night Elves

Night Elf'ler özellikle hareketli yapıları, menzilli saldırılardan ustalaşmış birimleri ve büyülüklükleri ile tanınırlar. Diğer ırklar gibi saf kuvette sahip olmayan bu ırk, yay ve büyüğe sayesinde bu açığı kapatırlar.



Kahramanları:

Demon Hunter, Keeper of the Grove, Priestess of the Moon



Avantajları:

- Night Elf'lerin birçok yapıları hareket edebilen ağaçlardan oluşur: Tree of Life, Tree of Eternity, Tree of Ages, Ancient of War, Ancient of Wind, Ancient of Lore ve Ancient Protector. Bu yapılara genel olarak Ancient ismi verilir.

Ancient: Ancient'larla kullanabileceğiniz bir çok komut vardır. "Uproot" komutunu kullandığınızda ağaç köklerini yukarı doğru çeker ve yavaş da olsa verilen hedefe doğru hareket etmeye başlar. "Eat Tree" komutu ile seçtiğiniz ağaçyı yiyen Ancient sağlığını bir kısmını geri kazanabilir. Tree of Eternity'de araştıracağınız "Nature's Blessing" ile Ancient'ların hareket hızlarını ve zırhlarını artırıbilirsiniz.

- Night Elf ırkının dişi üyeleri Sha-

dowmild yeteneğine sahiptirler. Archer, Huntress ve Priestess of the Moon birimlerinin kullanabildiği bu yetenek sayesinde hareket etmedikleri ve saldırısında bulunmadıkları sürece görünmez olarak kalabilirler. "Hide" düğmesini kullandığınızda bu birimler yanlarına düşman gelse bile karşılık vermek üzere saldırımayacaklardır ve görünmezliklerini koruyacaklardır. Bu yeteneğin tek handikabı yalnızca akşamları kullanılabilmendir.

- Hunter's Hall yapısında öğrenebileceğiniz Ultravision sayesinde geceleri de aynen gündüz olduğu gibi net görebilirsiniz.

- Moon Well yapıları yakınılarında bulunan Night Elf birimlerini yavaş da olsa iyileştirirler. Bu işlem için harcanan manzara geceleri yine yavaş biçimde geri kazanılır.

Temel Bilgiler

- Night Elf ırkı altın toplamak için öncelikle Entangle Gold Mine komutunu kullanarak Tree of Life ile madeni sarmalamağıdır. Sarmalama işleminden sonra Wisps'ler altın toplayamaya başlayabilirler. Wisps'ler topladıkları altınları Tree of Life'a götürmek zorunda değildirler, altın doğrudan kasaya aktarılır. Odun konusunda da bu avantaj geçerlidir. Wisps'ler açıcı incitmemeye çalışarak ufak parçalar halinde odunlar toplarlar ve bu da doğrudan kaynaklara aktarılır.

- Düşman birimleri üssünüzü içine dalmayı başarırlarsa hemen Ancient yapılarını ayaklandırdır ve üssün savunmasına yardımcı olmalarını sağlayın. Ancient yapıları da oldukça yeterli saldırı gücüne sahiptirler ve düşmanı beklemeydi anda bozguna uğratabilirler. Zarar gören Ancient olursa Eat Tree komutıyla sağlığını artıtabilirsiniz.

- Ordunuzun yanında mutlaka bir tane de Ballista taşınır. Bu birimler bina saldırılarda çok etkilidirler ve özellikle yanlarında onları tamir edebilecek Wisps'lerle birlikte kullanıldıklarında düşmana zor anlar yaşatabilirler. Ballista'ların daha da güçlü olmaları için Impaling Bolts araştırmasını yapmayı unutmayın.

- Eğer bir altın madenine giden yol ağaçlarla kaplıysa Ancient'ların Eat Tree komutunu kullanarak yolunuzda ağaçları temizleyebilirsiniz. Bunun dışında Ballista de size ağaçları yok etmekte yardımcı olacaktır.

- Bu kadar çok bahsettiğim Eat Tree komutunu bir ormanı temizlemek için kullanıcasınız sürekli olarak Ancient'ınıza yiyeceği ağaçları göstererek zaman kaybetmenize gerek yoktur. Yenilecek ağaç-

ları sıraya koyabilirsiniz. Öncelikle ayaklanılmış bir Ancient'ı seçin. Shift tuşuna basılı tutarken Eat Tree komutunun klavye karşılığı olan E tuşuna basın ve temizlemek istediğiniz yoldaki ağaçlara teker teker tıklayın. Böylece Ancient sıradaki tüm ağaçları iyine kadar komutu uygulayacak ve siz de başka şeyle uşağısınızdır.

- Fırsatını bulduğunuz anda Nature's Blessing geliştirmesini araştırın. Böylece çoğu yapınızın zırhı 7, Ancient Protector'in da 4 olacaktır.

- Night Elf orduları oluştururken güzel kombinasyonlar oluşturabilirsiniz. Örneğin aynı ordu içinde yapılara saldıracak iki Ballistae, düşman birimlerini yavaşlatmak ve büyülerden korumak için iki tane Dryad, bir veya iki tane Druid, geri kalanları da Archer ve Huntress olarak seçerken her işe yarayan kuvvetli bir ordunuz olacaktır.

Kahramanların Taşıyabildikleri Eşyalar

Oyunda kahramanların taşıyabildikleri üçüncü cins eşya bulunuyor. Bunlardan ilki tek kullanımlık eşyalar. Bu cins eşyaları kulanlığınızda envanterinizden silinirler. Bunlara örnek olarak çeşitli yaratık çığırma parşömenlerini ve sağlık iksirlerini verebiliriz. Bu eşyaları kullanmak için bir hedef göstermenize gerek yoktur çünkü yalnızca kullanan kahramana etki ederler. İkinci eşya türü şarjlı eşyalarıdır. Bu eşyaları yok olmadan önce şarjlarına bağlı olarak birkaç kere kullanmanız mümkün değildir. Üçüncü cins ise bizim için en önemli olan ve bu sayfada neredeyse hepsini tanıယacağınız sürekli eşyalarıdır. Bunlar üzerinde taşıdığınız sürece kahramanınıza çeşitli güçler kazandırırlar ve kullanmak için bir hedef belirlemenize gerek yoktur. Bu eşyalarдан kurtulmak için onları yere bırakmanız gereklidir.

Genel Bilgiler ve İşinize Yarayacak Diğer Şeyler

Nedir bu genel bilgiler? Örneğin Görünmezlik avantajından en iyi şekilde yararlanmak için yapabilecekleriniz, binalarıınızı çok daha iyi korumanın ve düşman birimlerinin binalarını daha kolay yıkmanız yolları, kuleler, hava birimleri ile yer birimleri arasındaki stratejik farklar... Kısaca toparlarsak bu yazının sonuna geldiğinizde kafanızda oyundaki ögeler hakkında pek fazla soru işaretü kalmayacak :)

	Aldor's Flute of Accuracy	Yakındaki menzili birimlerde verdiği zararı %10 artırır.
	Ancient Figurine	Kahramanın Intelligence değerini 1 artırır.
	Ancient Jangle of Endurance	Kahramanın ve yakındaki birimlerin hızını %5, hareket hızını %10 artırır.
	Belt of Giant Strength +6	Kahramanın Strength değerini 6 artırır.
	Boots of Elvenkind +8	Kahramanın Agility değerini 8 artırır.
	Boots of Speed	Kahramanın hareket hızını artırır.
	Bracer of Agility	Kahramanın Agility değerini 1 artırır.
	Circlet of Nobility	Kahramanın Strength, Agility ve Intelligence değerlerini 2 artırır.
	Claws of Attack +3	Kahramanın saldırısında verdiği zararı 3 artırır.
	Claws of Attack +8	Kahramanın saldırısında verdiği zararı 8 artırır.
	Claws of Attack +9	Kahramanın saldırısında verdiği zararı 9 artırır.
	Claws of Attack +12	Kahramanın saldırısında verdiği zararı 12 artırır.
	Claws of Attack +15	Kahramanın saldırısında verdiği zararı 15 artırır.
	Cloak of Flames	Kahramanın, stratejik düşmanlara saldırısında 10 zarar verebileceğini kapsar.
	Cloak of Shadows	Kahramanın geceleri görünmez olmasını sağlar. Kahraman hareket eder veya saldırırsa görünmezlik etkisi kaybolur.
	Crown of Kings +5	Kahramanın Strength, Agility ve Intelligence değerlerini 5 artırır.
	Druid Pouch	Kahramanın Intelligence değerini 1 artırır.
	Gauntlet of Ogre Strength +3	Kahramanın Strength değerini 3 artırır.
	Gem of True Seeing	Kahramanın görüş alanı içinden görünmez birimleri tark etmesini sağlar.
	Gloves of Haste	Kahramanın saldırısı hızını %15 artırır.
	Goblin Night Scope	Kahramanın geceleri görüş mesafesini artırır.
	Helm of Valor	Kahramanın Strength ve Agility değerlerini 4 artırır.
	Hound of Culling	Kahramanın Agility ve Intelligence değerlerini 4 artırır.
	Ironwood Branch	Kahramanın Strength değerini 1 artırır.
	Khadgar's Pipe of Insight	Kahramanın ve yakındaki birimlere 1 mana kazanma bonusu sağlar.
	Lion's Doom-Horn	Kahramanın ve yakındaki birimlerin saçıktı kazanma ve hareket hızlarını artırır.
	Lion's Ring	Kahramanın Agility değerini 1 artırır.
	The Lion Horn of Stormwind	Kahramanın ve yakındaki birimlere 1 zırh kazası verir.
	Mantle of Intelligence +3	Kahramanın Intelligence değerini 3 artırır.
	Mask of Death	Kahramanın yakın çevresinde verdiği zararı %50'si saçılık olarak gorü kazanır.
	Metallium of Courage	Kahramanın Strength ve Intelligence değerlerini 4 artırır.
	Necklace of Spell Immunity	Kahramanın etkilenmemesini sağlar.
	Orb of Fire	Kahramanın verdiği zarara 8-12 sivri zararı ekler.
	Orb of Frost	Kahramanın verdiği zarara 8-12 saçılık zararı ekleyerek düşmanı hareket ve saldırısını azaltır.
	Orb of Lightning	Kahramanın verdiği zarara 8-12 elektrik zararı eklerken her saldırısında Purge yapıyor.
	Pendant of Energy	Kahramanın mana kapasitesini 150 artırır.
	Pendant of Mana	Kahramanın mana kapasitesini 300 artırır.
	Portent of Health	Kahramanın sağlığı puanını 300 artırır.
	Portent of Vitality	Kahramanın sağlığı puanını 100 artırır.
	Ring of Protection +1	Kahramanın zırhını 1 artırır.
	Ring of Protection +2	Kahramanın zırhını 2 artırır.

	Kahramanın zırhını 3 artırır.
	Kahramanın zırhını 4 artırır.
	Kahramanın zırhını 5 artırır.
	Kahramanın sağlığını gerdanızı bizi artırtır.
	Kahramanın Strength, Agility ve Intelligence değerlerini 1 artırır.
	Kahramanın Intelligence değerini 6 artırır.
	Kahramanın ve yakındaki birimlerin verdikleri zararın %15'ini sağlıyor olacak gerdanızı kazanmanızı sağlar.
	Kahramanın Strength değerini 1 artırır.
	Kahramanın Agility değerini 3 artırır.
	Kahramanın mana gerdanızı bizi artırtır.
	Kahramanın Agility değerini 1 artırır.
	Kahramanın yapılan saldıruların %8'ini boş gitmesini sağlar.
	Kahramanın Strength değerini 1 artırır.
	Kahramanın Intelligence değerini 1 artırır.
	Yakındaki birimlerin saldırı zararlarını 1 artırır.

Görünmezlik

Warcraft serisiyle daha önceden tanışmış olanlar bilirler. Warcraft II'de de görünmezlik ilgili stratejiler kullanıyordu ama o oyunda görünmez birimleri tespit etme olağanlığı yoktu. Bu sefer hem saldırının, hem de savunmanın elinde çeşitli kozlar bulunuyor.

- Görünmezlik hakkında bilmeniz gereken en önemli şey, görünmez haldeyken kesinlikle saldırı yapamayacığınızdır. Böyle bir şeye kalkıştığınız anda görünür duruma geçersiniz.

- Kahramanlar için görünmezlik sağlayan Invisibility iksirlerini, Goblin Merchant'lardan satın alabilirsiniz. Bunun dışında kahramanınıza Shadowmeld yeteneği kazandıracak eşya da bulmanız mümkün.

- İnsanırkındaki Sorceress birimi, Invisibility büyüsü sayesinde istediği bir birimi görünmez hale geçirilebilir. Bu yüzden İnsanırkı görünümezlik oyunun lideri olarak bilinir.

- Orc'larda görünmezlik kullanabilecek tek birim bir kahraman olan Blademaster'dır. Blademaster'in Wind Walk yeteneği sayesinde gizli saldırılardan bulunmasını veya casusluk yapmasını sağlayabilirsiniz.

- Undeadırkındaki görünmezlik kullanıcıı Shades birimidir. Bu birimi üretebilmek için teknolojinizi en üst seviyeye kadar çıkarmanız gerekiyor. Shade'in tek görevi yerleştirildikleri bölgede görünmez bir şekilde istihbarat yapmaktadır, saldıruları yoktur.

- Night Elfırkındaki Shadowmeld yete-

negi sayesinde Archer, Huntress ve Priestess of the Moon birimleri hareket etmedikleri sürece geceleri görünmez olurlar.

- Görmediğiniz birimlere saldırabileceğinizi unutmayın. Eğer henüz görünmez birimleri tespit etme yetınızı bilmiyor veya kullanamıyor, ama etrafında görünmez birimler olduğundan kuşkuluyorsanız Starfall, Earthquake, Blizzard gibi alan etkili büyüler kullanın. Büyünün etki alanı içindeki görünmez birimler de zarar görebilecektir. Ayrıca yerinden kesin eminseniz Catapult veya Ballistae birimlerinin 'Ground Attack' özelliği ile de bunları vurmaüzüm possibilitàndür.

- Peki ya görünmezleri nasıl görebilirsiniz? Kahramanların taşıyabildiği ve Goblin Merchant'ta satın alabildiğiniz Gem of True Seeing bunun en kolay yolu-

dur. Ama çok değerli envanterinizin bir slotunu işgal edeceğinden hoşuna gitmeyecektir.

- İnsanırkından birimlerinden Gyrocopter ve Mortar Team saklananları ortaya çıkarabilir. Ayrıca Arcane Sanctum'da yapacağınız Magical Sentinel geliştirmesi ile kulelerin de görünmezlik tespiti yapmasını sağlayabilirsiniz.

- Orc birimlerinden Farseer (Far Sight) ve Witch Doctor (Sentry Ward), Undead birimi Shades ve Night Elf birimlerinden Huntress (Sentinel) ile Priestess of the Moon (Scout) görünmezlik tespiti yeteneğine sahip olanlardır.

Kuşatma

Warcraft III'te birçok bölüm bitirebilmek için rakip üssünü ele geçirmeniz ve elbette bu sırada kendinizinkini korumanız gerekecektir. Oyundaki binalar oldukça dayanıklı olduğundan, yanlış bir strateji kullanırsanız ummadığınız sonuçlarla karşılaşabilirsiniz. Bu yüzden özellikle kuşatmalarda etkili birimleri bilmek, büyük önem taşır.

- Herırkı kuşatmalar için özel tasarlanmış birimleri vardır. Bu birimler binalara saldırıldıklarında mümkün olan en yüksek zararı verirler. Ancak bu birimleri dikkatli kullanmazsanız, saldırığınız yere yakın olan kendi birimleriniz de zarar görebilir.

- Üsse saldırırda kullanacağınız ordu nuzda mutlaka en az 2 tane kuşatma birimi götürün. Bunu sonradan getirmeye çalışırken zaman kaybetmeniz, düşmanın toparlanması neden olabilir.

- Oyundaki kuşatma birimleri şunlardır: İnsanırkı için Mortar Team, Steam Tank ve Gyrocopter; Orcırkı için Catapult ve Raider; Undead'ler için Meat Wagon ve Frost Wyrm; Night Elfırkı içinse Bal-





listae ve Chimaera. Bu birimlerin dışında İnsan ırkında Archmage (Blizzard), Orc ırkında Farseer (Earthquake), Blademaster (Critical Strike, Bladestorm) ve Tauren (Warstomp), Undead ırkında Frost Wyrm (Freezing Breath), Lich (Death, Decay) ve Night Elf ırkında Priestess of the Moon (Starfall), Chimaera (Corrosive Breath) birimleri, parantez içinde gördüğünüz büyüğe yetenekleri kullanarak düşman yapılarına büyük hasarlar verebilirler.

• Kuşatma savunmalarında en büyük işinin kendisine düşmektedir. İnsan ırkının Improved Masonry, Advanced Masonry ve Imbuied Masonry araştırmaları yapılarının zırhlarını ve yaşam puanlarını oldukça artırbilirler. Orc ırkı ise Spiked Barricades, Improved Spiked Barricades ve Advanced Spiked Barricades araştırmaları ile yapılarına saldıran düşmanların zarar görmelerini ve başarısız olmalarını sağlayacaktır.

Hava Birimleri

Bazen öyle zamanlar olacak ki, birbirinden güçlü birimlerle oluşturduğunuz ordunuzun karşısına çıkan bir yaratık çıkvıvercek. Ve o anda fark edeceksiniz ki ona en ufak bir zarar bile veremiyorsunuz. Neden? Çünkü hava birimlerine saldıracabilecek birimleri yanınızda almamışsınız. Açıkçası başına birden fazla kez gelen bu sinir bozucu duruma düşmek istemiyorsanız, grubunuzun tüm amaçlara uygun olmasına özen gösterin.

• Hava birimlerinin en güzel özelliklerini vur-kaç yapabilmeleridir. Diğer birimlerin aşamayacağı engellerin üzerinden gebebilir ve düşmanın dalga geçtikten sonra geldiğiniz yoldan geri dönebilirsiniz. Hatta hava birimlerini yer birimlerinin asla erişmeyeceği yerlerde saklama-

nız da mümkün. Örneğin yürüyerek ulaşlamayacak ada parçalarına.

- Uslerinizde mutlaka hava birimleri-ne engel olabilecek tarzda yapılar bulundurun. İnsan ırkı için Guard Tower, Orc ırkı için Orc Burrow ve Watch Tower, Undead için Spirit Tower ve Night Elf için Ancient Protector size yeterli korumayı sağlayacaktır.

- Hava birimleriyle karşılaşmamak için ordunuzda bulundurmanız gereken birimler ise insanlar için Dwarven Rifleman, Gyrocopter ve Gryphon; Orc'lar için Troll Headhunters, Wyvern Riders; Undead için Gargoyle ve Night Elf için Archer, Dryad, Priestess of the Moon, Hippogryph ve Hippogryph Rider.

- Son olarak hava birimlerine saldırırken kullanabileceğiniz büyüleri söylem. İnsan ırkında Archmage (Blizzard), Mountain King (Storm Bolt) ve Sorceress (Polymorph); Orc ırkında Raider (Ensnare), Farseer (Chain Lightning), Tauren Chieftain (Shockwave), Shaman (Purge) ve Witch Doctor (Stasis Trap); Undead için Crypt Fiend (Web), Death Knight (Death Coil), Lich (Frost Nova) ve Dread Lord (Sleep); Night Elf için ise Priestess of the Moon (Starfall)

Keşif

Yerini bilmediğiniz bir rakibe nasıl saldırabilirsiniz? Basit, saldırıramazsınız. O halde her savaş strateji oyunda olduğu gibi bu oyunda da rakibin nerede olduğunu, neler yaptığıni bilmek çok önemlidir. Düşmanın yerini bulduğunuz zaman, size hangi yönden saldırabileceğini de keşfetmiş olursunuz. Böylece üssünüzü giden tüm yolları savunmaya çalışmanıza gerek kalmayabilir.

- Diyelim ki düşman üssünü buldunuz ve saldırınız, ancak onun güzleri sizin-

kinden daha üstün ve bir süre daha beklemeniz gerekiyor. İşte bu noktada düşmanın bu süre içinde ne kadar geliştiğini, hangi birimleri ürettiğini bilmeniz, bir daha saldırınızda da aynı duruma düşmeniz için büyük önem taşır. Bu yüzden sürekli olmasa da, belli aralıklarla düşman üssüne keşif için kullanacağınız sıradan bir eleman gönderip neler yaptığına bir göz atın.

- Elinize ne kadar çok altın geçerse, o kadar çok birim ve bina yapabilirsiniz. Özellikle kuvvetli birimlerden oluşan güçlü bir ordu, çok fazla altın ister. Bunun için de haritadaki altın madenlerinin yerlerini tespit etmeniz gereklidir. Elinizdeki işçi birimlerden birini haritada gezintiye çıkarmayı deneyin, büyük ihtimalle pişman olmayacaksınız. Unutmayın ki altınları siz toplamazsanız, rakiplerinizi toplayacaktır.

- Oyundaki en iyi keşif birimleri şunlardır: Goblin Laboratory'den satın alabileceğiniz Goblin Zeppelin (bunun sayesinde birimlerinizi de sağa sola taşıyabilirsiniz), İnsan ırkında Gyrocopter ve Gryphon Rider'lar; Orc'larda Blademaster (Mirror Images büyüsü ile oldukça başarılı keşifler yapabilirsiniz), Far Seer, Witch Doctor (Sentry Ward sayesinde olan biteni uzaktan takip edebilirsiniz), Night Elf için Huntress Sentinel, Priestess of the Moon (Owl) ve Undead için tüm uçan birimler ama özellikle de Shade (hem görünmez, hem de görünmeyen birimleri görebilir).

- Goblin Laboratory'de satın alabileceğiniz Reveal sayesinde tüm haritayı gözler önüne serebilirsiniz.

Gördüğünüz gibi aslında her oyuncunun arkasında keşfedilmeyi bekleyen birçok özellik yatar. Peki neden bunları bilmenin bu kadar önemli olduğunu düşünüyorum? Çünkü önemli olmasaları (bu oyuncu için konuşursak) Blizzard bu kadar teferüatlı çalışmalar yapmadı bu oyunu yaratmak için. Eğer oyuncunun konusu, tarihçesi vs. hiçbir şey ifade etmeseydi, insanlar neden oturup bunları hazırlasınlar ki? Warcraft'ın aynı türdeki diğer oyunlardan daha çok sevildiğini, daha çok satmasını, daha yüksek notlar almasını arasında sadece grafikleri veya ses efektleri yatar elbette. Her ne kadar birçok kişi oyunu yalnızca 'bitirmek' için oynuyorsa, gerisine hiç dikkat etmiyor ve önem vermeyen olsa da sanırım asıl zevki oyunu bilip, anlayıp, sindire sindire oynayanlar alıyor. Yazı bittiğine göre gidip "sindire sindire" Neverwinter ve Warcraft oynayabilirim :D "Farewell! – Lord Uther".

Eser Güven | eser@level.com.tr

Neverwinter Nights

Dungeon Master'lığa başlamanın ilk adımlarını atmanıza yardımcı olalım dedik.

Sonunda uzun zamandır beklediğim Neverwinter Nights'a kavuştum. Bildiğiniz gibi bir Bioware (ve eski partnerleri Black Isle) hayranı olarak, onların oyunlarına karşı ayrı bir sempatisim var. Neyse ki NWN tam beklediğim gibi çıktı ve açıkçası oyunu oynarken yazılacak ne kadar çok malzeme olduğuna ben bile şaştim.

Bu yazda yalnızca oyundaki görevlerden değil, ilk kez karşılaştığımız yeniliklerden, karakter yaratımından (ki yine bildiğiniz gibi FRP yazılarında bu kısım klasiktir) ve editörden de bahsedeceğim. Aslında Sinan'la konuştuğumuzda görevleri ikinci plana atmayı düşünmüşük ama bu konuya ilgili oyun çıkar çıkmaz o kadar çok mail aldım ki, görevlere diğerleri kadar önem vermeye karar verdim. NWN'nin oyun tarzı diğer Bioware oyunlarına pek benzemediğinden olacak, birçok okur ana görevin dışında görev bulamamaktan yakınımış. Bu görevleri bulamayışınızın sebebini de görevlerle ilgili kısında açıklayacağım. Ama sakın bu yazıda görev ağırlığı olacak diye düşünmeyin çünkü yalnızca Chapter 1'in sonuna kadar olan görevleri yazmayı düşünüyorum. Zaten oyun mantığını bu ilk Chapter'da kaptıktan sonra diğer Chapter'larda da kullanacaksınız. Söz vermeyeyim, ama eğer yeterince istek olursa ve gelecek ay sağlam oyunlar çıkmazsa görevlere devam edebilirim.

Lafi yeterince uzattım yine, hemen yaziya dalmıyor :)

Vereceğiniz en önemli kararlar: nasıl bir karakter, nasıl bir yardımcı?

Olmazsa olmaz köşemiz karakter yaratımında beraberiz. Merak etmeyin, burada size her bir ırkı, sınıfın falañ özeliliklerini anlatacak değilim. Zaten D&D hakkında temel bilgi seviyesine sahip değilseniz, bu oyundan pek bir şey anlamazsınız mümkün değil. Eğer bilgileriniz hakkında kuşkunuz varsa öncelikle size oyun CD'sinin içinde bulunan kılavuzu okumanızı öneririm. Bu kılavuzda ihtiyacınız olan tüm temel bilgileri, D&D'nin olmazsa olmaz kurallarını, karakterlerini vs. rahatça öğrenebilirisiniz.

Doğu karakter yaratmanın bu kadar önemli olmasının sebebi, oyunun sonuna



Tomi Undergallows
Halfing Rogue
Kilitleri açma, tuzakları tespit edip etkisiz hale getirme her Rogue'nun olduğu gibi Tomi'nin de en önemli yetenekleridir. Yakın dövüşe pek meraklı olmasa da sindsice yapacağı vuruşlar düşmana çok zarar verecektir.



Linu La'neral
Elf Cleric
Özellikle iyileştirme alanında çok yetenekli bir Cleric olan Linu'nun en yararlı özelliklerinden biri Turn Undead yeteneğidir. Undead'lerle yapacağınız birçok savaşta ne kadar yararlı olduğunu göreceksiniz.



Sharwyn
Human Bard
Şarkılarıyla sizin savaşlarda çeşitli güçler kazanmanızı sağlayacak olan Sharwyn aynı zamanda yakın dövüşte de katkıda bulunabilir ve çoğu kilitli sandığı ve kapıyı açabilir.



Boddyknack Glinckle
Gnome Sorcerer
Yakın dövüşle pek alakası olmamasına rağmen bildiği çeşitli saldırı büyütüleyle size oldukça yardımcı olacaktır. Kilitleri açmaya yaranan büyülerde de sahiptir.



Daelan Red Tiger
Half-orc Barbarian
Tam bir yakın dövüş canavarı olan Daelan, özellikle büyüğü olmayı seçen karakterlerin çok işine yarayacaktır. Sahip olduğu inanılmaz güç sayesinde kilitli kapıları ve sandıkları da parçalayabilir.



Grimgnaw
Dwarf Monk
Bir Monk'un tüm özelliklerini taşıyan Grimgnaw, Stunning Fist ve Flurry of Blows gibi yetenekleri sayesinde yakın dövüşte çok başarılı bir yardımcıdır.

kadar yarattığınız karakteri kullanmanız gerekmesi ve onunla bütünlüksizseniz alacağınız zevkin oldukça düşmesi. Örneğin Mage olduğunuz halde 'ya ben adamlara dalmak istiyorum, büyüp yapmak sıkıcı' derseniz olmaz. O yüzden bu kısımda oturup bayağı bir kafa patlatmanız, oyunda kendinize nasıl bir yön seçmek ve rol vermek istediğinizde açık açık karar vermeniz gerekecektir.

Eğer karakter yaratmayı pek içli dışlı olmak istemiyorsanız ve hazır yaratılmış karakterlerden size uygun biri varsa çekinmeden seçebilirsiniz. Ama sonra keşke şu özelliğin söyle olsaydı, böyle olsaydı demeyin :

Ben her zamanki karakterim Frost'u şu şekilde yarattım:

Frost: Male, Dwarf, Fighter,
Chaotic Good

Stats: STR: 16 , DEX: 14 , CON: 17 ,
INT : 10 , WIS : 10 , CHA : 8

Skills: Discipline : 3 , Parry : 4 , Lore : 1

Feats: Two Weapon Fighting, Lightning
Reflexes

Ne yaparsanız yapın, ama Intelligence değerini sakın 10'un altına düşürmeyin. Yoksa adamanız konuşma özürlü olacak ve kurduğu cümleleri siz bile anlamakta zorlanacaksınız. İlla puan kısmınız gerekiyorsa başka yerden kisin. Tabi illa aptal bir Barbarian ile oynamak istiyorum diye tutturmazsanız...

Gelelim ikinci önemli karara, yani yardımcı (henchmen) seçime. Bu oyunu diğerlerinden ayıran en büyük özellik oyun boyunca yanınızda yalnızca bir kişi taşıyabilmeniz. Elbette oyunu tek başına da bitirebilirsiniz ama ben zorluk derecesi olarak D&D Hardcore Rules seçtiğim için, yalnız başına dolaşmak istemedim mese- la. Yardımcılar konusunda bilmeniz gereken iki önemli şey sunlar: Yardımcınız yapacağı şeyleri söyleyemezsiniz, yani ona emir vermeniz mümkün değil. Yalnızca nasıl davranış gereğini (sizi korumak, yakındakine saldırmak, olduğu yerde kalmak vs.) söyleyebilirsiniz. O da verdiğiniz plana uygun olarak savaşlarda gerekli büyüler yapacak ve doğru olduğunu düşündüğü şekilde hareket edecek. Mese- la bir sandığı açmaya çalışın ama kilitli olduğunu gördünüz. Eğer yardımcıinizin kilit açma yeteneği varsa hemen 'ben denerim' diyecek ve sandığı açmaya çalışacaktır. Aksi halde ona 'şu sandığı aç' demeniz mümkün değil. Aynı şekilde yardımcılarınızın karakter özelliklerini de görmeniz pek mümkün değil, tek bildiğiniz daima sizin bir level altınızda olduğu. Yani siz level atladiğça o da atlıyor. Peki ama bunca belirsizlik içinde kendimize hangi yardımcı seçeceğimize nasıl karar

vereceğiz. İşte bu konuda size yardımcı olacağım. Oyunda kendinize yardımcı alacağınız iki yer var: Chapter 1'deki Temple of Tyr ve şehirdeki Trade of Blades. Temple'da yalnızca Tomi Undergallows varken, Trade of Blades'te daha çok seçenekle karşılaşacaksınız.

Özelliklerinden anlayabildiğiniz kada- riyla oyunda siz tamamlayacak bir karakter seçmeniz gereklidir. Eğer Mage veya Cleric gibi büyüp ağırlıklı, yakın savaşlarda zayıf karakterler kullanıyorsanız Daelen veya Grimgnaw çok işinize yarayacaktır. Eğer savaşçısınız ve tuzaklardan, kilitli sandıklardan şikayetçisiniz bu sefer Tomi aradığınız yardımcı olacaktır. Sizi sürekli iyileştirerek destek olan bir yardımcı için Linu'yu öneremeliyim. Ben şahsen kendime yardımcı olarak Sharwyn'i seçtim, günümüz savaş sırasında şarkılılarıyla başta Strength olmak üzere birçok özelliğini artırabilen. Bunun yanı sıra gözde hitap etmesinin etkisi olmadı desem yalan olur ;)

Görevler: Nereye bakacağınızı bilirseniz, birçok görev bulabilirsiniz

Oyunda, özellikle de Chapter 1'de asında çok fazla görev bulmanız mümkün. Burada görevler üç kısma ayrılıyor: Ana görevler, sınıflara özgü görevler, yardımcıların verdiği görevler.

Ana görevleri zaten iskalamanız mümkün değil. En başta Aribeth'in verdiği görevler tamamlamaya çalışırken, bu görevlerde çeşitli alt görevler alırsınız. Sınıfa özel görevleri almak için belli bir sınıfın temsilcisiyle konuşmalısınız. Bu tür görevlerden mesela Rogue'ya ait olanı, yalnızca Rogue karakterlere verilir. Diğer sınıflardan bir karakterseniz görevi

verecek olan kişiyi Persuade kullanarak ikna etmeniz gereklidir. Bazı sınıfların görevlerinde ise bu bile bir işe yaramaz. Yardımcıların verdiği görevleri öğrenmeniz için ise yardımcıınız ile konuşmanız gereklidir. Size başta hikayelerini tam olarak anlatmasalar da, siz level atladiğça onlar kendilerini size açacaklardır. Hikayenin üç aşamasını da dinledikten sonra istedikleri eşyaları bulmanız gereklidir. Yalnız bu görevlerin Chapter 1'deyken yapılması gerektiğini söyleyelim. Şimdi çok ayrıntılı olmamak üzere görev açıklamalarına geçiyorum ama ilk Prelude kısmını rahatça oynayıp bitirdiğinizi varsayıyorum. Bazı görevler farklı şehir kısımlarına yayıldıklarından, kısım kısım anlatacağım. Ana görevlerle ilgili olanları yanlaştırdı oklardan tanıyabilirsiniz.

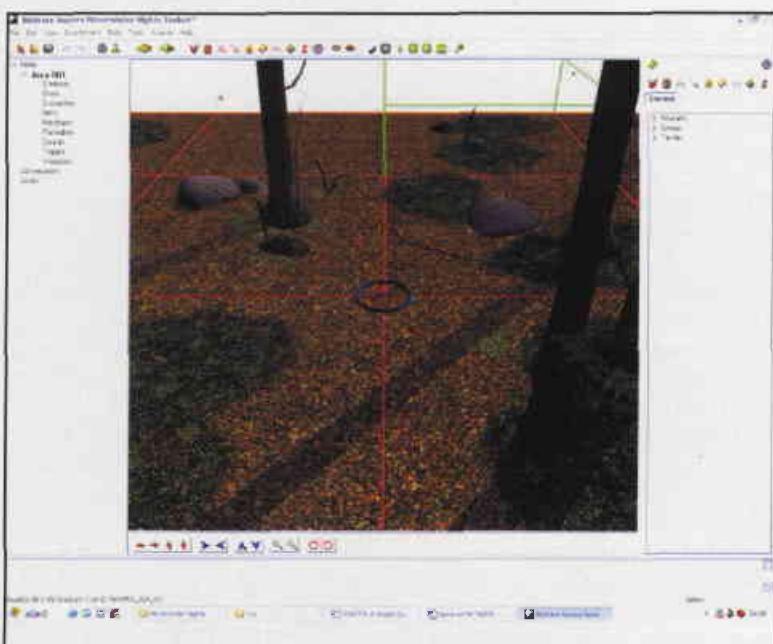
City Core

➤ Chapter 1'in başında kendinizi Temple of Tyr'de bulacaksınız. Aribeth'le konuştuğunuzda ana quest olan Waterdhavian Creatures'a başlayacaksınız.

CLASS Quest - Lord Never's Tomb: Kuzeydeki kapıdan girip Cleff ile konuşun. Eğer Cleric, Paladin veya Monk iseniz, Lord Never'in mezarının yerini bulmanız için bazı eşyaları bulmanız isteyecek. Farklı sınıftaysanız "Persuade" kullanarak bu görevi alabilirsiniz.

➤ Temple'dan çıktıığınızda Bethany si- ze Peninsula District'teki olaylardan bahsederek ve ana görevde dayalı bir görev daha almış olacaksınız.

CLASS Quest - The Gauntlet: Trade of Blades'teki Graxx ile konuşun. Eğer Fighter, Paladin, Barbarian veya Ranger iseniz, size Gauntlet hakkında bilgi verecek. Pa-



rasını verip Pass alın. Diğer sınıflar da Persuade ile bu görevi alabilirler. Gauntlet, Blacklake District'te bulunuyor.

CLASS Quest - Rescue Animals : Büyüük ağacın dibindeki Nyatar ile konuşun. Druid veya Ranger haricindekiler de Persuade ile bu görevi alabilirler. Amacınız Blacklake'teki hayvanat bahçesindeki hayvanları serbest bırakmak.

CLASS Quest - Join Cloaktower Guild : Cloaktower'a girdiğinizde eğer Sorceress veya Wizard iseniz bu görevi alabilirsiniz. Diğer sınıflar bu görevi alamazlar. Amaç her bir şehir kısmındaki laboratuarlardan eşya almak.

CLASS Quest - Steal Artifacts for Ophala : Moonstone Mask'taki Ophala, Rogue olanlara üç eşya çalma görevi verecek. Persuade olanağı burada da var.

Peninsula District

► Önce Captain Kipp ile konuşup hapisle ilgili bilgi alın. Sonra da güneydoğu tarafındaki Militia'ya giderek Sedos ile konuşun. Hapishanenin güneyindeki kanalizasyon girişlerine gelin ve aşağı inin. Oradaki Gang Leader'i öldürünce üzerinden hapishane anahtarları çıkacak. Hapishane'ye girin ve iki kat aşağı ulaşın. Emerniki ile konuşarak olaylar hakkında bilgi alın. Ortadaki odada bulunan kolu çekerek üçüncü kata inen kapılı açın. Önce Kurdan'ı öldürün ve ardından Head Gaoler'i koruyan tüm nöbetçileri öldürün. Gaoler'i de öldürünce Waterdhavian yaratıklarından biri olan Intellect Devourer serbest kalacak, ama herkesi öldürdüğünüz için girecek beden bulamayacak. Savunmasız kalan yaratığı öldürün ve beyğini alın.

CLASS Quest - Join Cloaktower Guild : Haritanın kuzey doğusundaki evlerden birindeki Earth Mephit'i öldürün ve Bit of Clay'ı alın.

CLASS Quest - Lord Never's Tomb : Doğu kısmının ortalarındaki bir evde Jones isimli bekçi sizini sorulayacak. Ona Oleff'in mektubunu gösterin ve aşağı kata inin. Briley'e de mektubu gösterin ve sandığın içindeki Ceremonial eşyalarını alıp, Haluth's Tomb kitabını okuyun. Bu kitabı Oleff'e vererek 200 altın kazanacaksınız.

HENCHMAN Quest - Sharwyn : Sharwyn'in istediği Celestial Elixir'i Tanglebrook Estate'te bulacaksınız. Bunun karşılığında Sharwyn size Belt of the Performer +1 verecek.

Beggar's Nest

► Captain Ergus ile konuşup bilgi alın. Shining Serpent'e gidin ve Herban ile konuşarak Krestal ve Jemanie isimli kişileri bulma görevini alın. Haritada Barricaded House diye gösterilen evlere girdiğinizde



Krestal ve Jemanie'yi bulacaksınız. Jemanie'den Estate Ward Stone'u alın ve kuzeydeki garip binaya gidin. Kapıdaki sesin sorduğu soruya evet cevabını verin ve Ward sayesinde içeri girin. Burada amacınız Snake Cult Leader'i bulup öldürmek. Sonra aşağı kata inip ilerleyin ve Dire Spider'i öldürüp arkasındaki kapıdan Graveyard'a gidecek. Warrens of the Dead'e girin ve tüm odaları dolaşın. Torin'in cesedinin üzerinden bir yüzük ve bir anahtar alacaksınız. Ortadaki kısma anahtarla girebilirsiniz, ama oradaki mezarı açınca bir Mummy size saldırıyor. Yine de mezarдан Armor of Comfort gibi oyunun başı için çok iyi bir zırh çıkıyor. Jared'i bulup konuştuktan sonra Warren'in ortasındaki Gulnan'ın odasına girin. Gulnan'ı ve diğerlerini öldürün ve üzerinden Yuan-ti kalbinin alın.

CLASS Quest - Lord Never's Tomb : Graveyard'da Warren'in yanındaki mezarın önündeki sandığa Ceremonial Shield yerleştirin. İçeri girip Mummy'i öldürün ve sandıktan Ancient Chronicles of Never'ı alın.

HENCHMAN Quest - Tomi Undergallows : Tomi'nin istediği dokümanları Wagon Repair Shop'ta bulacaksınız. Tomi karşılığında size Ring of the Rogue +1 verecek.

HENCHMAN Quest - Boddyknock Glintek : Haritada Barricaded olarak gösterilen evlerden birinde size zombiler saldıracak. Onları öldürüp Siril'in cesedinin üzerinden Leaven Bread Recipe'ı alın. Karşılığında Boddyknock size Lantanese Ring +1 verecek.

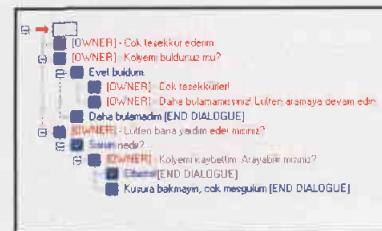
CLASS Quest - Join Cloaktower Guild : Haritanın kuzeybatı köşesindeki evlerden birinde bir Fire Mephit ile karşılaşacaksınız. Onu öldürdükten sonra Kindling Wood'u alabilirsiniz.

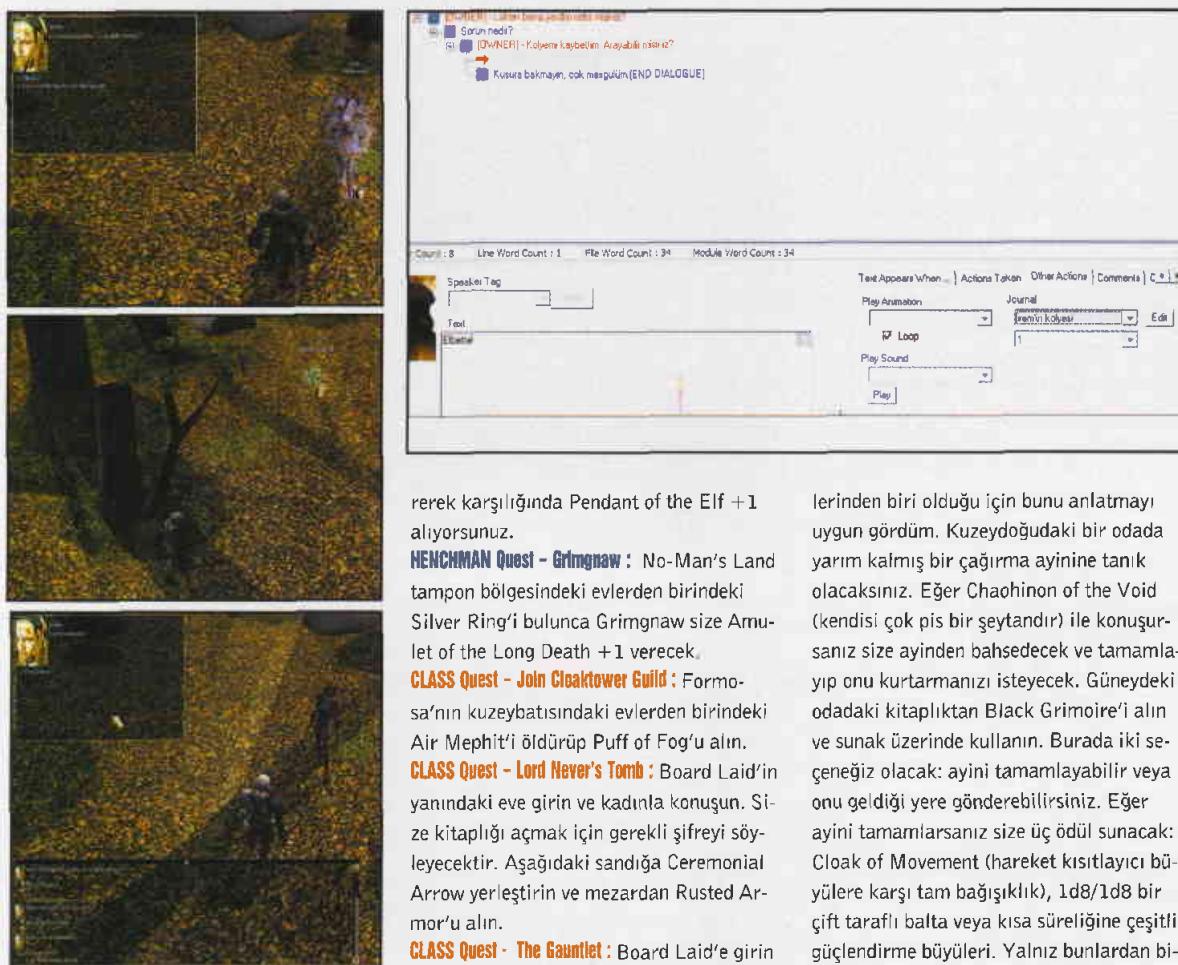
Docks District

► Captain Soren ile konuşup bilgi alındıktan sonra etrafta dolaşır birkaç haydut öldürün. Üzerlerinden çıkan açık artırmayı notunu okuyun ve Smugglers Coin'leri toplayın. Seedy Tavern'e gidin ve kapıda sese topladığınız Coin'lerle rüşvet verecek içeri girin. İçeride sarhoş Wittian ile konuşarak bilgi alın ve açık artırmayı yonetecik adamlı konuşun. Alt kattaki kapının önünde Chef nöbet tutuyor. Ona da rüşvet vererek içeri girin ve ilerlemeye başlayın. Alt katlardan birinde Dara'ne'i bulacaksınız. Onu kurtarın ve Vengaul ile Callik arasındaki durumu öğrenin. Size Silver Sails'e girmenizi sağlayacak bir madalyon verecek. Buradan gidecek ve Silver Sails'e girin. Alt kata inip su kanallarına ulaşın. Charon ile konuşarak sizi akıptan aşağı göndermesini isteyin. Kanalizasyona ulaştığınızda Callik ile Vengaul'u bulacaksınız. Callik'i öldürün ve Vengaul ile konuşun. Sandığın içinden Cockatrice tüyünü alın.

HENCHMAN Quest - Daelan : Haritanın güneybatı köşesindeki gemilerden birindeki Bloodsailor'u öldürün ve gemideki sandığın içinden Brooch'u alın. Karşılığında size Amulet of Red Tiger Tribe +1 verecek.

CLASS Quest - Steal Artifacts for Ophala : Haritanın kuzeybatı köşesindeki Androd Estate'ye girin. Androd'u bulup konuşun ve gar-





rerek karşılığında Pendant of the Elf +1 alıyorsunuz.

HENCHMAN Quest - Grimgnaw : No-Man's Land tampon bölgesindeki evlerden birindeki Silver Ring'i bulunca Grimgnaw size Amulet of the Long Death +1 verecek.

CLASS Quest - John Cloaktower Guild : Formosa'nın kuzeybatisındaki evlerden birindeki Air Mephit'i öldürüp Puff of Fog'u alın.

CLASS Quest - Lord Never's Tomb : Board Laid'in yanında eve girin ve kadınla konuşun. Size kitaplığı açmak için gerekli şifreyi söyleyecektir. Aşağıdaki sandığa Ceremonial Arrow yerleştirin ve mezardan Rusted Armor'u alın.

CLASS Quest - The Gauntlet : Board Laid'e girin ve barmene Gauntlet Pass'ı verin. Aşağı inip rakipleri tek tek yenin. Son rakip olan Claudius'a gelince Kellisai ile konuşun ve rüşvet vererek hile yapmasını önleyin. Claudius'u da yenerek barın sahibi olun.

CLASS Quest - Rescue Animals : Hayvanat bahçesine girin ve anahtarları kullanarak doğudaki odalardan birindeki Montgomery "Sureshot" Weathererson'ı bulup öldürün. Druid'in verdiği büyüyü ağacın yanında kullanın ve geçidi açın. Master of the Pets'i de öldürün ve kolu kullanarak tüm kafesleri açın. Hayvanlarla tek tek konuşarak geçide gitmelerini sağlayın. Geçidin yanına gidin ve onlarla tekrar konuşarak geçidi kullanın.

CLASS Quest - Steal Artifacts for Ophala : Hodge Estate'te Gilded Urn ve Rumbottom Estate'te Portrait of Sir Reginald Rumbottom III bulacaksınız. İkisini de alıp Ophala'ya götürün.

Chapter One Final

➤ Aribeth'e bütün hayvan parçalarını verin ve ayın odasına geçin. Ayını gerçekleştirecek olan dört kişiyle de konuştuktan sonra ayın başlayacak ve Desther'in planı ortaya çıkacak. Ortalık durulunca Aribeth ile konuşun ve hala açık olan geçitten geçin. Kuzeye doğru ilerleyin ve Helm's Hold'a girin.

Quest - A Devil's Deal : Oyunun en ilginç görev-

lerinden biri olduğu için bunu anlatmayı uygun gördüm. Kuzeydoğudaki bir odada yarılmış bir çağrıma ayinine tanık olacaksınız. Eğer Chaohinon of the Void (kendisi çok pis bir şeytandır) ile konuşursanız size ayinden bahsedeecek ve tamamlayıp onu kurtarmanız isteyecek. Güneydeki odadaki kitaplardan Black Grimoire'i alın ve sunak üzerinde kullanın. Burada iki seçenek olacak: ayını tamamlayabilir veya onu geldiği yere gönderebilirsiniz. Eğer ayını tamamlarsanız size üç ödül sunacak: Cloak of Movement (hareket kısıtlayıcı büyülerle karşı tam bağımlılık), 1d8/1d8 bir çift taraflı balta veya kısa süreli çeşitliliklerle büyüler. Yalnız bunlardan birini seçtiğinizde ayını tamamlamış olduğunuzdan bu şeytanı da dünyaya salmış bulunuyorsunuz. Şahsen ileride neler olabileceğini (tabi oluyorsa) bilmediğimden bu riskske girmedim ve ayinden önceki kaydımı yükleyerek onu geldiği yere postalamdım. Şimdi, yukarı giden merdivenleri bulduğunuzda hermen yandaki odadaki kitaplarda Book of Helm bulacaksınız. Hala bir ayın yapma şansınız olduğundan (şeytanı postladığımız için) kitabı bu sunağa getirin ve Guardian of Helm'i çağırın. Size sunacağı teklifler arasında Ring of Elemental Resistance (tüm element dirençlerine +15, süper), Elven Court Bow (piercing yeteneği) veya güçlendirme büyüleri. Ben burada yüzüğü tercih ettim, size de tavsiye ederim.

➤ Merdivenlerden çıkışın ve Fenthick ile konuşun. Üst kata çıkışın ve Desther'i bulup etrafındaki Ritual Creature'ları öldürün. Desther'la dövüşürken sağlığını yarına indirdiğinizde sizinle konuşacak. Ona Lord Nasher'in huzuruna gitmeye hazır olduğunu söyleyin ve bu Chapter'ı tamamlayın.

NWN'yi kişiselleştirmek:

Neler yapılabilir, bir ilk örneği

Bildiğiniz gibi NWN'ının asıl gücü kişiselleştirilebilmesinde yatıyor. Yani oyuna kendi karakter portrelerinizi, kendi modüllerinizi, görevlerinizi vs. rahatça ekle-

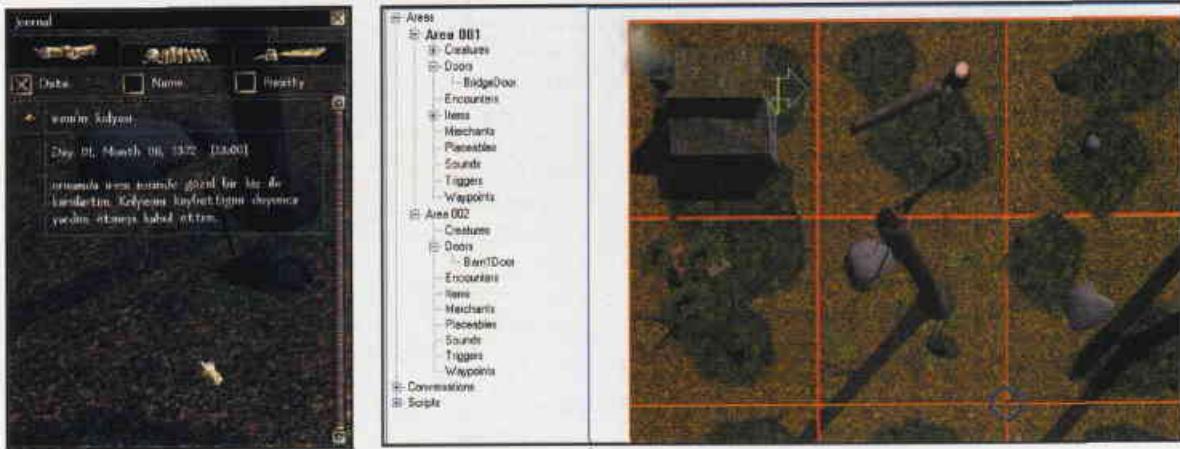
dirobyn içindeki heykeli alın.

CLASS Quest - Lord Never's Tomb : Su kanallarında dışında sandık olan bir kapı görceksiniz. Sandığın içine Ceremonial Sword'u koyun ve odaya girin. Mezarın içinden Ancient Symbol of Tyr'i alıncaya üç kapı da açılacak ve undead'ler saldıracak. Onları öldürüp dışarı çıkmak.

Blacklake District

➤ Cendran ile konuştuktan sonra kuzeydeki Ruined Tower'a girin ve Loxar'ı öldürüp kellesini Cendran'a götürün. Kuzeydeki kapıdan geçin ve Captain Harn'la konuşup bilgi alın. Artık Blacklake kışmasına girebilirisiniz. Doğudaki çemberde bulunan Formosa ile konuşun. Meldanen Estate'in önündeki bekçiye rüşvet verip içeri girin. Grommin ile konuşun ve onu kapıyı açması için ikna edin. İlerleyerek bir alt kata inin ve Meldanen's Sanctum'a ulaşın. Kafesin içindeki Dryad ile konuşmaya çalıştığınızda Meldanen ortaya çıkarıyor. Onu öldürüp (kötü birisi olduğundan bu Good alignment'ınızı etkilemiyor) anahtarları alın ve kafesi açın. Dryad size saçından bir tutam verecek. Böylece dört Waterdhavian yaratığını da bulmuş olacaksınız.

HENCHMAN Quest - Linu La'neral : Meldanen's Estate'te bulacağınız Moonbow'u ona ve-



yebiliyorsunuz. Dahası gelişmiş modüller yaratarak oyunu tamamen farklı hale getirmeniz ve bunları başkalarının oynaması için paylaşmanız mümkün. Bir nevi kendi zindanınızı bütün kuralları ile yaratıbilir ve oyuncuların bunları denemelerini sağlayabilirsiniz. Bunun dışında bir de bunlara DM olarak tamamen hükmedebilme imkanınız var elbette.

Bu konular hakkında size yardımcı olabilmek için çok fazla araştırma yapmam gerekti. Birbirinden farklı öğretileri inceledim, makaleler okudum, birçok senaryoyu (script) bire bir test ederek üzerinde çalışma imkanım oldu. Aslında bu konuda kendimde de bir şeyler yapmaya elbet çalışacağım ama biliyorsunuz zaman kısıtlı :) O yüzden şimdilik size bu öğretilerden en temel ve yararlı olanları, mümkün olduğunda kendim de ayrıntılar ve resimler eklemeye çalışarak anlatacağım. En azından sizin için de bir başlangıç noktası olur bu.

Klasik bir FRP görevi:

Kaybolan eşyanın sahibine götürülmesi

Gerçekten de klasik bir görev, değil mi? Bir düşünsene, oynadığımız tüm FRP'lerde düzinelere bu tür görevlerden var. Kişiler ve aradıkları şeyler değişiyor ama mantık hep aynı. Biz de bu öğretimizde İrem isimli Elf kızının kaybettiği kolyeyi bulma görevini yaratacağız. Bu öğretiyi adım adım anlatacağım ki buna benzer farklı görevleri de zorlanmadan yaratabilin.

1) İlk olarak oyunumuzla beraber gelen Toolset'i açıyoruz. Create New Module seçince Module Wizard çıkacak karşınıza. Modülümize Level ismini verelim. Area Wizard'a tıklayıp Forest tarzı bölgeyi seçelim. Göreviniz için Small boyutta bir bölge yeterli. Finish seçeneğini seçince seçtiğimiz orman bölgesi ekranın ortasına yüklenenecek. Biraz zoom yapıp açayı da güzelce ayarlayın.

2) Ekranın sağ tarafındaki ilk simge

olan Paint Creatures'a basın. Bu taraftaki simgeler oyun alanına her türlü NPC, yaratık, eşya vs. eklemek için kullanılıyorlar. Biz öncelikle bize görevi verecek olan İrem'i yaratacağız. Yandaki ağaçtan NPCs > Elves > Elf Ranger seçin. Bu seçimin özelliklerini tamamen değiştirebiliyoruz, yalnızca baz olarak alındı bunu. Şimdi seçtiğiniz bu karakteri bölgeye yerleştirin ve modele sağ tıklayıp Properties'i seçin. İsim olarak İrem yazın, ince ayarları göz zevkinize göre yapın ve isterken Description bölümünde karakterinizi tanıtan bir seyler karalayın (mesela: Güzeller güzel bir Elf prensesi). Advanced kısmındaki Faction'ı Commoner olarak seçin (Hostile olursa size saldıracaktır, o zaman görevi alamayız).

3) Şimdi sırada kaybolan kolyeyi yaratmak var. Sağ taraftaki dördüncü simgeye (Item) basın, sonra da Miscellaneous > Jewelry > Amulets > Glittering Necklace seçip bölgennizde uzak bir yere yerleştirin. Modele sağ tıklayın ve Tag kısmını silip "item_ireminkolyesi" yazın (Türkçe karakterler kullanılmıyor çünkü). Kolyeye de 'Elmas Kolye' ismini verelim.

4) İrem'in bizi her gördüğünde aynı seyleri söylememesi için sürekli olarak görevin durumunu kontrol etmemiz gerekiyor. Bunu bir değişken kullanarak sağlayabiliyoruz. Değişkenimiz "iremgorev" olsun. Henüz görevi almadsak bu değişken 0, görevi aldıktan sonra 1, bitirdiysek 2 değerini alacak diye kağıt üzerinde bir plan yapıyoruz. Görevleri doğaçlama yapamayacağınızda öncelikle her bir hareketin sonuçlarını bu şekilde planmanız gereklidir.

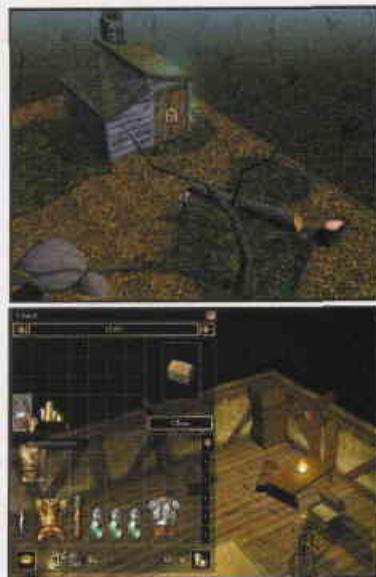
5) Artık İrem'in söyleyeceklerini oluşturabiliyoruz. İrem'in modeline sağ tıklayıp Properties seçelim. Conversation kısmındaki Edit düğmesine bastığımızda karşımıza Conversation Editor çıkacak. Burada görmüş olduğunuz ağaç şeklindeki yapı ile konuşmamızı dallandırmamız mümkün. Biz öncelikle Root altında üç ayrı dal

oluşturacağız. Bu dallara sırasıyla şu cümleleri yazın (Türkçe karakter kullanmayın, oyunda çok salak görünecektir):

- Çok teşekkür ederim.
- Kolyemi buldunuz mu?
- Lütfen bana yardım eder misiniz?

Cümleleri gördüğünüz gibi ters sıraya oluşturduk. Aslında bunun pek önemi yok, nasıl olsa Script Wizard kullanacağımız genel olarak bilgisayar modülü yanında ilk olarak NPC'nin bellii bir olay gerektirmeyen cümleleri söylemesini sağlar. Biz ilk iki cümlede bellii koşullar ekleyeceğimizden (örneğin ilk cümlede 0 olmalı) zaten ilk başta bunlar es geçilecektir. Ama koşullar karışıkça cümle yapısını bu şekilde kurmanız sizin ağınzdan rafatlık yaratacaktır.

Şimdi cümlelerimize koşul eklemeye başlayabiliriz. İlk satır olan 'Teşekkür' cümlesine tıklayın, altındaki "Text Appears When" sekmesine tıklayın ve oradaki sihirbaz şapkasına tıklayarak Script Wizard'ı çalıştırın. Koşul olarak değişken kullanmıştık, o yüzden Local



Variable seçeneğini seçin ve devam edin. Yukarıda sağdaki kutuya değişkenimizin ismini (iremgorev), aşağıda sağdaki kutuya da değişkenin hangi değeri için bu diyalogun kullanılacağını (2) yazın. Add düğmesine bastığınızda kod kısmında “GetLocalInt(GetPCSpeaker(), “iremgorev”) == 2” cümlesini göreceksiniz. Bu senaryoyu “dia_irem_01” olarak kaydedin. İkinci cümleyi seçin ve aynı işlemi tekrar edin. Bu sefer değişkenimizin 1 değeri alması gerektiğini unutmayın.

6) Cümleler ilk koşulları verdiğimizde göre diyalogumuzu biraz daha dallandırabiliriz. Örneğin görevi kabul etmeyebilirsiniz veya kolyeyi bulmadığınız halde buldum diyebilirsiniz. Şimdi de bu yapıları oluşturalım. Cümleleri resimde gördüğünüz şekilde yazın.

7) Artık görevi başlatmanın zamanı geldi. Görevin başladığını belirten iremgorev değişkeninin 1 olmasıydı. Yardım etmeyi kabul ettiğinizi söylediğinizde bu değişkene 1 değerini vermemiz gerekiyor. “Elbette” satırına tıklayın, alt kısmındaki “Actions Taken” sekmesine tıklayın ve Wizard'a gezin. Set Local Variables seçeneğine tıklayın, yukarıdaki kutuya değişkenimizin ismini (iremgorev) yazın, aşağıdakiler kutuya da 1 yazın. Bu senaryoyu da dia_irem_03 olarak kaydedin. Artık bu diyalog seçeneğini seçtiğimizde iremgorev değişkeni 1 değerini alacak ve dolayısıyla 2. aşamaya geçmiş olacağız.

8) İrem'in yanına bir daha gittiğimizde görev başlamış olduğundan kolyeyi bulup bulmadığımı soracak. Yalan söyleme ihtimaline karşı oyuncunun envanterini kontrol etmelii ve kolyeyi gerçekten bulup bulmadığını bakmaliyiz. Bunun için ‘Evet’ cevabının altındaki “Teşekkürler” cümlesine eşyaya sahip olma koşulunu ekleyeceğiz. Cümleyi seçin ve “Text Appears When” sekmesine tıklayıp Wizard'a açın. Item in Inventory seçeneğini seçin ve çıkacak ekrandaki Tag kısmına objeye verdigimiz isim olan “item_ireminkolyesi” kelimesini yazın. Bunu da dia_irem_04 olarak kaydedin.



1) İlk olarak kendimize güzel bir resim seçiyoruz. Burada ilkinin etrafını gerekli resimlerin tamamı kalitesini minimuma indürecek şekilde yüksek olmalıdır. Yüksek çözünürlükli resimler genelde en iyi sonuçları veriyorlar, çünkü onların de sunumda bu resimlerin NWN'ın kabul edeceğini formata indirmek zorundadır. Cümleniz hiz resmi bir rit portresi oluşturmak için oldukça uygun görünüyor.



3) Geçlik bir portrelin olmasa olsaz ya da, yani farlı iyi bir reaksiyon kontrast oynamalarının yapılması. Gördiğiniz gibi arkapanda daha koyu bir ton almış ve Swirl efekti ile turkuşuktitikliği olması sağlanır. Bu atılım açısından öne plandaki karakterin de ha öne çıkışını ve kalınlamasını bir hava yakalasması. Yüzün sağ tarafındaki renkli ışık ise portrelin ışık fantistik bir hava almasını sağlıyor. Özellikle sarı ve yeşil tonları kullanmak çok iyi sonuçlar veriyor. Bahar sonra Burn ve Dodge araçları kullanarak resimde çeşitli gölgeler yaratıyoruz (ölkisinde tonlar çok bolgrün). Resmin hali hali yerlerinde (bkz. kollar) diğer kullanarak resmin leske havisinden tazemem kortuluyor ve son olarak da Warp efektinde kazılderdi ve elindeki cesur itadeyi yakalıyor.



2) Burada fantastik bir hava yakalamak için ilk olarak renk deşgesini (Color Balance) değiştirdik. Asıl renklerimiz pompa tonlarında olmasından dolayı kırmızı ve maviyi öne çıkarıldığımızda çok güzel bir ton yakalayıyor. Bu da eritmenin ol-

lüzüne tüm resim üzerinde Smear aracı kullanılarak resme her neyeysse tamamen farklı bir hava veriyoruz. Gördiğiniz gibi gözler varyasyonları, imalatçı çokluklar El havası yolu lanıyor, ejzis kıvrımı değişiyor ve oturumun biraz daha dertli olması sağlanıyor. Sharpness efekti ile gözlerdeki boyraz ortaya çıkarıyor. En son olarak da yine Smear kullanılarak saçın bridge'ler ekleniyor. Amaç resmin orijinalinden uzaklaşması, ama bu sırada gizlilikle kaybedilmemesi.



4) Goldfish sun relaşması. Resimdeki kırmızı tonu öteye daha öne plana çıkarıyoruz ve sol kısımdeki yüzümüzde ışık etkisiyle arkapana öztürkten ışıkımız tamamlayıyoruz. Gıysı izverenin efektoru çözümü Smear aracını kullanarak yapılıyor, ayrıca pojüs kullanılarak biraz daha derinleştiriliyor. Burn aracını kullanarak gıysılı dokuları oluşturuyoruz ve burada biraz daha ince çalışma yaparak işleri oluşturuyoruz. Burn işleminden sonra Dodge yardımıyla oturumun te bölgelerini de gölgeleyip sajıltılaştırıyoruz ve dokularde daha bir iç beyinli hava yakalıyoruz. Kollarında gölgeleri de esanslı birliğinde oluşturduktan sonra resminiz hazır oluyor.

9) Eğer oyuncu doğru söyleyorsa ona kolye karşılığında 5 altın verelim. Tekrar “Teşekkürler” cümlesine basın ve “Actions Taken” sekmesine tıklayın. Şimdi burada öncelikle oyuncudan kolyeyi almalı, ona 5 altın vermelii ve görevin değişken durumunu 2, yani bitti durumuna getirmeliyiz. Wizard'a açın ve Give Rewards, Take Item ve Set Variable kutularını işaretleyin. Sonraki ekranda verilecek altına 5 yazın, diğer ekranda alınacak eşyanın Tag'ı olan item_ireminkolyesi yazıp Add düğmesine basın, en son ekranda da değişkenin ismini (iremgorev) ve alması gereken değeri (2) yazın. Bu senaryoyu da dia_irem_05 ismiyle kaydedin.

10) Şimdi yarattığımız modülü test edebiliriz. Build menüsünden Build Modüle seçin. Eğer bir hata verirse yazılı tek-rar kontrol edip hata yapıp yapmadığınızı görün. Sonra da Save yapıp NWN'yi yükleyin. New Game seçin ve Other Module kısmından Level modülmüzi yükleyin. Hazır buraya kadar gelmişken neden İrem'le konuşup yüzüğünü bulmuyorsunuz? :)

11) Modülmümüzün çalıştığını gördükten sonra biraz daha ayrıntı ekleyebiliriz. Mesela aldığımız görevi Journal'da görmemiz güzel olabilir. Toolset'i çalıştırıp

modülmümüz yükleyin. Yukarıdaki Tools menüsünden Journal Editörü açın. İlk olarak Root altında bir dal yaratın. Bu günükte ilk olarak görünen görev başlığı olacak. Category kısmına günükte görünümesini istediğimiz isim olan “İrem'in kolyesi” yazıyoruz. Tag kısmına “journal_kolye” yazın, Priority görevin günükte hangi sıradan belireceğini gösterir. Bütün tek görevimiz olduğundan bunun bir etkisi olmayacağı ama en üstte olmasını istediğimiz görevlere daha yüksek öncelik vermemiyiz.

12) Şimdi günüğümüzde görevi aldığımızda ve tamamladığımızda yazacak cümleleri oluşturacağız. Başlığa tıklayın ve iki kez Add düğmesine basın. Oluşturulan Entry'lerin başlarındaki ID numaraları, bunları İrem ile konuşmamiza bağlanırken çok önemli olacak. Şimdi ilk satırda (001) tıklayın ve “Ormanda İrem isminde güzel bir kızla karşılaştım. Kolyesini kaybettiğini duyuncu yardım etmemi kabul ettim.” yazın. İkinci satırda ise “İrem'in kolyesini bulup geri verdim. Karşılığında bana 5 altın verdi.” yazın ve Finish Category kutusunu işaretleyin. Böylece bu cümleinin “Biten Görevler” kısmında yer almasını sağlıyoruz. Editörle olan isimiz burada bitiyor.

13) Artık günlüğümüzle konuşmayı birbirine bağlayabiliriz. Sağ taraftaki Conversations kısmından hazırladığımız konuşmaya tıklayın. Şimdi ilk olarak görevi kabul ettiğimizi belirten "Elbette" cümlesine tıklayın ve aşağıdaki Other Actions sekmesine basın. Burada Journal kısmına tıklayın ve tek seçenek olan "İrem'in kolyesi" seçeneğini seçin. Altta ki rakam günlükteki ID'leri temsil ediyor, bildiğiniz gibi ilk ID'miz 1 idi. Sonra görevi tamamladığımızı gösteren "Teşekkürler" cümlesine geçin ve aynı işlemi tekrarlayın. Bu sefer ID olarak 2 kullanmalısınız. Eğer isterseñ yine bu kısımdaki Play Animation ve Play Sound kısımlarından, çeşitli animasyonlar ve sesler de seçebilirsiniz. Buradaki işiniz de bittince editörden çıkmak ve modülü kaydedin.

14) NWN'yi yükleyin ve modülü başlatın. Gördüğünüz gibi artık verdığımız kararları günlüğümüzde de görebiliyoruz.

Evet şu anda basit haliyle ilk görevimizi oluşturmuş bulunuyoruz. Herhalde editörün arkasındaki mantığı anlamışsınızdır. Söylediğim gibi önceden kağıt üzerinde yapacağınız planları bu editörle çok kolay biçimde hayata geçirilebilirsiniz. Örneğin eğer yeterince boş zaman bulursam yapmayı düşündüğüm çok güzel fikirler var benim kafamda. Mesela siz de çeşitli zindanlarda geçen ve tamamen yaratık öldürmeye yönelik olan basit modüller hazırlayabilirsiniz. Ya da daha çok bilmecele ve konușmalarla dolu olan modüller. Her şey sizin hayal gücünüzle sınırlı.

Bir başka klasik görev:

Belli bir eşyanın, bir sandıktan çalınması

Böyle yazarca ne kadar da tanıklık geliyor bu görevler, değil mi? Aslında bu görev biraz bahane oldu, asıl size farklı bölgeler arasında geçişini anlatacaktım. Aklıma konu gelmeyince böyle yapıverdim :) Şaka bir yana, basit modüller için bu iki görev cinsi bile oyuncuya zevkli dakikalar yaşatabilir. Hele bir de kurgusunu ve senaryosunu sağlam yapar da, oyuncunun karar vermesini zorlaştırmazsanız (şunu yaparsam alignment'ıma ters düber mi vs.) basit ama sürükleyici bir modül yapılabiliriz. Karşımıza. Bu öğretimizde de az önce yaptığımız işlemleri kullanacağız. O yüzden ilk kısımlar hakkında ayrıntıya girmeyim ve genel olarak anlatayım.

1) Önce geçen seferki gibi görevi verecek olan karakteri yaratın. Hatta karakter falan yaratmayın, geçen seferki modülü yükleyin ve farklı bir isimle kaydedin. Yine aynı karakteri ve ortamı kulanmadıkça bir sakınca yok ne de olsa. Diyelim ki bu sefer de İrem'in kolyesini

ormandaki bir kulübede yaşayan biri olmuş olsun. Ve de bizim kulübe girip etrafı araştırap kolyeyi bulmamız gereksin.

2) Bölgemiz yüklenidine göre sağ tarafta en üstteki simgeye (Paint Terrain) basin ve Groups > Shacks 2x2 seçerek bölgenin sağ üstüne yerleştirin. Kulübemi zi oluşturduk ama orman bölgesinden, kulübe bölgesine geçebilmek için kapıya ihtiyacımız var. Sağ taraftaki ikinci simge olan Paint Doors'a basin ve herhangi bir kapı seçerek kulübenin sağına doğru götürün. Dönen kapı simgesini kulübenin uygun bir yerine getirdiğinizde kapı duracaktır. Yerlestirdiğinizde de kapının kuruşulduğunu belirten bir ok belirecektir.

3) Şimdi Area Wizard kullanarak ufak bir City Interior bölgesi yaratın. Bu, kulübemizin için olacak. Aslında yarattığınız her şeye ayrı ayrı isim verebileceğinizi biliyorsunuz. Ama bizim modülüümüz karışık olmadığından Area001 gibi isimler isimizi zorlaştırmayacaktır. Şimdi yine bölgeyi yaratıktır ama gördüğünüz gibi kulübede kapı yok. Sağdan Paint Terrain > Features > Door Inn seçin ve yerleştirin. Sonra da Paint Doors simgesine basarak aradaki boşluğa kapıyı yerleştirin.

4) Son olarak dışarıdaki kapı ile içerdeki kapıyı birbirine bağlamamız lazımdır. Bunun için kapıya sağ tıklayın Properties'e girin. Area Transition sekmesine geçin. Setup Area Transition düğmesine basın. Hedef bölgemiz Area001 isimli orman bölgesi. Onu seçince aşağıda orman bölgesinde mevcut olan kapının ismi ıckacık. Target Type kısmını Door yapın, aşagıdan kapımızı seçin ve Connection Type kısmını da Both Ways yapın. Böylece dışarıdaki kapı da, bu kapıya bağlanmış olacak. Artık modülü kaydedip yaptıığınız kulübe girebilirsiniz.

5) Gelelim kolyeye. Altıncı simge olan Paint Placeable Objects > Containers > Chest ile sandık ekleyin. Sandığın özelliklerini girip Inventory kısmından kolyeyi önceki görevde olduğu gibi yaratın. İşte bu kadar!

6) Artık modülnüzü yaratarak yaptıığınız kulubeyi test edebilirsiniz.

Kendi karakter portrelerinizi yaratın

Oyunu kişiselleştirmeye giden en güzel yollardan biri de karakteriniz için kendi hazırladığınız portreleri kullanmak. Şimdi çoğunuzun "hadi canım sen de, nasıl o kadar ayrıntılı resimler çizebiliriz ki" dediğinizi tahmin ediyorum. Peki size söyle sorayım, elf portrelerinden ilkinin Angelina Jolie'ye ne kadar çok benzediğini fark

ettiniz mi? Sakın bu resim Jolie'nin bir resminin üzerinde çeşitli efektler, renkler ve eklemeler kullanılarak yaratılmış olsasın. Evet işte cevabımız bu. Gördüğünüz karakter portrelerinden çoğu gerçek resimler üzerinde oynanarak yaratılıyor. Şimdi size buna benzer bir işlemin nasıl yapılacağını anlatacağım. Bunun için herhangi bir resim programı kullanabilirsiniz (Paintshop Pro, Ulead PhotoImpact veya Photoshop). İsmi geçen efektler ve araçlar üç programda da bulunuyor. Bu öğretinin orijinalini Paul Davies hazırlamış, ancak onun kullandığı efektleri nedenleri ve kendi yorumlarımı anlatacağım. Kendisine de bu şekilde gerekli göndermeyi yapalım :)

Portrenizden memnun olduğunuzu düşünüyorsanız resmi 256x400 büyülüüğünde indirdikten sonra, Canvas Size kullanarak portrenin altına 112 piksellik bir kısım ekliyorsunuz (yani resim 256x512 olarak kaydedilecek). Resmi Uncompressed, 24-bit Truevision Targa (.tga) formatta kaydedeceksiniz ama bu daha ilk büyük resim olacak. Oyun içinde fark edeceğiniz gibi portreler farklı büyülüklere kullanılıyorlar. Bunun için resmi her seferinde %50 olmak üzere dört kere küçültmeli ve her resmin sonuna H, L, S ve T harflerini eklemelisiniz. Yani elinizde her biri diğerinin yarısı büyülüğünde 5 resim olacak. Sonra bunları NWN dizininizin içindeki Portraits klasörüne kopyalayıp kullanmaya başlayabilirsiniz.

Aynı teknikle yapılmış bir diğer resmi de incelerseniz bu tekniklerin çoğunu görebilirsiniz:

Gördüğünüz gibi NWN'yi yalnızca Single Player oynamaktan çok daha yarınlı ve yaratıcı işler için kullanmak mümkün. Oyunlarla beraber gelen editörler her ne kadar ilk bakışta çok karışık görünse de, biraz kurcalamaya başladığında aslında her şeyin oldukça basitleştirilmiş olduğunu fark edeceksiniz. Yine de basit arabirimim arkasında tüm NWN oyununu yaratabilecek bir kuvvet bulunuyor. Gerek modül, gerek script yaratımı hakkında sorularınız olursa bunları cevaplamaya çalışırmı. Belki ileride yaptığımız modüller paylaştırmaya bile başlayız, belli mi olur?

Bu arada unutmadan tekrar hatırlatalım. Yaz sezonu nedeniyle yazacak pek oyun olmazsa, bu oyunla ilgili sıkça sorulan sorular gibi bir şeyler hazırlayabilirim (hoş belki tüm oyunlar hakkında yapılabılır bu). O yüzden takıldığınız bir yerler olursa yazmaktan çekinmeyin. Gelecek ay görüşmek üzere. Farewell! ☺

hilekar

Yasal uyarı: Anayasanın 135. maddesinin 26. fıkrasına göre oynlarda hile yapmak çok ayıptır.

Neverwinter Nights

ESC'nin altındaki tuşa basarak konsolu açın ve 'DebugMode 1' yazın. Daha sonra yeniden 'é' tuşuna ve ardından 'TAB' tuşuna basın. Bir listeye karşılaşacaksınız. Tekrar 'TAB'a basın ve listenin en altına gelip aşağıdaki kodlardan istediğiniz birini yazın. Hileleri doğru olarak yazarsanız 'success' diye bir mesaj alırsınız.

Kod	Sonuç
SetCHA #	Karizmanızı # kadar artırır.
SetSTR #	Dayanıklılığınızı # kadar artırır.
SetINT #	Zekânınızı # kadar artırır.
SetWIS #	Wisdom'unuzu # kadar artırır.
SetCON #	Constitution'unuzu # kadar artırır.
dm_givegold #	# kadar altın verir.
dm_god	God mod.
dm_mylittlepony	Ufak at.
dm_givegold #	Epey altın.
GetLevel #	# yerine yazdığınız level'a atlar.



Warcraft III: Reign of Chaos

Oyun sırasında Enter'a basin ve aşağıdaki kodları yazın. Yazzaszanı ne olasınsa!

Kod	Sonuç
seedeadpeople	Tüm harita açılır.
allyourbasearebelongtous	Görev kazanırız.
somebodygetupandhebomb	Görev kaybederiz.
theresamospoon	Sınırsız Mana.
whosyourdaddy	Ölümsüzlük ve düşmeni ilk vuruşta öldürme.



Tactical Ops: Assault on Terror

Oyun sırasında 'é' tuşuna basarak konsolu açın ve 'iamtheone' yazarak cheat modunu aktif hale getirin. Daha sonra aşağıdaki kodlardan istediğiniz birini gerek istedığınız gibi hile yapın, o mı?

Kod	Sonuç
god	God mod.
ghost	Düvarları içinden geçersiniz, halefat olursunuz.
fly	Uçuş mod'u.



Duke Nukem: Manhattan Project

Oyun sırasında 'é' tuşuna basarak konsolu açın ve aşağıdaki kodları girin.

Kod	Sonuç
toggle g_p_god	God modu.
give all	Tüm silahlar ve eşyalar.
give ammo	Tüm silahlar.
give jetpack	Jet pack.
give forcefield	Force field.
give life	Hak.
give nuke	10 nuke.
give health	100 ego.
give secret	Gizli bölümleri işaretler.
give bomb	Fazlaan Baba çıkarır.
pause	Matrix tarzı pause.
toggle g_debug	Debug mod.
toggle g_map_info	Harita bilgisini açar.
toggle r_stats	Oyun istatistikleri.
camera camera	Level'in istediğiniz yerini kameraya dolaşabilirsiniz.
camera player	Kamerayı normale çevirir.
kill	İntihar.



CHEAT STATION



World Soccer Winning Eleven 2002 (PS One)

Arijantin karması: American Cup'ı Arijantin ile kazanın. Yeni takımınız "Exhibition" modda açılmış olacaktır.

Brezilya karması: American Cup'ı Brezilya ile kazanın.

İngiltere karması: European Cup'ı İngiltere ile kazanın.

Fransa karması: European Cup'ı Fransa ile kazanın.

Almanya karması: European Cup'ı Almanya ile kazanın.

İtalya karması: European Cup'ı İtalya ile kazanın.

Hollanda karması: European Cup'ı Hollanda ile kazanın (Netherlands).

Avrupa karması: International Cup'ı bir Avrupa takımı ile kazanın.

Dünya karması: International League'ı herhangi bir takım ile kazanın.

Master League takımları: Master League First Division'ı herhangi bir takım ile kazanın. Exhibition modda 32 Master League takımı da açılacaktır.

Club House stadyumu: Konami Cup'ı herhangi bir takımla kazanın.

Medal Of Honor: Frontline (PS2)

Yenilmezlik: oyunu durdurup kare, L1, yuvarlak, R1, üçgen, L2, select ve R2 yapın. Oyun otomatik olarak devam edecektir.

Sınırsız cephe: oyunu durdurup yuvarlak, L2, kare, L1, select, R2, üçgen ve select yapın. Bu hile düşmanlar için de geçerli olacaktır.

Kurşun kalkanı: oyunu durdurup yuvarlak, select, R2(2), R1(2), L1 ve R1 yapın.

Ana kod: Enigma Machine'e "DAWOIKS" yazın. Yeşil ışık, doğru kodun girlidini belirtecek. Bonus seçenekinden istediğiniz kodu açıp kapatabilirsiniz.

Gümüş kurşun: "WHATYOUGET". Bu kod düşmanların tek atışta nalları dıkmesini sağlar.

Lastik el bombası: "BOING".

Snipe - O - Rama: "LONGSHOT". Bu kod bütün silahların keskin nişancı tüfeği gibi çalışmasını sağlar.

Kurşun kalkanı: "BULLETPAP".

Görev 2 (A Storm in the Port): "ORANGUTAN"

Görev 3 (Needle in a Haystack): "BABOON".

Görev 4 (Several Bridges Too Far): "CHIMPNEE".

Görev 5 (Rolling Thunder): "LEMUR".

Görev 6 (The Horten's Nest): "GORILLA".

Legacy of Kain: Blood Omen II

Blood Omen 2'nin kurulu olduğu dizine gidin ve 'Data' klasörünü açın. Buradan 'game.erg' dosyasını Notepad veya herhangi bir text programıyla açın. Daha sonra ``BO2 Kain Debug Flags\kain's invulnerable``=1 satırının başında `` parametresini silin ve ``BO2 Kain Debug Flags\kain's invulnerable``=1 hafıza getirin.

Bunun yanında aşağıdaki kombinasyonlarla diğer hileleri yapabilirsiniz.
Tam sağlık: Yukarı, sağ, sağdır, aksiyon, yukarı, aşağı, sağ, sol
Tam magic: Sağ, sağ, sağdır, aksiyon, yukarı, aşağı, sağ, sol
Dark Diary: Sol, sağ, sağdır, aksiyon, yukarı, aşağı, sağ, sol



Delta Force: Task Force Dagger

Bu Kısa Kısa oyununda `é` tuşuna basarak konsolu açtıktan sonra aşağıdaki kodlardan birini girin ve hemen akabinde Enter'i tuşlayın ('Tuşlayın' bir nedir? Yakalayın, tuş serpiştirin veya ne bileyim, değişik şeyler).

Kod	Sonuç
StanGable	Sonsuz cepheane.
ClayburnFallmont	Dördüncü cepheane.
JeffersonDarcy	Extra hit puan.
AceEvans	Görünmezlik.
RogerPhilips	Topçu birliği (Opsl).



Grand Theft Auto 3

Aşağıdaki kod'lari oyun sırasında girin	Sonuç
Kod	Sonuç
gesundheit	Tam sağlık.
giveusatank	Tank.
booooring	Oyunu hızlandırır.
chittycitybb	Araçlar uçar.
cornersilkemad	Daha iyi yol tutuş.
gunsgunsguns	Tüm silahlar.
ifwerefiehman	Daha fazla para.
ilikedressingup	Kıyafetiniz değilir.
ilikescotland	Bulutlu hava.
ilovescotland	Yığınlar havası.
bangbangbang	Tüm arabalar patlar.
itsalilongmaad	Yayalar delirir.
anicesetofwheels	Arabalar görürmez olur.
timeflieswhenyou	Oyun saatı hızlanır.
madweather	Daha hızlı oyun saatı.
morepoliceplease	Tüm polisler sizin arazin.
nastyimoscheat	Daha fazla kan.
nobodylikesme	Yayalar size saldırır.
nopoliceplease	Polisler sizin arazin bırakır.
peasoup	Sıslı hava.
skincancerforme	Açık hava.
weaponsforall	Yayalar da silah alır.



Geneforge

'Shift' ve 'D' tuşlarının aynı anda basarak aksiyon ekranını açın ve aşağıdaki kod'lari yazın.

Kod	Sonuç
iwanttobestronger	Denemeğe gerek.
healmenow	İyleştirir.
rechargeeme	Şarj etme.



Star Wars: Galactic Battlegrounds

Gizli gemiler

Oyun sırasında gemileri açmak için Enter tuşuna basılı hileyi girin ve yeniden Enter tuşuna basın.

Kod	Sonuç
Tantive IV	Corellian Corvette
Imperial Entanglements	Imperial Star Destroyer
That's no moon	Death Star
Enter'a basılı aşağıdakileri girin.	Hileyi açın.
Kod	Sonuç
SKYWALKER	Bölümü kazanırsınız.
TARKIN	Tüm düşmanları yok eder.
FORCEFOOD	+1000 yiyecek.
FORCENOVA	+1000 nova.
FORCECARBON	+1000 karbon.
FORCECORE	+1000 ore.
FORCEBUILD	Binalar daha hızlı yapılır.
FORCEEXPLORE	Haritayı açar.
FORCESIGHT	Sisi kapatır.



Zoo Tycoon: Dinosaur Digs

Oyun esnasında Shift ve 4 tuşlarına aynı anda basarsanız ekstra para kazanırsınız.



Hile yaparken nelere dikkat etmeli ?

- Eğer bir hile yapımadan önce konsolu açın deniyorsa bu tuş ya 'Üzerinde é harfi bulunan tuş' ya da 'Bildi ki tuşun üstündeki tuş' budur.
- Eğer bir dosyayı açıp oda değişiklik yapmanız seyreliyorsa aksi belirtildiğinde her zaman notepad ile açın.
- Eğer bir dosya değişiklik yapacaktır MUTLAKA yedekini alın.
- Eğer hex editörü kullanırsanız mutlaka 'ultra edit' gibi ayrı ve özel bir programdır.
- Eğer hile çalışıymaşı mühtemelen elimizdeki versiyona uygun olan hile bu değildir. Hemen bizi suçlamayın.



Görevi Gold Star ile tamamlama: "MONKEY".

Önceki görevi Gold Star ile tamamlama: "TIMEWARP".

Perfectionist: "URTHEMAN". Bu kod Nazilerin sizi tek atışta öldürmesini sağlar (aman ne kullanışlı):

Foton torpidoları: "TPDOMOHTON". Bu kod sayesinde mermileriniz foton torpidolarına dönüşecektir.

Sadece kafadan: "GLASSJAW". Bu kod Nazilerin sadece kafalarına ateş edildiğinde ölmelerini sağlar.

Görünmez düşmanlar: "WHERERU". Düşmanların sadece silah ve miğferlerini görürsünüz.

Şapkalı adamlar: "HABRDASHR". Karakterlerin kafalarında değişik şeyler olacak.

Video - Making Of D-Day: "BACKSTAGEO".

Video - Making Of Needle In A Hay Stack: "BACKSTAGER".

"BACKSTAGER".

Video - Making Of Several Bridges Too Far: "BACKSTAGEF".

Video - Making Of The Horten's Nest: "BACKSTAGES".

Video - Making Of Storm In The Port: "BACKSTAGET".

Video - Making Of Rolling Thunder: "BACKSTAGEI".

Video - Paintball: "MAGGOTAHOY".

Animasyon reel: "ANIMREEL".

Madalyalar: bütün görevlerde altın madalya alarak oyunu tamamlayın. Böylece AE LA Medal Of Valor'a sahip olacaksınız.

Gran Turismo Concept 2001 Tokyo

Ace mode: zorluk seçiminde "Hard" in üzerine gelip "Ace" e dönüsene kadar L1 + R1' ye basılı tutun.

Tüm ehliyetler: Toyota Pod Event' i başarıyla tamamlayın.

Gran Turismo 3 A - Spec için ekstra kredi: yarışların yüz-

de ellisini tamamlayarak GT3 için 1,000,000,000 kredi veren save dosyasını yapabilirsiniz.

Bonus videolar: oyunu 100% tamamladığınızda iki videoyu açacaksınız.

Space Channel 5 Part 2 (PS2)

CPU kontrol: oyunu durdurup L1 + R1' i basılı tutarken yuvarlak, üçgen ve kare yapın. Oyunu döndüğünüzde, karakteriniz bilgisayar yönlendirecektir. İptal etmek için işlemi tekrarlayın.

SHARK KÖŞESİ

Bu kodları kullanabilmeniz için Gameshark, Exploder, Action Replay cihazlarına veya ram kodlarını destekleyen bir video karta sahip olmanız gerekmektedir. Kullanımı basitçe şöyledir:

Age of Wonders 2

Oyun sırasında 'Ctrl', 'Shift' ve 'C' tuşlarına aynı anda basın. Eğer kod'u doğru girdiyseniz bir ses duyacaksınız. Bu sesi duyduktan sonra aşağıdaki kod'lardan istediğiniz birini girin.

Kod	Sonuç
gold	1000 gold.
mana	1000 mana.
research	Tüm büyülerü araştırır.
win	Level'i geçmenizi sağlar.
lose	Level'i kaybedersiniz.
explore	Araştırma.
fog	Sis.
freemove	İstediğiniz gibi hareket edebilirsiniz.
ai	Yapay zeka artar.
Cityspy	Düşman şehirlerine casus yollar.
upgrade hero	Kahramanı güdüldürür.
towns	Haritadaki tüm binalar görünür.
Emergehero	Kahramanları ortaya çıkarır.



Operation Blockade

Oyun devam ederken Enter'a basın. Daha sonra aşağıdaki kod'lardan istediğiniz birini girin.

Kod	Sonuç
eat your spinach	Göd mod.
say uncle	Görevi kazanma.



Cossacks: The Art of War

Enter'a bastıktan sonra aşağıdaki kod'ları girin.

Kod	Sonuç
supervisor	Sisi açıp kapat.
money	Kaynak sağlar.
izmena	Numerik klavyeden player'ı değiştirebilirsiniz.
multitvar	P'ye basarak tüm birimlere sahip olun.
www	'supervisor', 'multitvar' ve 'izmena' kodlarını aktif hale getirir.
Gods	Yardım.
AI	Düşmanı kontrol edebilirsiniz.
resources	Tüm kaynaklar.
shield	Sonsuz top (himml).



America's Army: Operations

Training'ı geçmek için aşağıdaki adımları izleyin.

Oyunu kurduğunuz dizine gidin ve "System" klasörünün içindeki "tours.ini" dosyasını herhangi bir text edit'leme programıyla açın. Daha sonra...

Dependency(0)=1

Dependency(1)=0

Dependency(2)=1

Dependency(3)=1

Dependency(4)=1

Dependency(5)=1

Dependency(6)=5

Dependency(7)=1

Dependency(8)=7

...Satırların:

Dependency(0)=1

Dependency(1)=1

Dependency(2)=1

Dependency(3)=1

Dependency(4)=1

Dependency(5)=1

Dependency(6)=1

Dependency(7)=1

Dependency(8)=1

...Şekilde değiştirin. Bu işlemden sonra...

TourSeq(0)=1

TourSeq(1)=0

TourSeq(2)=0

TourSeq(3)=0

TourSeq(4)=1

TourSeq(5)=1

TourSeq(6)=0

TourSeq(7)=1

TourSeq(8)=0

...Satırlarını bulun ve bu satırları:

TourSeq(0)=0

TourSeq(1)=0

TourSeq(2)=0

TourSeq(3)=0

TourSeq(4)=0

TourSeq(5)=0

TourSeq(6)=0

TourSeq(7)=0

TourSeq(8)=0

...Şekilde değiştirin. Son olarak dosyayı kaydedin ve oyunu başlatın.

Mobile Forces

Alternatif görüş açıları

T'ye bastıktan sonra 'Behindview 1' yazarsanız third-person, 'Behindview 0' yazarsanız da first-person kameralara geçersiniz.



CHEAT STATION



1- Kodların bulunduğu alana girin ve yeni oyun adı yazın.

2- Yazdığınız oyuna girin ve istediğiniz kodları, istediğiniz isimlerle kaydedin.

3- Bu kodlardan istediklerinizi işaretleyin ve ilgili oyunu başlatın. Bu işlemleri yapabilmek için kartınızda daha önceden kayıtlı olan oyunları örnek alabilirsiniz.

(M) Master (ana) kod anlamına gelir ve diğer kodların çalışması için bu kod da açık olmalıdır. Kodlar çalışmıyorsa oyununuzun versiyonu uyumlu olabilir.

Disney's Lilo & Stitch (PS One)

Sınırsız sağlık: 800CCF5C - 0003

Maksimum çekeler: 800CCF5E - 0064

Sınırsız hak: 800CCF62 - 0064

Tüm bölüm resimleri: 800CCF64 - 0004

Quake 3: Revolution (PS2)

(M) Açık olmalı:	ECBB8E641456E60A
Max Frag Madalyaları:	4C002DEC1456089C
Max Impressive Madalyaları:	4C002D1C1456089C
Max Gauntlet Madalyaları:	4C002C4C1456089C
Max Excellent Madalyaları:	4C002C7C1456089C
Max Accuracy Madalyaları:	4C002CAC1456089C
Max Perfect Madalyaları:	4C002CDC1456089C
999 Frag:	4CFF04681456E404
Maksimum Flag zamanı:	4C00ACCA14561DA6
Hig öldürülmem:	4CFF048C1456E7A5
Ekstra kalkan:	0CFF043B1456E7A5
4CFF04381456E7DD	0CE15EBC1456E7A5
4CE15EBC1456E7DD	801D03C2 - 0505
Machine Gun mermisi:	4CFF07301456E404

Shotgun mermisi: 4CFF07341456E404

Plasma Gun mermisi: 4CFF07481456E404

Chain Gun mermisi: 4CFF075C1456E404

Grenade Launcher mermisi: 4CFF07381456E404

Rocket Launcher mermisi: 4CFF073C1456E404

salak yapay zeka: 1C89AD5015F6E79D

1C89AD541456E7A5

Yu-Gi-Oh! Forbidden Memories (PS One)

Blue Eyes Ultimate Dragon:

801D03B6 - 0505 801D03B8 - 0505

801D03BA - 0505 801D03BC - 0505

801D03BE - 0505 801D03C0 - 0505

801D03C2 - 0505 801D03C4 - 0505

801D03C6 - 0505 801D03C8 - 0505

Zanzarah: The Hidden Portal

Oyunun kisayol'unun sonuna '-console' parametresini ekleyin (Mesela; C:\Zanzarah\System\zanzarah.exe -console). Daha sonra oyun sırasında F11'e basın ve aşağıdaki kod'lari girin.

Kod	Sonuç
duel victory	O anki savaş kazanma
item #	# yerine yazdığınız item'i verir (1'le 73 arasında bir sayı olmalı)
wizform #	# yerine yazdığınız periyi verir (1'le 76 arasında bir sayı olmalı)
spell #	# yerine yazdığınız büyüyü verir (1'le 119 arasında bir sayı olmalı)
help	Tüm komutları yanılar.

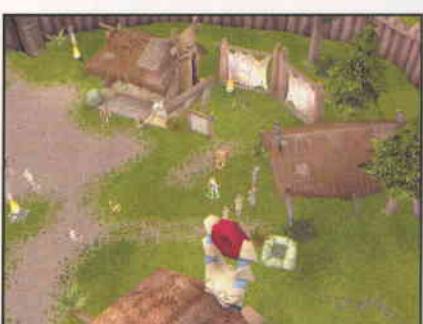
Düçük not: Kisayol'a '-console' parametresi yerine '-duelistart' parametresini eklerseniz, oyun direk olarak Duel modunda başlar.



Evil Islands: Curse of the Lost Soul

Oyun sırasında 'é' tuşuna basarak konsol açın ve 'thingamabob' yazın. Eğer kod'u doğru yazdysanız ekrana 'Activated' diye bir mesaj gelecek. Daha sonra aşağıdaki kodlardan istediğiniz birini girin.

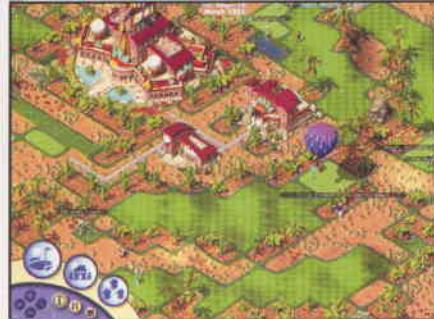
Kod	Sonuç
@godmode(0,1)	God Mod.
@godmode(0,2)	God Mod (Tüm hıtarler birlikte)
help	Tüm konsol komutlarını listeler.
give 0 money x	X yerine yazdığınız sayı kadar para verir.
give 0 exp x	X yerine yazdığınız sayı kadar yetenek verir.
fps 0 veya 1	Frame Rate'ı gösterir.



Sid Meier's SimGolf

Oyun esnasında; 'Control', 'Shift' ve 'Alt' tuşlarına aynı anda basıp aşağıdaki kod'lari girin.

Kod	Sonuç
tigerw Woods	Tüm yeteneklerinizi 990'a çıkarır.
happysmile	Rating'inizi artırır.
moolahmore	9 billion dolar verir.
sgarequest	Sga Rating'inizi en iyi yapar.
Oyuncu ismi yerine aşağıdakileri girin.	
Tiger Woods	Top ilk vuruşta delice gider.
Sid Meier	Tüm binaları bedava yaparsınız.
Maxis Sim	Top deliğin 1 mil uzaklığa gider.
Daha fazla para için 'Shift' ve '=' tuşlarına aynı anda basın.	



WWII: Desert Rats

Tüm level'ları açmak için isminizi 'STBL' olarak girin.

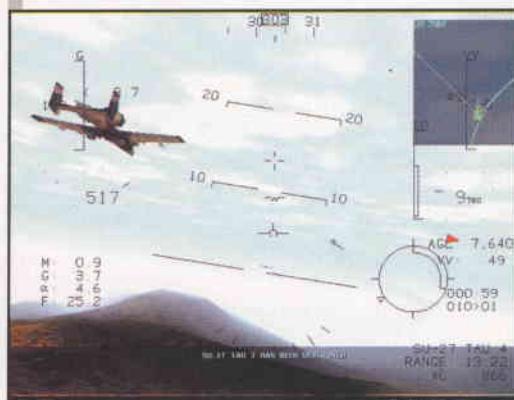


F-22 Lightning 3

Hileleri kullanmak için 'Ctrl' ve 'Enter' tuşlarına aynı anda basın. Daha sonra kod'lari girin ve yeniden 'Enter' tuşuna basın.

Kod	Sonuç
i am the one	Sonsuz sağlık.
the truth is out there	Sınırsız cephe.
fight the future	Cepheanızı yeniden doldurur.
black oil	Benzinin tamamını doldurur.
trust no one	God mod.
i want to believe	Kaza yapmazsınız.
this isn't happening	Hasarınızı tamir eder.
ghostpit	Gizli uçak.
fast	Hız sınırı kalkar.

Not: Bu hileler multiplayer mod'da çalışmaz. Eğer çalışsa en yakın single-player'ciya başvurun (ne dedin?).



CHEAT STATION

801D03CA – 0505	801D03CC – 0505
801D03CE – 0505	801D03D0 – 0505
801D03D2 – 0505	801D03D4 – 0505
801D03D6 – 0505	801D03D8 – 0505
801D03DA – 0505	801D03DC – 0505

Gundam Battle Assault 2 (PS One)

Sınırsız sajlık P1:	8017B554 – 6000
Full Thruster P1:	8017B520 – 3000
Sınırsız Mega saldırısı P1:	8017B560 – 0003
Sınırsız cephe:	8017B566 – 01F4
Sınırsız sajlık P2:	80180B6C – 6000
Full Thruster P2:	80180B38 – 3000
Sınırsız Mega saldırısı P2:	80180B78 – 0003
Sınırsız cephe P2:	80180B7E – 01F4

Sınırsız zaman:	80186F18 – 0063
	80186F1C – 0063

Stuntman (PS2)

(M) Açık olmalı:	0E3C7DF21853E59E
	EE98F50EBCCDD8AA
Sınırsız zaman:	D1EE09DABC95603
Duvarsız mod:	DE989282BCA99B84
	DE98928EBCA99B84
Bulanık kaplama:	DE98929EBCA99B83
Değişik arabalar:	DE94EB2EFB899B83
	DE94EB2AFB899B83
Canavar sürücü:	DE94F4EEF9EDD4DB
	DE94F4EA9EDD4DB
	DE94F4F6F9EDD4DB

Digimon World 3 (PS One)

Veemon maksimum sağılık:	80049BE0 - 270F
	80049BE2 - 270F
Veemon maksimum MP:	80049BE4 - 270F
	80049BE6 - 270F
Veemon maksimum özellikler:	80049BE8 - 03E7
	80049BEC - 03E7
Veemon maksimum sağılık:	80049BEA - 03E7
	80049BEE - 03E7
Bulanık kaplama:	80049BF2 - 03E7
	80049BF4 - 03E7
Değişik arabalar:	80049BF6 - 03E7
	80049BF8 - 03E7
Değişik arabalar:	80049BFA - 03E7
	80049BFC - 03E7
Canavar sürücü:	80049BFE - 03E7
	80049C00 - 03E7
Veemon maksimum EXP:	80049BD8 - E0FF
	80049BDA - 05F5
Veemon maksimum level:	80049BCD - 0063

donanma



haberler

sf 102

inceleme

sf 104

Benq VP150X

Yamaha MS201

Abit Siluro GeForce4 Ti 4200

Media XP

ez's zone

sf 106

donanım pazarı

sf 109

teknik servis

sf 110

- Tuğbek?
- Evet Sinan.
- Kapıda bir bey var seni arıyor.
- Alarko'dan test ürünü getirmiş.
- Nihayet! Günlerdir bunu bekliyordum.
- Alarko'nun donanım ürettiğini bilmiyordum ben Tuğbek.
- Olur mu canım hard-disk yapıyorlar ya.
- Kapıdaki pakete bakılırsa 500 tane falan yollamışlar.
- Ah ah olabilir Sinanım.
(Bu arada biri girer içeri)
- İyi günler beyfendi Raks'dan istediğiniz demo ürünlerini getirdim.
- Tuğbek Raks da mı donanım üretiyor?
- Ya ya... Nintendo'nun distribütörü olmuşlar.
- Hadi canım.
(İçeri biri daha girer)
- Toshiba'dan geliyorum, test için klima kurulacakmış.
- Tuğbeeeeekkk!!!
- Sinan vurma ama ya. Ya napiim çok sıcak... Anneee, vurma ya vurma..
Ah!! ☺

Tuğbek Ölek



Level Donanım Hit

Donanım'da bundan sonra tek bir ödülümüz var. Bütün özellikleri ile beğendığımız ve size gönül rahatlığıyla tasiyi ettiğimiz ürünler bu ödüllü alacaklar. Ama unutmayın ki Donanım'larda zamanla eskiyor ve geçmişte verdığımız bir Level Hit ödülü yeni ve daha başarılı ürünlerin çıkışıyla geçerliliğini kaybedebiliyor.

nForce2

NVIDIA geçen sene piyasaya sunduğu ve umduğu başarıyı bulamadığı nForce'un yeni modelini duyurdu. nForce 2 bu sefer üç farklı RAM hızına sahip GeForce4 MX ile geliyor (nForce2-GT modeli). Chipsetin en önemli özelliği bu sefer AGP 8X desteklemesi. Sonbaharda piyasaya çıkacak olan



Radeon 9700 ve GeForce NV30 (Muhtemelen GF 5) ile birlikte AGP 8X ekran kartlarında standartlaşmış olacak. Geçen sefer olduğu gibi nForce 2'de asıl çarpıcı taraf South Bridge yani MCP. İlk nForce da kullanılan 5.1 destekli on-die ses işlemcisi değişmemiş. Ancak gelişmiş MCP-T versiyonu kullanan anakartların üzerinde ses kartına ek olarak, 6 USB 2.0, 3 IEEE1394a girişi, çift Ethernet kartı ve Ultra-ATA 133 desteği bulunacak. Çift Ethernet'in amacı birile Broadband Internet bağlantısı sağlarken diğeri ile ev veya ofis içine bağlanmak. Daha zayıf olan MCP'de ise tek Ethernet ve muhtemelen daha az USB 2.0 girişi bulunacak. Her iki

çip'de 5 adet PCI 2.2 slotunu destekleyecek.

Yeni nForce ayrıca standart 266MHz'lik DDR-RAM'lerin yanı sıra yeni 333MHz ve 400MHz DDR-RAM'leri de destekliyor. Ayrıca nForce2-ST modeli ile entegre GeForce4 MX'e sahip olmayan nForce 2'lerde görebileceğiz. Bu zaten iyi bir ekran kartı olup da upgrade düşünen veya GeForce4 MX ile yetinmeyenler için daha iyi bir seçenek olacaktır.

Piyasaya çıkacak olan ilk

nForce2'ler Abit NV7II-8X

(ST), Asus A7N8X (ST), Epox

EP-8RDA (ST) ve EP-8RGA

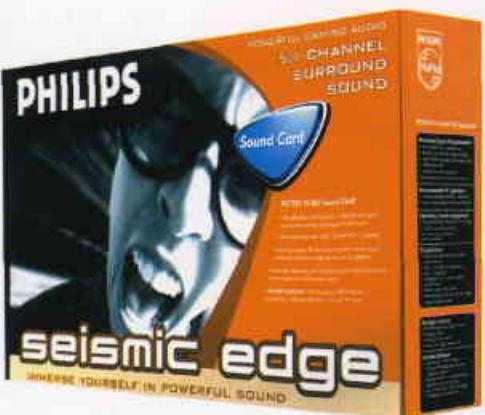
(GT), MSI K7N2 (GT). Biz ha-

beri hazırlarken anakartların

kesin çıkış tarihi ve fiyatı belli

olmamıştı. ☺

philips'den 2 yeni ses kartı



Philips iki yeni ses kartı duyurdu: PSC 706 Acoustic Edge ve Seismic Edge. Her ikisi de 5.1 hoparlör destekine sahip olan kartlar QSound algoritması ile stereo sesleri 5.1'e çevirebiliyor. Acoustic Edge daha çok standart kullanıcıları hedeflerken, Seismic Edge A3D, EAX 1.0 ve EAX 2.0 desteği sayesinde oyuncular için daha cazip. EAX Advanced HD'nin yayılmaya başladığı bir dönemde biraz geç kalmış olsa da piyasada Creative'e alternatif bir ürün olması hepimizin faydasına. ☺

serialATA görücüyecekiyor

Yillardır adını duyduğumuz ama bir türlü hayatı geçmeyen teknolojilerden biri de Serial ATA. Hem Hard-disk'lerin daha performanslı ve stabil çalışmasını sağlayacak hem de kasa içindeki kablo karmaşasına son verecek olan teknoloji nihayet piyasaya çıktı. Henüz hiç bir anakart'da standart olarak desteklenmemesine ve piyasada Serial ATA uyumlu bir Hard-disk olmasına karşın LSI Logic ve HighPoint PCI yuvasına takılan Serial ATA denetleyicilerini piyasaya sürdüler.

HighPoint RocketRAID 150 daha basit bir model. RAID 0 ve 1'i destekliyor ve üzerinde iki serial ATA Portu var. Bu portların veri transfer hızı saniyede 150MB. Yani bir CD dolusu bilgiyi 4 saniyede iletebiliyor. Elbette şu an bu hızda okuyan veya yazan bir Hard-disk yok. Bu ürünün çekici yanı hem fiyatının 170\$ gibi makul bir seviyede olması hem de beraberinde gelen iki adaptör ile standart IDE diskleri Serial ATA uyumlu hale getirebilmeniz.

LSI Logic MegaRaid ise 6 Serial ATA portu ve RAID 0, 1, 5, 10, 50 modlarını destekliyor.

Üzerinde 64MB SDRAM olan kartın fiyatı çok yüksek olsa gerek. ☺



JPEG'e Veda mı Ediyoruz?

Bu ayın en şaşırtıcı gelişmesi çilgin bir firmaların çıkış 5 yıldır elinde bulundurduğu JPEG formatını artık ücretsiz kullanılmayacağını açıklamasıdır. Forgent Networks isimli bu çilgin firma JPEG'in yaratıcısı falan da değil. Sadece 5 sene önce iflasın eşiğindeki bir firmadan ucuza satın almışlar. Patent aslen 17 yıllık ve 2004'de iptal olacak. Ancak Forgent şimdiden JPEG standardını kullanan dijital kamera üreticilerinden firma başına 22 Milyon \$ talep etmiş. Hatta Sony'nin 15 Milyon \$ ödediği geçen haberler arasında. Patent gereği kullanıcılar dokunmasalar da Forgent'in JPEG kullanan binlerce yazılım üreticisinden de aynı pa-

rayı talep hakkı var. Daha da kötüsü bu gelişime üzerine ISO yönetimi JPEG'i standartları arasından çıkarmaya hazırlanıyor.

PII ve PIII'leri Celeron 1.4GHz'e çevirin

Deli gibi gelişen işlemci piyasasını takip edememek ve her işlemci upgrade'inde bir anakart çöpe atanlar için müjde. PowerLeap firması pek çok Pentium II ve Pentium III destekli anakarta Celeron 1.4GHz takabilmenizi sağlayan bir çevirici çıkardı. Slot 1 ve Soket 370 için ayrı modelleri olan çevriminin hediyesi 170\$. PowerLeap ürünlerinin bizde satıldığıni hiç duymadım ama benzer ürünlerini önemzdeki ayarlarda araştırmakta şayda var



ATOM-RAM

Wisconsin-Madison üniversitesindeki çilgin bilim adamları 20 yıl içinde tek bir atomun bulunup bulunmamasına göre data depolayan

creative muvo

Creative'den bu ay yine ilginç bir ürün geldi. Bu dünyanın en küçük ve pratik MP3 çalarlarından biri. Pek çoğunuz, son günlerde oldukça popüler olan veri taşıma yeteneğine sahip USB kalemleri görmüştür. Şimdi bunlardan birinin MP3 çalabildiğini düşünün!

MuVo aslında bir birine geçen iki parçadan oluşuyor. Parçalardan üzerinde kontrol tuşları da bulunan Küçüğü ayrıldıktan sonra USB kalemler gibi direkt olarak bilgisayara takılıyor.

Dinlemek istediğiniz şarkıları veya yanınızda alacağınız dosyaları yükledikten sonra diğer parçayla Voltarın oluşturuyor ve MP3 Player'a dönüşüyor. Yetenekleri oldukça az. Ama çok pratik. ☺



hem DDR333 hem de 1GB

Yeni çıkan ve kısa sürede yaygınlaşan DDR333 standardının ne kadar piyasada kalacağı DDR400'ün tam olarak standartlaşmış standartlaşmayıcağı henüz belli değil. Ama şu an için en avantajlı RAM tipi olduğu açık. Infineon'da bunun farkında olmalı ki üzeri zibil gibi çip dolu 1GB'lık bir DDR333 RAM üretmiş. Bu şahane RAM'e aranızdan 1300\$ veren gıkacığını sanmam ama 3-4 sene sonra bu parçayı 15\$'a almak çok keyifli olacak. ☺



RAM'lerin üretime bileceği iddia etmiş. Yeni teknoloji sayesinde bir inch kareye 250 Terabyte veri süzürlülebilir. Korkunç!

Sony'den Ucuz El Bilgisayarı

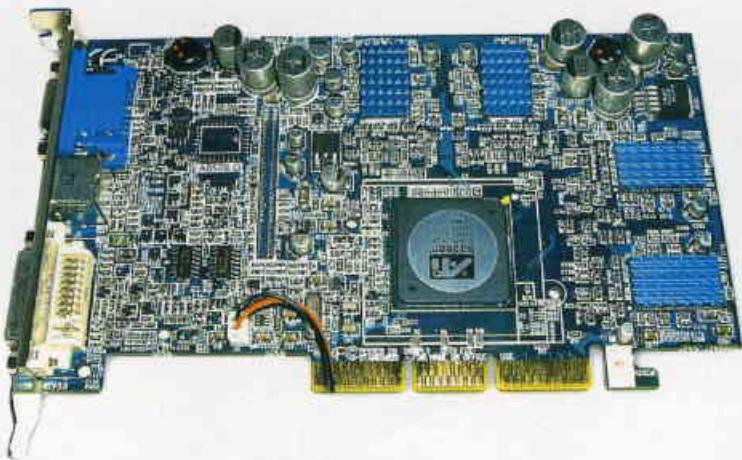
Sony'nin yeni Clié PEG-SL10 el bilgisayarı hem çok sık, hem bir kredi kartından biraz büyük ve hem de sadece 150\$. Renkli ekrana sahip olmaması ve sadece 8MB'lık RAM kapasitesi kötü yanları. Ancak üzerinde Memory Stick girişi var. Palm OS 4.1 kullanılarak Clié PEG-SL10 ucuz bir şeyler arayanlar için harika bir seçim.



52X CD Yazıcı

Şimdidiyebilirsiniz ki "CD yazıcılar ne zaman 52X okudu ki 52X yazsun!". Bende aynısını söylüyorum ama Ultima Electronics (ilk kez duyuyorum) 52/24/52 hızında bir CD yazıcı geliştirmiştir. Hem 52x yazan hem de 52x okuyan cihaz aynı zamanda buffer underrun koruma sistemi JustLink'e de sahip. Nereden bulunur, iyi midir kötü müdür bilinmez. Ama kısa süre sonra LG, Yamaha ve Plextor gibi daha tamdır markalardan da aynı hızda modeller bekleyebiliriz.

radeon9000 radeon9700



ATI yeni GPU'larını duyurdu. Üç yeni GPU'dan R300 kod adıyla bilinen ve uzun zamandır beklenen Radeon 9700 yeni performans lideri olmaya aday. Diğer GPU Radeon 9000 Pro orta seviye, Radeon 9000 ise düşük seviye olarak düşünülmüş.

Elbette bu üçlü içinden en çok ilgili gören henüz piyasaya çıkmayan Radeon 9700. ATI, AGP 8X destekli yeni canavarının 110 milyondan fazla transistore sahip olacağını söylüyor (NVIDIA NV30'da 120 milyonu geçmesi bekleniyor). Parhelia'da bu miktar 85 milyon olmasına rağmen şaşırtıcıydı. Buna karşın hala 0.15 mikron teknolojisinde üretilicek olan GPU'nun çok ciddi ısınma sorunları olacağı açık. Usteklik GPU'nun ve kartın üzerindeki RAM'lerin 300MHz ve üzerindeki hızlarda çalışacağı söyleniyor.

Matrox ve NVIDIA gibi ATI'da bu sefer

çift monitör kullanımı ve TV-Out varyasyonlarına önem vermiş. GPU'ya eklenen ikinci RAMDAC sayesinde GeForce'ları yakalamış Radeon. DirectX 9, Matrox'un geliştirdiği Displacement Mapping, Pixel ve Vertex Shader'ların 2.0 versiyonları, HyperZ III, 256MB'a kadar 256-bit DDR-RAM desteği, 40-bit renk derinliği GPU'nun desteklediği yeni özellik ve teknolojiler. Radeon 9700 kullanan kartların 400\$ civarında olması bekleniyor.

Radeon 9000 ve 9000 Pro'nun bu özellikleri kaçıra sahip olduğunu henüz bilmiyoruz. Ancak 64MB Radeon 9000 Pro'nun 150\$'dan satılacağı söyleniyor. Yeni GPU'ları kullanan ekran kartları Radeon 8500'de olduğu gibi Gigabyte, Hercules ve diğer kart üreticilerinden gelecek. Radeon 9000'in bu ay içinde Radeon 9700'ün ise Eylül ayında piyasada olması bekleniyor. ☺

Cg ya da "C for graphics"

NVIDIA bu ay çok farklı bir duyuruyla karşıladı. Bu yeni duyurunun konusu oyun ve profesyonel 3D uygulamalar için yeni bir programlama diliydi. Bugüne kadar kullanılan C dilini geliştiren, DirectX ve OpenGL ile direkt bağlantı çalışmasını sağlayan Cg sayesinde hem programcılar işi kolaylaşacak hem de öncelerinde engeller bir nebze daha kalkmış olacak. Daha önce de benzer C türleri çıktı ancak Cg, NVIDIA'nın gücü sayesinde benzerleri içinde geçerlilik kazanan ilk programlama dili olacak. ☺

Benq VP150X



Bugüne dek yüzlerce donanım ürünü inceledim ama içlerinde beni bu denli şaşırtıp hayran bırakanı olmamıştı sanırım. Geçen ay Matrox Parhelia ile üç 18" TFT monitörü birleştirip fazlaca geniş ekranada oynamanın keyfini çıkarılmıştık. Ama Benq VP150X gibi üst seviye bir projektör ile yaşadığınız deneyimin yanına bile yaklaşamaz. Koca bir duvarı monitöre çevirmekten bahsediyoruz. Ama öyle Tv-Out gibi yaziların bir birine girdiği kalitesiz bir görüntü değil bu, gerçekten monitör gibi. Projektörünü kullanmak için iki şeye ihtiyacınız var. Birincisi ona bağlaya-

bileceğiniz bir PC, ikincişi önünde geniş bir açık alan olan pürzsüz, temiz bir duvar. Görüntüyü yansıtabanızın duvarın önünde yeterli alanın olması çok önemli. Çünkü projektörlerin verdiği resmin boyutu projektör ile duvar arasındaki mesafe ile doğru orantılı. Projektör duvardan ne denli uzak olursa resim o denli büyür. Elbette bunun bir sınırı var. Pek çok projektörde bu sınır çok daha düşük olsa da Benq VP150X'ı 13.5 metre uzaklığa yerleştirebiliyorsunuz ve bu durumda 310" gibi devasa boyutta bir ekrana sahip oluyorsunuz. Ancak böyle bir görüntü için 4.7 metre yüksekliğinde ve 6.3 metre genişliğinde bir duvara ih-

tiyacınız var. Arma ne demişler, projektörü olan duvarı da ayarlar.

Muhteşem Bir Manzara

Benq VP150X'de beni asıl etkileyen elde ettiğimiz görünüün devasalığı değil kalitesiydi. Bütün bir duvari kaplayan görüntünün kesin bir netlikte olduğunu ve monitörünüz kadar güzel gösterdiğini düşünün. Videoları, resimleri izlerken hiç bir bozulma yok. Hele oyunlarda görüntü kalitesi kendini daha da gösteriyor. Mesela Benq VP150X'de Counter-Strike açtığınız zaman karşınızda mükemmel görüntü kalitesinde ve gerçek boyutta modeller görüyorsunuz. Syberia gibi inanılmaz güzellikteki 2D planları olan oyunlar projektörde ilk oynanması gereken oyunlar. Siz her şeyi bulanık ve piksel piksel beklerken karşınızda cam gibi bir görüntü ve oyunun sokakları. Dalıp gidiyorsunuz. Görüntü kalitesinin bu denli yüksek olmasının sebebi monitörü direkt VGA girişinden RGB olarak bağlanmanız. Bu sayede projektör 1280x1024 çözünürlüğe kadar çabasıyor. Ama 1024x768'de bile görüntü kalitesi fazlasıyla iyidi. Oyunlarında 1024x768 öyle duvarlara yansıtılacak dev bir resim boyutunu gibi gelmezdi bana da. Ama Benq VP 150X'ı kullanırken fark ettim

ki aslında çözünürlüğü sürekli artırıp durmamızın sebebi sadece alias dediğimiz sorun. Kenarların tırtıklı olması dışında ters giden bir şey yok.

Elbette iyi bir görüntü kalitesi için karanlık bir ortama ihtiyacınız var. Ancak Benq VP150X'in 1800 ANSI Lumen'lık ışık gücü hafif ışık ortamlarda da kusursuz bir görüntü almanızı sağlıyor. Ci-hazın üzerinde hem RGB'in hem de RGB-out var. Yani aynı anda monitör ve projektörleri birlikte kullanmak isterseniz çift VGA çıkışına ihtiyacınız yok. Bunun dışında kompozit ve S-Video girişlerde ci-hazın üzerinde bulunuyor. Playstation 2 ve X-Box'ın yerden tavana kadar duvara vuran görüntüsünün ne kadar iyi olduğunu söylemem gereklidir. Bu harika cihaz için bulunabilecek tek kusur fiyatı. Hani komple PC fiyatına derler ya... Benq VP150X bunu da bayğı正在说。Araba fiyatına demek daha doğru olur. Tam 3300\$. Şöyle bir yutkunup karanlık düşüncelere düşüyor insan. Ama 3-5 sene sonra çok daha makul fiyatlara geleceğini bilmek bile güzel. ☺

Benq VP150X

İthalat:	Infrionics
Telefon:	(216) 317 96 50
Fiyat:	3.300\$ +KDV

Abit Media XP



Abit gelişmiş özelliklere sahip anakartlarıyla zaten diğerlerinin bir adım ötesinde olmaya alışmıştı. Ancak yeni AT7 ve IT7 modelleriyle fark baya açılmış gibi. Her iki anakartın üzerindeki tarihi geçmiş PS/2, Seri ve Paralel portlardan kurtulmuş olması, bunların yerine üzerinde

USB 2.0, IEEE1394 portlarının, Ethernet kartının ve 5.1 ses kartının bulunması sayesinde anakartların geleceğini çizdiklerini geçen ay söylemiştim. Bu ay nForce2'nin duyurusu ile bu onaylamış oldu.

Aslında IT7 ve AT7'nin daha çok marifeti var. Sadece bu marifetlerin tümünü görebilmek için Media XP'ye ihtiyacınız var. Media XP ilk bakışta Live! Platini-

um'ların ek modülüne benzıyor. Aslına bakarsanız işlevi de çok farklı değil. Media XP'yi CD-ROM'ları takttığınız 5.25" yuvalarından birine takıp anakart ile arasındaki dört bağlantıyı yapıyorsunuz. Bu iş biraz zahmetli ve kabloluk kalabalığınızı arttırıyor. Neyse ki ABIT, Creative'in hatasına düşüp ribbon kablolalar kullanmadı.

Media XP'nin üzerinde Infra-Red portu, kulaklık ve mikrofon giriş, iki USB 2.0 ve bir IEEE1394 portu, optik ses çıkışı ve Üç ayrı Memory Kart tipi (Com-

pact Flash, Panasonic SD, Memory Stick) için okuyucu bulunuyor. Bu ek girişlerin hepsi ön tarafta bulunması gereken ve fazla göz çıkarmayan şeyler. Bunlara ek olarak bir ses ayar düğmesi ve dijital CPU sıcaklık göstergesi isterdik (artık bir dahaki sefere). IT7 ve AT7 sahipleri için hoş bir alternatif Media XP. ☺

Abit Media XP

İthalat:	Çizgi
Telefon:	(212) 356 70 70
Fiyat:	Firmayı Arayınız

Yamaha MS201

Yamaha'nın klasik 2.1 çizgisinden bir ürün MS 201. Tek subwoofer, iki yan hoparlör, sağ hoparlör üzerinde ses kontrol düğmesi. Bu modelde değişen yan hoparlörlerin formu olmuş. Yamaha'nın yere paralel hoparlörleri yerine dik ve uzun bir hoparlör formu seçilmiş. Dar bir masada çalışıp hoparlörlerini monitörün her iki yanına sıkıştırmak durumunda olanlar için daha iyi olmuş.

MS201 toplam 30Watt gücündedir. Bu toplam gücün 6'şar Watt'ı yan hoparlörlere 18'i ise subwoofer'a aittir. Bu modelde gözüme çarpan tek eksik sağ hoparlör üzerinde görmeye alıştığımız kulaklı çıkıştır.

nın unutulması oldu.

Bir hoparlörden az yer kaplama-sını, çok bağırmasa bile temiz ses vermesini bekleyenler için ideal bir hoparlör. 41\$'lık fiyatı da gayet iyi bence. Sonuçta Yamaha hoparlör alıyorsunuz 3-4 seneden önce (siz kastetmediğiniz sürece) sorun gık-mayacağını biliyorsunuz. Ama şöye dört yanı saran veya gümbür gümbür bağırın bir şey istiyorsanız MS-201 size zayıf gelecek. ☺

Yamaha MS201

İthalat: İthalat: SKY
Telefon: (212) 225 68 08
Fiyat: 41\$ +KDV



Abit Siluro GeForce4 Ti 4200

Geçen ay haberlere GeForce4 Ti 4200'den bahsetmiş ve düşük fiyat, yüksek performansla GeForce'lar arasında parlayacağını söylemiş-tim. GeForce4 Ti 4600 ve 4400'ün fiyatları çok yüksek, GeForce4 MX 440'in ise teknolojik yetenekleri GeForce3'den daha geridir. GeForce4 Ti 4200 tam bu araya yerleşiyor. GeForce4'ün sahip olması gereken tüm teknolojik özelliklere sahip ve fiyatı uygun.

Performans olarak GeForce4 Ti 4200 fazlaıyla tatmin edici. GeForce4 MX 440'dan %50 ile %100 arasında daha fazla performans veriyor. GeForce4 Ti 4600 ise %25 ile %50 arasında değişen oranlarda daha hızlı GeForce4 Ti 4200'den. Yani Ti 4200, Ti4600 ile MX 440 arasında bir yerde olsa da Ti4600'e çok daha yakın. Bunun sebebi saat hızlarında farktan çok teknolojik özellikler ve shader'ların kullanımı. GeForce 4 Ti serisinin saat hızları (Çekirdek/RAM) şöyle değişiyor: Ti 4600 (300MHz/325MHz), Ti 4400 (275MHz/275MHz), Ti 4200 (250MHz/250MHz). Çipler birbirinin aynısı olduğu ve saat hızlarında da ciddi uçurumlar olmadığına göre GeForce4 Ti 4200 aldiğiniz zaman Ti 4400 ve Ti 4600'e göre çok bir şey kaçırmış olmuyorsunuz.

Abit Siluro GeForce4 Ti4200'ün 64MB ve 128MB'lık iki ayrı modeli var. Şu an ülkemizde sadece 64MB'lık model var. Zaten 128MB'lık model 40\$ daha pahalı ve kullanılan RAM'lerin hızı daha düşük (225MHz). Bu

yüzden GeForce4 Ti 4200 alırken 64MB'lık versiyonu tercih etmek daha mantıklı.

Sıradan biraz da kartın çipini birakıp kendisine bakalım. Artık herkes biliyorudur sanırım, aynı çipi taşıyan kartların tasarımları da tamamen ayrı. Kartlar arasında fark yaratılan üretim kaliteleri ve görüntü çıkış opsiyonları. Kalite konusunda zaten Abit her zaman üst sıralarda yer almıştır. Görüntü çıkışları olarak da bu sefer çok sağlam bir kart çıkarmış. Kartın üzerinde 3 çıkış var. Standart VGA çıkış, S-Video/Composit TV-Out ve DVI çıkış. DVI çıkış TFT kullananlar için çok faydalı olsa da genelde pek çok kişinin işine yaramaz. Ama bu sefer durum farklı. Çünkü kart ile birlikte gelen küçük bir adaptör sayesinde bu çıkış da VGA'ye çevirerek çift VGA çıkış sahibi olabiliyor ve dolayısıyla iki CRT monitörü aynı anda bağlayabilirsiniz. Şu ana kadar piyasaya girmiş kartlar içinde bu özelliği ilk defa görüyorum. Gerçi Parhelia'da görmüştük ancak henüz piyasaya girmiş değil.

Karma karışık GeForce tarlasında yolunu kaybedenler için durumu özetleyelim. GeForce 4 Ti 4200'u an için hem fiyat hem performans olarak değerlendirince piyasadaki en iyi kart. Elbette daha fazlasını vermekten çekinmeyecekler GeForce4 Ti 4600, bu fiyatla karşıla-

yamayanlar ise GeForce4 MX 440'a yöneltectir. Ancak Ti 4200 ideal çizgiyi yansıtıyor. Bu 3 model haricindeki bir GeForce'u ise artık tavsiye etmiyoruz. Abit Siluro GeForce4 Ti 4200'de eksiksiz ve hatta fazlası olan bir ekran kartı. Ti 4200'e karar kılarsanız düşünmeden alabilirsiniz. ☺

Abit Siluro GeForce4 Ti 4200

İthalat: İthalat: Çizgi
Telefon: (212) 356 70 70
Fiyat: 170\$ +KDV



Soldier of Fortune 2'ye İnce Ayar

Oyundan en yüksek performansı almak için detaylı bir klavuz

Bence son zamanlarda çıkan oyunlar içinde multiplayer kapasitesi en yüksek olanı Soldier of Fortune 2. Counter-Strike'a yaklaşan bir keskinlik, Jedi Knight II'den daha sağlam grafikler ve oldukça geniş bir çeşitlilik. Yurt dışında en çok online oynanan oyunlardan biri olan SoF2 kısa süre sonra bu toprakları da kasıp kavurursa şaşmayın.

Ancak SoF2, OpenGL destekli Quake 3 moturu kullanan diğer oyular gibi düşük sistemleri çok zorluyor. Ama bir kaç değişiklikle oyunu hem daha hızlı çalıştırırmak hem de kendi zevkine ayırmak mümkün.

Config Dosyaları

SoF2'nin menülerinde oldukça fazla ayar var. Ama yine de config dosyasından girmemiz gereken bir iki ayara sahip. SoF2'de single ve multiplay için iki ayrı config dosyası var: myconfig.cfg ve sof2mp.cfg. Bu dosyalar Counter-Strike oyuncuları için biraz karışık gelebilir. Bu yüzden en güzel ayrı bir config dosyası oluşturmak. Bunun için oyun klasörünün altında yeni bir config dosyası yaratın ve benim.cfg olarak isimlendirin.

Bu durumda her oyuna girdiğinizde [Shift] ve ["] tuşlarına aynı anda basarak konsolu açmanız ve [exec benim.cfg] yazmanız gerekiyor. Eğer sadece multiplayer oynuyorsanız daha basit olan sof2mp.cfg'den de yapabilirsiniz bu değişiklikleri. Ancak sof2mp.cfg'e bir komut girerken aynışından iki tane olmamasına ve her komutun başında [seta] yazıp komuttan önce bir boşluk bırakmasına dikkat etmelisiniz.

Ayarlar

Öncelikle oyunun kendi menüsündeki ayarlardan neler yapabilirz bir ona bakalım. Options altındaki Video Settings'e girin. Buradaki ilk ayar Gamma. Monitör, ekran kartı ve kendi zevkinize

göre bunu deneyerek ayarlayabilirsiniz. Altındaki Light Flares oyundaki aydınlatma efektlerini kontrol ediyor. Burada Simple'i hiç seçmeyin. Occluded daha hoş bir efekt yaratsa da hem performansı düşürür hem de multiplayer'da dikkat dağıtıci. Benim tavsiyem Off bırakmanız. Resolution oyunda ekran çözünürlüğünü ayarlıyor. Benim için ideal 1024x768'dir. Bundan fazlası

kapalı kalmalı. Eğer bunlardan biriyse açık bırakabilirsiniz. Ancak bir Anti-Aliasing metodu olduğundan performans da düşüş olacaktır.

Anisotropic Filtering dokuların uzaklaşırken kalitelerinin düzeltili olarak azalmasını sağlar. Pek çok oyunda iki adım öterizdeki bir çizginin ilerisinde bulanık, gerisinde ise net dokular olduğunu fark etmişinizdir. Anistropic Filtering bu

"Yurt dışında en çok online oynanan oyunlardan biri olan SoF2 kısa süre sonra bu toprakları da kasıp kavurursa şaşmayın."

gereksiz performans kaybı yaratıyor. Eğer performansınız düşükse 800x600'e inebilirsiniz. Ancak sistem çok çok kötü olmadıkça 640x480'e inmeyin.

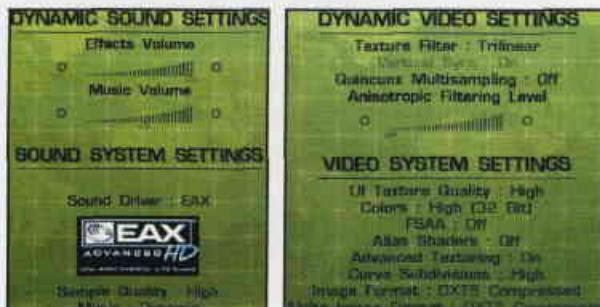
Texture Quality oyundaki dokuların kalitesini ayarlıyor. Elbette daha iyi grafikler daha düşük performans demek. Sisteminizin gücüne göre deneyerek bu ayarın idealini bulmalısınız. Bu menüdeki diğer ayarları değiştirmeyin.

Şimdi Advanced'e tıklayarak devam edelim. İlk ayar olan Texture Filtering grafik kalitesiyle alakalı. 3dfx veya TNT2 karta sahip olanların Bilinear seçmesinde fayda var. Ama Kyro, GeForce veya Radeon sahibiyseniz bu ayarı Trilinear'da bırakın. Vertical Sync daima açık kalsın. SoF2, CS gibi FPS'ye bağımlı olmadığı için sabit 100 FPS'ye ihtiyacınız yok. FPS'nin monitörünü zürnəstekleyebildiği tazeleme hızına göre 60 veya 85'de kalması bir şey değiştirmiyor. Diğer ayar Quincunx Multisampling, GeForce 3 veya 4 sahipleri için. Eğer ekran kartınız bunlardan biri değilse

geçmişe dağitarak çırın bir görüntü olmasını engeller. Elbette karşılığında performansınız düşer. Sonuna kadar kısrak performansınızı artıtabilirsiniz. Ama oluşan görüntü çok rahatsız edici olduğundan mümkün olduğunda yüksek tutmakta fayda var.

Video System Settings

Daha aşağıdaki Video System Settings daha detaylı ayarlar içeriyor. UI Texture Quality oyuncunun arayüzündeki mermi sayısı gibi yazıların çözünürlüğünü belirliyor. Eğer 32MB ve üzerinde bir ekran kartınız varsa bunu High seçeneğinde tutabilirsiniz. Ancak RAM fakiri bir ekran kartınız varsa Low'a alın. Yazilar ne kadar net olursa bu



radaki değerlere o kadar hakim olabilirsiniz.

Colors seçeneği oyunda kullanılan renklerin derinliğini ayarlıyor. Auto seçeneği anlamsızca masaüstüün o anki değerini aldığından hiç bir zaman kullanılmamalı. Eğer 32-bit destekine sahip olmayan Voodoo 2 gibi çok eski bir kartınız varsa mutlaka 16-bit'de kalmalı. Yeni ekran kartlarında 32-bit bırakmak grafiklerde gözle görülür bir kalite sağlayacaktır. Ancak performans düşüşü de oldukça yüksektir.

Alias Shaders seçeneğini açık bırakırsanız oyunda kullanılan dokuların çeşitliliği azalacak ve böylece ekran kartının RAM'i rahatlayacaktır. Özellikle multiplayer oyun için bunu açık bırakmak en mantıklı. Ancak tek kişilik oynarken kapatarak oyun için hazırlanan tüm dokuları görmek daha mantıklı.

Advanced Texturing objelere birden fazla doku işlenmesini sağlar. Eğer GeForce gibi Multi-Texturing yeteneğine sahip bir ekran kartınız varsa performans düşüşü oldukça az olacaktır. Ancak bu özelliğe sahip olmayan ekran kartlarında performans düşüşü ölümcül olabilir. Bu ayarı açık bırakmak oyun içindeki objelerin daha güzel görünmesini sağlayacaktır.

Curve Subdivisions özellikle yer şekilleri ve büyük nesnelerin ne kadar detaylı olacağını belirler. Açık arazi haritalarında performans ve grafik arasında ciddi gelip gitmeler yaratır. Bu ayarı kapalı iç mekanlarda pek bir değişiklik sağlanamaz. SoF2'de sistem en çok dış mekanlarda zorlandığına göre sıkı bir GeForce4 Ti'ni yoksa bu ayarı düşük seviyede tutmak en mantıklı.

Image Format oyun içindeki en faydalı ayarlardan biri. Hangi doku sıkıştırma formatının kullanılacağını belirliyor. 16 Bit ve 32 Bit'de dokular sıkıştırılmadan olduğu gibi kullanılıyor. Bu oyundaki yükleme sürelerini oldukça azaltsa da performans için çok zararlı. Bu yüzden ekran kartınız 128MB RAM'e sahip değilse diğer seçeneklerden birini seçin. Elbette eski bir ekran kartınız varsa hiç bir doku sıkıştırma formatını deteklemeyebilir. Bu durumda oyunu oynayabilemek için 16 Bit seçmek durumundasınız. Kyro ve Radeon için DXT1 Compressed ve GeForce'lar için ise DXT5 Compressed seçmelisiniz. Alpha Image Format için de aynıları geçerli.

OpenGL Extensions bölümünün ilk ayarı olan Generic seçeneğini "Yes" olarak bırakın. Ancak oyun çalışmaz veya anormal problemler yaratırsa bu seçeneği kapatarak deneyebilirsiniz. Nvidia Specific ve ATI Specific seçeneklerini ise bu markalardan birine sahip ekran kartınız varsa seçmelisiniz.

Scalability Settings

SoF 2'nin menüsündeki performans ayarları bu kadarla bitmiyor. Şimdi Scalability Settings'in altına gelin.

Model Detail oyun içindeki karakterlerin ne kadar detaylı olduğunu belirler. Özellikle kalabalık çarpışmalarda FPS'nin düşmesine detaylı modeller sebep olur. Eğer sisteminiz çok güçlü değilse oyunda takımlar yaşıyorsanız bu seçeneği en düşükte tutmak karambollerden canlı



çıkmanızı sağlar. Diğer yandan oyunun grafikleri içinde en önemli olanı modellerdir ve detaylı modeller kararınızı kim olduğunu daha rahat anlamamanızı sağlar.

Shadow Quality ayarı Blob ve Projection olarak iki farklı ayara sahip. Projection seçildiğinde performansta düşüş olsa da bu seçeneği seçmek daima daha faydalı. Çünkü kimi zaman köşelerden dönerken düşmandan önce gölgeli görürlüyor. Oyundaki bir bug yüzünden bazen duvarların arkasına gölgeli düşebiliyor. Haince ama sonuçta oyunun ayarıdır hileye gitmez.

Fog ayarı da sadece açık arazi için etkilidir. Oyundaki sis bombaları etkilemiyor. Fog'un kendisi performansı düşürse de görüş alanını azalttığı için bunu dengeliyor. multiplayer'da sisleri kapamak ve tek kişi oynarken Cull Fog ayarında tutmak en mantıklı.

Shell Casing silahınızı ateşlediğinizde boş kovanların çıkışını gösteriyor. Eğer kovanları izlemek hoşunuza gitmese açık bırakın. Ancak performansta küçük bir düşüş yaratacaktır.

Number of Decals oyundaki mermi, patlama ve bıçak gibi ortamda kalan izlerin sayısını belirliyor. Çarpışmaların nerede geçtiğini görmek için güzel ama performans için kötü. Size uyan ayarı deneme yapılması ile bulmalısınız.

Image, Sound ve Model Longevity sistam hafızasında oyun parçalarının ne kadar süre tutulacağını belirliyor. Aynı harita ve modellerin yeniden yüklenmesinde hız sağlayıcı ayar sistem RAM'ınız düşükse performansı düşürebilir. 128MB için None, 256MB için Short, 512MB ve Üstü için Long en ideal ayarlar.

Şimdi Advanced'e gelelim. Curve Detail, Curve Subdivisions ile paralel çalışıyor. Ancak iç mekanlardaki vazo gibi yuvarlak nesneleri de et-

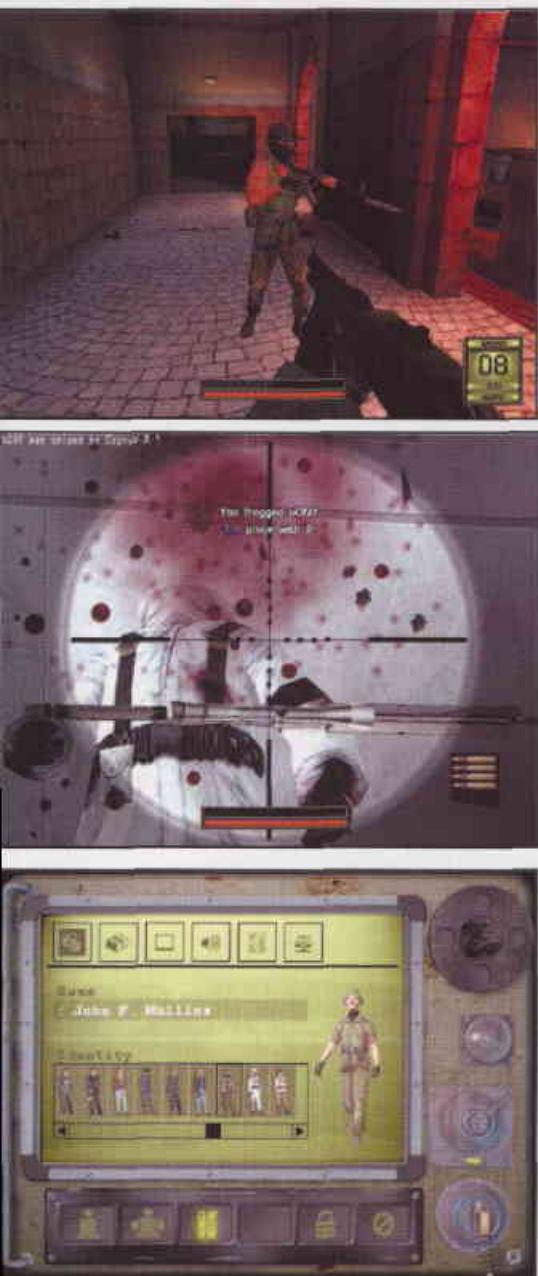


kiliyor. Effect Overdraw oyundaki patlama ve benzeri efektlerin düzeyini belirliyor. Yükseklikçe daha güzel efektlere ve daha düşük performansa yol açıyor. Low End Machine ayarını daima False olarak tutun. Gore Quantity'yi yüksek tutmak performans'da ve ruh sağlığınıza ciddi düşüpler yaratabilir. Tamamen kaparsanız da düşmanı vurdugunuzda anlayamazsınız.

Maximum Image Quality dokulara ait ayarları sınırlıyor. En iyisi bunu Very High bırakıp gerekli ayarları dokularla ilgili diğer ayarlarından yapmak.

Config'den Grafik Ayarları

Şimdi config'den yapabileceğimiz ayarlara bakalım. r_detailtextures "0" oyundaki ince doku detaylarını açıp kapatıyor. Bence performans düşürmeye dezmeyecek bir detay. Bu yüzden "0" bırakmakta faydalı var. Eğer GeForce veya daha yeni bir ekran kartınız varsa r_ext_multitexture "1" komutunu kullanın. Daha eski ekran kartları için ayarı "0" yapın.



sisteminizin server ile bağlantı kurma isteği FPS'ne bağlıdır. Yine de bu değeri 40'in altına indirmeyin.

Ses Ayarları

Şimdi kısaca Ses ayarlarına bakalım. Sound Driver altında bizim için önemli olan ilk ayar Sound Driver. SoF2 EAX Advanced HD destekli az oyunlardan biri. Bu yüzden Audigy sahibiyseniz oldukça avantajlısınız. Ses kartınız desteklediği sürece bu ayarı EAX'da tutun. Eğer ses kartınız EAX desteklemiyorsa DirectSound'u seçin. Eğer

Misc Settings bölümünde gerekli çok fazla bir ayar yok. Mouse Input Method'un DirectInput'da olmasına dikkat edin. Sensitivity'yi kendinize göre ayarlayın eğer öyle alışmışsanız mouse'u vertical'den invert edin. Mouse Wheel Sensitivity yine size kalan bir ayar ama düşük tutmanızı tavsiye ederim. Mouse Filtering'in açık kalmasında fayda var. Eğer Logitech iFeel mouse'a sahipseniz ForceFeedback'i açmakta fayda var. Oldukça hoş bir efekt veriyor. Ancak uzun vadede bileğiniyor.

Bu ayarlarla ilgili konsol veya config'den gi-

"Yurt dışı server'ları mutlaka deneyin. Çok fazla lag olsa da oyunu bilmediklerinden oldukça eğleniyorsunuz. Ama düşük ping'li ve sıkı oyuncuların olduğu bir server arıyorsanız sof2.sanane.com'a girin"

r_ignorehwgamma "1" ayarı ekran kartının kendi gamma ayarlarını iptal eder ve sade oyun içi ayarları aktif kılar. r_overBrightBits "1" seçeneği ise brightness'i ekstra artırmak için. Ayarları sonuna kadar açmanızı rağmen ortam hala karanlık geliyorsa bunu kullanın. cg_drawFPS "1" komutu ile ekranın sağ üst köşesinde FPS'nin o anki durumunu görebilirsiniz. Performans'da küçük bir düşüş yarattığı için deneme yapmak için kullanılmalı.

cg_numMarks "800" komutu ile Number of Decals ayarına ince ayar yapabilirsiniz. Değeri 0 ile 1000 arasında değişiyor. com_maxfps "100" komutu ekran kartının ürettiği maksimum FPS'yi belirliyor. Bu komutu kullanarak tazeleme oranının da altında bir FPS limiti koyabilirsiniz. Bu başta mantıksız gelebilir. Ancak Internet bağlantınız kötüyse FPS'yi sınırlamak daha stabil bir bağlantıya sahip olmanızı sağlar. Çünkü

EAX desteğine sahip olmasına rağmen oyun EAX olarak çalışmıyorsa oyunun CD'sindeki Setup\Extras\OpenALInstall seçeneğinde bulunan kurulum programını kurarak OpenAL'i kurun. Bu yeni API oyunda EAX veya EAX Advanced HD kullanmanızı sağlıyor.

Sample Quality'yi High'da tutun. Bu size 22kHz ses sağlayacaktır. Ancak ses kartınızla sorunuz varsa (özellikle on-board veya eski ses kartlarında) ayarı Low'a getirin. Ancak 11kHz'lik sesler kulaginiiza pek hoş gelmeyecek. Music seçeneği tek kişi oynarken Dynamic'de kalsın. Böylece aksiyonla birlikte müzik da hızlanacak. Ancak multiplayer'da bir etkisi yok.

Eğer sesler olması gerektiği gibi gelmiyorsa, mesela gecikme varsa konsoldan s_mixahead "0.2" ayarını zaten "0.2" standart ayardır. Ses sorunlarını giderene kadar "0.01"lik azalmalarla deneyin. Bu ayar Half-Life'da bulunan "_snd_mixahead" ile aynı.

rilebilecek bazı ayarlar var. cl_mouseAccel "0" komutu ile Mouse Acceleration'ı kapatabilirsiniz ki herkese tavsiye ediyorum. cl_sensitivity "3.5" ile sensitivity'ni hem rakamsal olarak belirleyebilirsiniz hem de oyun içinde değiştirebilirsiniz. Eğer mouse'un tepkilerinde bir gecikme hissederseniz r_finish "1" komutunu deneyin.

sof2.sanane.com

Evet Soldier of Fortune 2 için yapabileceğiniz ayarlar bunlar. Buraya kadar nefesiniz yettiye ve ayarları kendinize göre yaptıysanız şimdi girip oyunun zevkini çıkarabilirsiniz. Yurt dışı server'ları mutlaka deneyin. Çok fazla lag olsa da oyunu bilmediklerinden oldukça eğleniyorsunuz. Ama düşük ping'li ve sıkı oyuncuların olduğu bir server arıyorsanız sof2.sanane.com'a girin (oyunun 1.01 versiyonu olması gerekiyor). Tatil dönüsü (yani haftaya) Level editörlerini komple ora bulabileceksiniz. ☺

Bu RAM'ler Bizanstan mı Geliyor?

Bu sene fiyatları yeriler, ürünlerden ne alsak ne satıksa diye bakıyor... Ne güzel hemen her ürün 2\$, 3\$ ucuzlamış. İki olsun üç olsun bizim olsun ne güzel. Ama o da ne? SD'si RD'si DDR'yi bütün RAM'ler yine tavan yapmış. Nedir bu RAM fiyatlarının sırrı, her seferinde sizimizden vurmak zorundalar mı?

Boğaziçi	(212) 217 29 29	Multimedya	(212) 212 98 50
Çizgi	(212) 356 70 70	Ölcsan	(212) 229 60 65
Datagate	(212) 288 53 11	Pasifik	(212) 212 88 67
Empa	(212) 599 30 50	SKY	(212) 225 68 08
İhlas-Acer	(216) 317 96 50	TET	(212) 256 35 32
Kont	(212) 499 62 99	Ufotek	(212) 274 56 60
Microsoft	(212) 258 59 98		

EKONOMİK		IDEAL	SÜPER
İşlemci	Celeron 1700MHz Datagate/Empa: 99\$	AMD AthlonXP 1800+ Boğaziçi/Ebis: 115\$	Pentium 4 2.53 GHz Datagate/Empa: 685\$
Anakart	MSI 6566 Datagate/Multimedya: 99\$	ABIT AT7 Çizgi/Datagate: 169\$	ABIT IT7 Çizgi/Datagate: 1175\$
Bellek	256 MB DDR-RAM Fiyatı: 65\$	256MB DDR-RAM Kingston Fiyatı: 65\$	512MB RD-RAM Kingston Fiyatı: 210\$
Hard-disk	Seagate Baracuda IV 40GB Datagate: 76\$	Seagate Baracuda IV 40GB Datagate: 94\$	Seagate Baracuda IV 80GB Datagate: 110\$
Ekran Kartı	Abit Ge Force 4 MX440 Çizgi: 99\$	Abit GeForce4 Ti 4200 Çizgi/Datagate: 170\$	Winfast GeForce 4 Ti 4600 Kont/Multimedya: 399\$
Monitör	Philips 107E 17" Boğaziçi: 146\$	Sony G220 17" Empa: 325\$	Sony G520 21" Empa: 955\$
DVD-ROM	Pioneer 16X DVD-ROM Tray Multimedya/SKY: 52\$	Pioneer 16X DVD-ROM Slot-In Multimedya/SKY: 60\$	Pioneer 16X DVD-ROM Slot-In Multimedya/SKY: 60\$
Ses kartı	Sound Blaster Live Value 5.1 Kont/Empa/Multimedya: 38\$	Sound Blaster Audigy DE Kont/Empa/Multimedya: 90\$	Sound Blaster Audigy Platinum Kont/Empa/Multimedya: 183\$
Modem	Apache 56K V90 Internal Multimedya: 35\$	APACHE 56k V90 USB TET: 55\$	APACHE 56k V90 USB TET: 55\$
Kasa	Genius Venus Boğaziçi/Multimedya: 67\$	Elan Vital T-5 Boğaziçi/Çizgi: 60\$	Elan Vital T-10 Boğaziçi/Çizgi: 82\$
Klavye ve Mouse	Genius Venus (Genius Venus'e Dahil)	USB Klavye, Logitech Optical Wheel Microsoft: 60\$	Logitech Cord. Freedom Optical Ufotek: 123\$
Floppy	Fiyatı: 10\$	Fiyatı: 10\$	Fiyatı: 10\$
Toplam	786\$	1276\$	3047\$
Hoparlör	Creative FPS 1500 Kont/Empa/Multimedya: 65\$	Creative DTT2200 Kont/Empa/Multimedya: 125\$	Creative DTT3500 Kont/Empa/Multimedya: 295\$
Joystick	Microsoft Sidewinder Microsoft: 18\$	Microsoft SW Presicion 2 Microsoft: 40\$	Microsoft SW FF2 Microsoft: 85\$
Direksiyon	Microsoft SW Presicion 2 Microsoft: 58\$	Microsoft SW Presicion 2 Microsoft: 58\$	Logitech Wingman FF GP Ufotek: 99\$
CDRW Sürücü	Plextor 24/10/40A SKY: 169\$	Plextor 24/10/40A SKY: 169\$	Pioneer DVR-A30 SKY: 735\$
Web Cam	Creative Webcam III Plus Kont/Empa/Multimedya: 42\$	Intel Create & Share Empa: 65\$	Intel Pocket PC Camera Empa: 119\$

Not: Buradaki ürünlerin fiyatları distribütörlerden değil piyasanın alınmıştır. Bu yüzden incelemelerde verdığımız fiyatlarla ve bilgisayarçılardaki fiyatları uyuşmayabilir. Bu fiyatlar için bulabileceğim en iyi fiyatlar gözleme bakılabilirsiniz. Bu yüzden özellikle İstanbul'da daha yüksek fiyatları karşılabilebilirsiniz. Tavsiye edilen ürünlerin tümü test edilmiş veya denemiştir. Elimize ulaşmayı hiç bir türk listeyle eklenmemiştir. Ürünler ulaşmak için aşağıda ki distribütör telefon numaralarını arayabilirsiniz. Ancak bu firmaların kullanımına sans yapmamaktadır ve sizin bir bayilerine yönlendirilecektir. Fiyatlara KDV dahil değildir ve KDV oranı farklı grupları arasında farklılıklar göstermektedir.

teknik servis



LevDOS destek sayfasına hoş geldiniz. Her hangi bir noktada yardım isterseniz dergiyi havaya atıp tutunuz. Bu sayfadaki yazı geçen aykinden eski, geçen aykini okumak ister misiniz? Sayfayı daha iyi okumak için Çince Karakter desteği yükleyelim mi? Bu sayfada görüntülemeyeceğim kadar çok resim var, resimlerin hepsi görüntülenmeyecek. Sayfa bu haliyle saklanamaz isterseniz koparıp sağlam bir yere saklayın. Bu sayfanın yazarı Inbox'ın yazarı ile çakıştı, lütfen yazarların IQ ayarlarını kontrol edin. Sayfa geçersiz bir işlem yürüttü derginiz kapatılacak. Şimdi dergiyi yeniden başlatmak istediğinizden emin misiniz? Okunmayan tüm sayfalar kaybedilecek...**Tuğbek Ölek**

Donanım Pazarında İncelenmeyen Ürünler

Merhaba, bu artık size gönderdiğim kaçıncı mesajım artık hatırlamıyorum. Ama bu sefer ki fazla sitem dolu olacak. Tabi biraz öneri ve sorunlar da var. İlk önce önerilere ve sitemlere gelelim.

1- Donanma bölümündeki gemi ayy pardon bilgisayar sistemlerindeki parçaların hepsinin incelendiğinden bahsediyorsunuz ama şu ana kadar ben GeForce Ti 4200, Sony 21" monitör gibi parçaların incelemelerini derginizde görmedim. Neden? Eğer kendim inceledim o yüzden dergideki liste ye koydum diyorsan bunu bizden gizleme ihtiyacı mı hissettin?

2-Dergide maalesef incelemediğiniz bir sürü parça var. Mesela Creative Inspire hoparlör serisi, A4 Tech fareler, P4 anakartlar, yeni çıkan DDR-RAM'ler ve daha başka parçalar. Bili-

yorum yeriniz kısıtlı ama biz de güncel parçaların performanslarını dikkate alarak donanım almak istiyoruz. Hakkımız değil mi?

(Sonraki iki soru donanımla ilgili değildi. O yüzden geçiyorum - TÖ)
Şimdi gelelim sorulara :)

1- Geçen günlerde benim eskiyen SB16 ses kartının yerine bir Vibra 128 2.1 aldım (alınaz olaydım). Her şeyiyle yükledim. Dedim bir Fifa (01 ve 02) oynayalım. Oyunu başlattım her şey yolundaydı ama maça girdiğimde iş değişti. Çünkü sesler çok fazla uzuyordu ve bozuktu (hakem düdüğü 5-6 saniyede çalıyordu). Bu bilgisayarı da yavaşılatıyor. Ne yapmamı tavsiye edersin ?

2- Arkadaşım geçen günlerde Creative Inspire 5300 aldı ama siz dergide incelememişsiniz. Sizce Creative DTT2200 mü daha iyi yoksa Ins-

pire mi?

3- DDR-Ram'erde bayağı yenilikler oluyormuş. Bulara dergide neden yer vermiyorsunuz? Artık bir şeyler incelemenin zamanı gelmedi mi? Artık benden bu kadar gerisi başka zamana kalır. Bu mesajı dergide yarınlar misiniz bilmem ama cevabı ne kadar çabuk gelirse o kadar makbul olabilir.

Tayfun Daç

Selam Tayfun. Güzel konulara değinmişsin o yüzden yayınlanmasak olmazdı...

1- Donanım Pazarı dergide hazırlanın son sayfadır genelde. Bu yüzden incelemesi yetişmeyen kimi ürünler donanım pazarına yetişebiliyor. Mesela GeForce4 Ti4200 elime geçtiğinde incelemeler çoktan bitmiş ama Donanım Pazarına girebilecek kadar vakti vardı. Ayrıca kimi ürünler denemeye rağmen dergide yer vermiyoruz. Mesela Sony 21" bunlardan biri. Bir çoğunuza bildiği gibi Chip ile yan yanınız. Bu sayede benim bize gelmemip Chip'e gelen ürünler, onları da bize gelen ürünlerin inceleme şansı oluyor. Zaman zaman dergide yer alan ürünler de karşılıklı değişiyor. Yani inceleme derken dergide yer olması değil benim görüp inceleme olmam esas.

2- Geçen sene dergideki donanım bölümünü biraz azalttık. Bunun birkaç sebebi var. Birincisi krizin ardından firmaların parça pişik olmasıydı. Piyasa öylesine allak bullaktı ki her ay Donanım'ı dolduracak kadar ürün bulmak mümkün olmuyordu. Yeni modeller ithal edilmiyor, iyi markala-

rın distribütörleri bir bir kapanıyordu. Ayrıca firmaların basına ilişkileri düzelenleyen elemanları toptan işten atılmışa karşımıza muhatap da kalmadı. ikinci bir sebep krizin ardından pek çok kişinin yeni donanım almaktansa elindekini daha iyi kullanmayı tercih etmesiydi. Şimdi işler yoluna giriyor ve bizde ufak ufak normale dönüyoruz.

Sorunun özeline bahsettiğin ürününe gelince... Sürekli olarak anakart inceleme yapıyoruz zaten. A4 Tech ve Creative'in ürünler ise uzun süredir elimize geçmiyor (bahsettiğim distribütör sorunları yüzünden), RAM ise inceleme konuları arasında yok. Donanım problemlerine gelince, 1- Vibra 128'ın SB16'dan iyi olduğu söylemek pek kolay değil. Bence pek iyi bir iş yapmadığını. Vibra işlemci gücü ile ayakta durduğundan sistemi yavaşılatması ve saçma tepkiler vermesi mümkün. Sürücü güncellemek, farklı PCI slota takmak, ses ayarlarını düşürmek (EAX'ı kapatmak), gibi denenebilecek şeyler var. Ama en iyi yol yakından Vibra'yı laðe edip Live! veya Audigy ile değiþmek.

2- Inspire'lardan hiç birini denem şansım olmadı. Ama bir üst model olduğunu için muhtemelen daha iyidir.

3- DDR-RAM'erde bir yenilik yok. Halen aynı anda bir yerine iki datayı aktaran SD-RAM'ler. Sadece hızlarında bir artış söz konusu. Bu tip haberleri zaten haber bölümünde değerlendiriyoruz.

Bilgisayar Kilitlenmesi

Selam Tuğbek, hemen soruma geçmek istiyorum. Bilgisayarımda bir kilitleniyor ve ses kartında hiç durmaksızın biiip sesi geliyor. Fakat kontrol ettiğimde herhangi bir fan bozuk değil ve hepsi soğumayı gayer iyi yapıyor. İşlemci isim en fazla 64 derece, anakart isim ise 38 dereceyi hiç geçmiyor. Acaba voltaj düşüğünde de bilgisayar kilitlenebilir mi? (Konfigürasyon:AMD 1333MHz Thunderbird,



Günümüz işlemcilerde aşırı isıtma ve sorunları ciddi bir sorun. Aşırı isıtma sonucu sisteminizin zarar görmesi, yanım çıkması ve hatta aşırı isıtma larda ciddi patlamaların meydana gelmesi mümkün. Bu amacıyla Level Donanma bölümüm olarak halktan arındırılmış ortamda bir araştırma yaptık. Solda AMD Athlon işlemcilerin yüksek voltaj ve zayıf seğutma sonucu patlamasını görüyoruz. Sağda ise aynı işlem Intel işlemciye uygulanmış. Gördüğünüz üzere AMD'de meydana gelen patlama çok daha düzenli ve sıcak. Ancak Intel işlemcilerde kullanılan QLB teknolojisi sayesinde (Don't Let It Boom) çok daha düzenli ve serin bir patlama yapıyoruz.

256 DDR Samsung RAM, GeForce2 MX, Sound Blaster Vibra 128, Creative Modem 56k Internal, Asus A7A SD-DDR). Teşekkürler...

Solid Snake

Voltaj düşüklüğünden bilgisayar kilitlenebilir ama bu şekilde değil. Belki güç kaynağındaki bir sorun yüzünden anakart içindeki voltaj sorunu olabilir. BIOS veya anakartın ek yazılımı ile voltaj değişimlerini kontrol etmekte fayda var.

Ayrıca bu tip bir kilitlenme donanımlardan birinde fiziksel bir sorundan da olabilir. Bunu test etmek için (ses kartı başta olmak üzere) sıradan donanımlarını çıkarıp onlar yokken kilitlenme olup olmadığına bak. Diğer bir ihtimal sürücülerden kaynaklanan bir hata olabilir. Sürücülerin daha yeni

Ahiretten Donanım Soruları

Bu ayın ilginç mektubuna hemen giriyoruz sonrasında söyleyeceğimiz olacak.

Geçen aylarda devamlı Orhan arkadaşımızın mektuplarında (Hani EAX yerin mi?) sorduğu PC Kartı konusuna kendisini donanım dünyasına adamış birisi olarak açıklık getirmek istiyorum. Seydi Level siz PC Kartı diye birsey yok diye israr ediyorsunuz ama Başlat/Yardım oradan "Ara" sekmesine tıklayın ve kutuya "PC Kart" yazın baktırın PC Kartıyla ilgili soruları yazıyor mu orada. Eğer PC Kartı olmasa Windows'un yardım bölümünde de PC Kartı sorun giderici diye bir şey de olmazdı değil mi? Aslında benim bir sorumun vardı ama sonda cevaplayamadım da korkuyordum. Bu arada kurdugumuz site için sizinle röportaj yapmaya fırsatınız gelebilir miyiz.

Tıbbi Özcan

Yigit kardeş Mayıs 2002 sayımızda Fikret Usta'nın söylediğini bulup oku bir daha. Aynen senden bahsediyor. Orhan'ın bahsettiği ve olmayan şey Xbox'da PC Portu idi. Senin dediğin ise Diz Üstü bilgisayarlarda bulunan PCI-CIA slotuna takılan PC Kartı. Bu kart dizüstü bilgisayarlarda PCI slotu gibi çalışır. Modem, Ethernet gibi bir donanım sonradan eklenecekse kullanılır. Yani Orhan'ın dediği ile herhangi bir alakası yok. "Varmış oyle bir şey" diye attımadan önce PC Kartı nedir diye araştırsaydın keşke. Bu şimdilik avı giden avları oldu, hiç yakışmadı. Sonunda karizmayı çizeren kim oldu? Hem kibir yedi günde biri değil midir? Neyse sen sorunla biraz cebelik çözemezsen bir dursun yine. Ofisin kapıları her zaman açık, önceden haber verdığın sürece her zaman bekleriz.

Tuğbek

(eğer yoksa bir eskisi) olanlarla değiştir. Windows'un bütün update'lerini yap. Eğer bir değişiklik olmazsa İşlemci, RAM, Anakart Üçlüsünden birinde donanımsal sorun olabilir.

Mouse Takacak Yer Yok

İlk önce sana merhaba demek istiyorum. Ve hemen kısa ama etkili olan soruma geçiyorum: Halama bilgisayar hediye edildi ve benden kurulması için yardım istedim. Ben de kurdum ama bir türlü mouse çalıştırılamıyor ne PS2 girişi ne de mouse için serial girişi yok onun yerine bir tane adaptör var ve adaptörle daha büyük bir serial fişe gidiyor. Amma nereye takarsam takayıp ne yaparsam yapamadım. Acaba kasanın böle bir girişi filan mı yok zaten eski bir şey mouse'suz mu çalışıyor ne?

Bir tane daha var umarım sizi yormamışdır: O bilgisayarın üstünde Pentium 150 Mhz var bunun yerine hangi işlemciler olur bunun girişi farklı mıdır?

Türker Karacan

Elindeki sistem her ne kadar tarihi eser olsa da o zamanlar Mouse vardı ve eminim ki o sistem geçmişinde bir seri porta sahipti. Ancak AT anakartlarda (ki seninide bundan) seri ve paralel portları anakart üzerinde değil. Kasanın arkasındaki (PCI yuvalarını kapatan) metal parçaların üzerinde olurdu ve anakarta kablo ile bağlanırdı. Muhtemelen senin elindeki sistemdeki kayıp. Ama bu saatten sonra nerden nasıl bulursun bilemediğim. Bu arada o külüstürü halana kim hediye ettiye çok da iyilik etmemiş. Başını çok ağırtacağından emin olabiliyorsun.

Benim bilgisayar Celeron 466, TNT 2 Ultra, 128MB SD-RAM, 52X CD-ROM, donanımlarına sahip.

Warcraft'ı çalıştırırken savaşlarda yavaşıyor. En son detonator elimde ama yine de çözüm olmadı. Açıba overclock yapsam bir zararı olur mu bir de overclock'u BIOS'tan mı yoksa başka programlardan mı yapayım. Eğer overclock'ta işe yaramazsa bilgisayarının hangi parçasını değiştireyim. Benim bilgi-

sayarın ana kartında aslında P3 girişi var ama bir adaptörle Celeron takılım. Acaba yeni çıkan işlemciler bu porta uyar mı? Ben söyle ISA falan ne demek anlamıyorum da?

Cpt Black

Kaptan senin de işin zor. Savaşlarda yavaşılaması bir yana sistemin Warcraft çalıştırılabilir olması bence sağlam olduğunu gösteriyor. Warcraft III'de P3 800 ve GeForce2 MX sahibi bir sistemde bile kalabalık savaşlarda sistem çok yavaşıyor. Overclock'un bu noktada çözüm olacağını sanmam. Ayrıca anakartın yeni işlemcileri desteklemiyor.

Merhaba Tuğbek,

sana bir kaç sorum olacak.

1- Benim bilgisayarı aldığım kişi BIOS'a şifre koymuş. Şimdi dükkânı kapanı. Şifreyi nasıl kırabilirim (kasayı açmadan)?

2- Sistem TNT2 Vanta 16MB ekran kartı, 128MB RAM, 16GB hard-disk, 48 hızlı CD-ROM. Bu bilgisayar ile GTA3 oynayabilir miyim? (Oyun minimum 16MB ekran kartı istiyor ama kurulucu çok feci takılıyor)

3- Anakartımın markasını ve özellikle nereden bulabilirim. Cevaplar için şimdiden teşekkürler. Klavyeleriniz dert görmesin..

Merhaba isimsiz kahraman benimde bir iki cevabı olacak,

1- Her yerden bilgisayar almaya gelmiyor. Nasıl bir zihniyet sattığı bilgisayara BIOS şifresi koyar ki? Elbette o zihniyetin iflas etmesi de şansılaçak bir şey değil. Malesef kasayı açmadan BIOS şifresini kaldırılamazsan. Kasayı açıp içindeki "CMOS Reset" jumperini bulacaksın (anakart kitapçığından yerini bulabilirsin), bu jumper'i reset konumuna getirip bir kaç kere açma düşmesine basacaksın. Bilgisayar bu durumdayken açılmayacak ama BIOS'un resetlenmiş olacak.

Jumper'i eski haline getirip bilgisayarını normal olarak açacaksın. Artık BIOS'ta şifre yok. Ancak önceden yapılmış olan tüm ayarlarla gitti.

2- Hard-diskini yazmak yerine işlemcini yazsan daha sağlam bir cevap verebilirdim. Ama ekran kartın Vanta olduğunu göre kasım kasımları çok doğal. Bütün grafik ayarlarını sonuna dek kapaman, oyunun arkasında anti-virus programı gibi başka programların açık kalmamasına dikkat etmen dışında yapılabilecek bir şey yok.

3- Bu anakartın üzerinde yazabilir,

bilgisayar açılırken RAM yazan ilk ekranın altındaki BIOS kodu içinde anakart modelinin ismi geçiyor olabilir. Ama bunların hiç biri olmayıabılır.

Elçim

Bugünlerde bir bilgisayacı bana arkadaşımın bir Athlon 1GHz'lı olduğunu, sıcaklık yüzünden 3-4 kere yanlığını (3-4 kez değiştirmi) söyledi. Fannın markasını sorunca bana orijinal fanı dedi. Bu olayın doğruluk payı var mı? Varsa AMD'leri ne yapmalı? Sistemi: P2 333, BX440 anakart, Creative GeForce2 GTS, 40GB Seagate HDD, 16X Pioneer DVD-ROM, 2x 64MB RAM. İşlemci, anakart, RAM üçlüsünü değiştirmeyi düşünüyorum ama AthlonXP 1800+, Celeron 1.7 ve P4 1.6 arasında kararsızım. Son olarak NFS 5 oynarken 3 gündür menüye gelince grafik saçmalyor (Car menüsünde Araba garajda dönerken bir önceki halinin resmi ekranın gitmemi) mouse görünmüyör, seçenekler okunmuyor yarışta da oluyor. Detanator'u ve DirectX'i yeniden yükledim olmadı. Format attım yine olmadı. (Ekran Kartının BIOS'un da GeForce GTS yerine DDR yazıyor (BIOS'u değişmiş ve geri çevremedim).

Elçim

Bildiğim kadariyla AMD'nin orijinal fanı yok memleketimizde. Kaldı ki orijinal ötesi bir fan olsa bile fan takmayı bilmiyorsan AMD yanar. İsi geçirgen solusyonu unutuyorlardır. Aynı işlemciyi 3 kere yakar da insan "Yav ben nerde yanlış yapıyorum" diye durup düşünmez, "bozuk bu işlemciler" diye bütün dünyada milyonlarca satılan bir ürüne çamur atarsa zaten donanım bilgisini göstermiş olur. Athlon'ların sorunu; aşırı ısınmadı Intel'ler kilitlenirken, AMD'lerin yanması. Bu yüzden dikkatli ve bilinci kullanmak gerekiyor Athlon'u. Yazdırın üç işlemcide gayet iyi. Fiyatına göre karar verecek olan sensin. En olsam AthlonXP 1800+ tercih ederdim. Zaten Athlon XP'ler eski Athlon'lar kadar ısınmadığı için daha az riskli. Ama içim rahat etmez diye sanan Celeron veya Pentium 4'ü düşün. Celeron 1.7 fiyat performans olarak çok iyi. Pentium 4 alacaksan da 1.6 Ghz ve daha yüksekini düşün. Pentium 4 aldıgına deşsin.

Bir ay daha böyle geçip gider. Ben en iyisi tatil gideyim. Yok şimdilik tatille de uğraşmaz yatıp uyum en iyisi.

Tuğbek Ölek

ne izliyoruz ne dinliyoruz

yazın sinema

Çok sıcak bir yaz geçiriyoruz. Hava o kadar bunalıcı ki insanın hiçbir şey yapası gelmiyor. Hele bir de çalışırsanız vay haliniz. Şimdi bu yazı havuz başında veya deniz kenarında yazmakvardiyorsunuzama birden tatil çıkmayı ayrı bir mesele olduğu akliniza geliyor. Neyse ki işiniz yazı yazmaksa, geceler imdadınıza yetişiyor; hafif bir esinti ve bir adet 'Rainforest' cd'si kelimelerin ekrana dökülmescini kolaylaştırıyor.

Yazın bizler gibi sinemalarımız da gevşiyor ve birkaç sağlam film hariç genellikle uyduruk filmler vizyonda boy gösteriyor. Bunun sebebi tabii ki insanların sokağa adım atamayacak kadar sıcaktan bezmiş olması ve özellikle büyük şehirlerde yaşayanların yazılıklara hücum etmesi. Yine de klimali bir sinemada iyi bir film izlemek bence her zaman için iyi bir alternatif. Şu günlerde gerçekten dışa dokunur bir film görmek zor ve bu gidişat Eylül sonlarına kadar devam edecek gibi. Durum böyle olunca ben de vizyona genel bir bakış atmayı tercih ettim. Göze ilk çarpan film şüphesiz Coen kardeşlerin 'Orada Olmayan Adamı'. Bağımsız sinemaya birbirinden çarpıcı yapıtlar (Büyük Lebowski, Fargo, Neredesin Be Bırader?) kazandıran Coenler, son filmleri 'Orada Olmayan Adam'da da hünelerini konuşturuyor. Başarılı siyan beyaz sinematografisi ve keskin karakterleriyle şimdiden kült bir suç filmi 'Orada Olmayan Adam'. Film Ed Crane adında basit bir berberin basit hikayesini anlatıyor. Aldatma, şantaj, cinayet ve sigara filmi özetleyebilecekkelimeler. Hayatın anlamı veya anlamsızlığı üzerine kulaginiza bir şeyler mirildiyor 'Orada Olmayan Adam'. Coenlerin hikaye anlatmadaki ustalığına bir kez daha tanık olmak istırsanız bu filmi kaçırmayın. Tabii oyunculuğu da göz ardı etmemek lazımlı. Billy Bob Thornton (Monster's Ball), Frances McDormand (Fargo) ve James Gandolfini (Sop-



rano) filmin ağır topları. Ayrıca yönetmen Joel Coen, Cannes 2001'de en iyi yönetmen ödülünü David Lynch (Mulholland Çıkmazı) ile paylaştı.

gergin dakikalar

Eğer duygusal bir film izlemek istırsanız, 'Benim Adım Sam' iyi bir alternatif olabilir. Her ne kadar klişe bir senaryosu olsa da Sean Penn'in oyunculuğu hatırına görülebilecek bir film. Sean Penn bu filmdeki rolüyle en iyi erkek oyuncu da linda oskara aday olmuştu. 'Benim Adım Sam' zeka yaşı yedi olan bir babanın, yedi yaşındaki çocuğunu yetiştirebilmek için giriştiği açılı hukuk mücadeleini anlatıyor. Baba Sam rolünde Sean Penn gerçekten çok başarılı, özellikle saç kesimi karaktere cuk oturmuş. Michelle Pfeiffer ise Sam'in avukatı rolünde standart bir oyunculuk sergiliyor. Gözyaşı yerine gerilim diyeşsanız,

'Adım Adım Cinayet'i görevlileriniz. Filmin senaryosu gerçek bir cinayet öyküsünden yola gıkılarak yazılmış. Olay kısa mükemmel bir cinayet işlemeyi kafaya takmış olan iki psikopat kolejli genç ve onların peşindeki sezgileri kuvvetli dedektif olarak özetlenebilir. 'Adım Adım Cinayet' bu ara sıkça birtakım kanallarda gösterilen Hitchcock'un 'Ip' filminin modernize ama başarısız bir kopyası gibi. Oyuncular fena değil, özellikle Sandra Bullock yerinde bir seçim, çekimler de oldukça iyi ama bir kere ballık baştan kokuyor ve filmdeki tek pek bir şey aklinizda kalmıyor.

aksiyona aksiyon

Sırada bir John Woo filmi var. Hollywood'a transfer olduktan sonra Face Off, Broken Arrow ve Mission Impossible 2 gibi başarılı aksiyon filmleri-



ne imza atan yönetmen şiddeti estetize etmesiyle tanınıyor. Ağır çekim patlamalar, havada uçan kurşunlar ve karizmatik kötüler bir John Woo filminin adeta temel taşları. Çinli yönetmen hünelerini bu seferde bir savaş filminde konuşturacak ama ne kadar başarılı olacağı şüpheli. Çünkü Amerikan bayrağının dalgalandığı savaş filmlerinden artık gerçekten gina geldi ve bir tanesine daha katlanılabilir mi bilemiyorum. Nicholas Cage'in başrolde olduğu 'Rüzgarla Konuşanlar' bir savaş filmi ve tek artısı John Woo gibi gözüküyor. Yine 2. Dünya Savaşı'ndayız. Amerikan ordusu, habervesme kodlarının Japon istihbaratına kırılmaması-

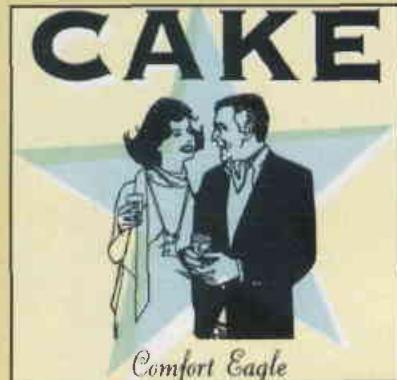
haberiniz var mı?

KEKLENDİK BİR GÜZEL

Sempatik rock yapan Cake yeni albümünü çıkardı. Sakın başlıktan dolayı yanlış anlaşmasın, çünkü 'Comfort Eagle' hiç fena bir albüm değil; kötü olan konserleriymi. Cake grubu, en azından ben tanıdığımdan beri ritmik, eğlenceli, insanı yormayan ve çalındığı yerlerde herkesin bir ağızdan söyleyebileceğini parçalar yapıyor. The Distance (çok severim), Perhaps ve Never There bu parçalardan en bilinenleri. Şarkıları kadar kendisi de mütevazı bir grup Cake. İlginç video klipleri dışında adamları orada burada görmeniz biraz zor.

Grubun bu tarzi yeni albümlerinde de değişme-

miş, belki biraz kendilerini geliştirmiş olabilirler. Albümün de adı olan Comfort Eagle acayıp gaz bir parça, melodik olarak benzerlik taşımasına da bana grubun ilk hiti olan The Distance parçasını hatırlattı. Sıkı bir ritmle açılan parça "yeni bir din inşa ediyor, yeni bir ego kuruyoruz..." diyorlar. Ayrıca şarkı birtakım etnik, hatta daha çok orientalist enstrümanlar ve ritmelerle renklendirilmiş. Bu renklerin albümün geneline de yansımış olduğunu söylemek gerek; alkış, ince belli çay bardağı içindeki çay kaşığı gibi ses efektleri de şarkılara ayrı tatlar katmış. Albümde video klibi çıkan ilk şarkısı Short Skirt/Long Jacket ise standart bir Cake parçası. Eğ-



ne okuyoruz ne yapıyoruz?

dan dolayı cephede bir türlü istediği etkiyi kuramıyor ve çareyi Amerika'nın gerçek ev sahiplerinden Navajo yerlilerinin dilini kullanmakta buluyor. Navajo dilini konuşabilen yerlileri hayatı pahasına korumakta kahraman deniz komandolarına düşüyor. Türün fanatiklerine gidin derim ama ben şahsen bir ögün daha şarapnel yemeceğim.



Eli kulağında derken bir 11 Eylül sonrası sendromu sinemalarda baş göstermiş durumda. Aslında aynı adlı oyunundan dolayı yakından tanıdığımız bir film En Büyük Korku (The Sum of All Fears). Öncelikle hem filmin hem de oyunun Tom Clancy'nin romanından uyarlanmış olduğunu belirtmek gerek. 70'lerden kalma bir nükleer bomba neo-nazilerin eline geçince 3. Dünya Savaşı'nın çıkması gündeme gelir. Her zaman olduğu gibi Amerika tehlike altındadır ama bu sefer elinden bir şey gelmez; çünkü bomba patlar. Esas olay Amerika'nın böyle bir yıkım karşısında bile ayakta kalabildiğini göstermek (yne dalgalanan bir bayrak göreceğiz galiba). Başrollerde Ben Affleck ve Morgan Freeman var. Oyunuya yetinmeniz tavsiye edilir. Bu yaz muhemedem akışyon filmlerinden en iyi çıkış "Siyah Giyen Adamlar 2" yapacak. Bir Marvel uyarlaması olan "Siyah Giyen Adamlar" izleyici tarafından bir hayatı tutulmuş ve iyi bir gişe yapmıştır. Devam filme



de orijinali kadar eğlenceli olacağı gözüyle bakılıyor. Kadro değişmemiş. Başrollerde yine Will Smith ve Tommy Lee Jones var. Yönetmen koltuğunda da yine Barry Sonnenfeld (Adams Ailesi, Vahşi Vahşi Batı) oturuyor. Ve olay yine dünMaxYayı binbir türlü uzayının elinden kurtarmak üstünde kurulu "Siyah Giyen Adamlar 2" ilginç görsel efekleri, düşmeyen tempusu ve komik uzaylılarıyla izleyiciyi sinemaya çekecek türden bir film. Şimdi Will Smith'in film için yaptığı parçayı ekranda görmek mümkün (maalesef).

merakla beklenenler

Bu ayın sonlarına doğru öyle bir film vizyona giriyor ki kadrosu inanılmaz (umarım film de öyledir). Kimler yok ki? Edward Norton, Anthony Hopkins, Ralph Fiennes, Emily Watson, Philip Seymour Hoffman ve Harvey Keitel. Bu hepsi birbirinden ilginç, sıradışı oyuncuyu bir arada görmek istiyorsanız, "Red Dragon'u kaçırmağınız demektir. Kuzuların Sessizliği ve Hannibal'ın ardından serinin üçüncü filmi olan "Red Dragon" Thomas Harris'in aynı adlı romanından uyarlanmıştır. Bu sefer Kuzuların Sessizliği'nin öncesine gidiyor ve Will Graham adındaki bir FBI ajanının, Red Dragon laka bir seri katilin pesine düşüşünü izliyoruz. Tabii adamımız yetersiz kalyor ve yardım almak üzere Dr. Hannibal Lecter ile bağlantıya geçiyor... Aslında Red Dragon ilk defa 1986 yılında usta yönetmen Michael

Mann (Heat) tarafından "Manhunter" adında sinemaya uyarlanmış ve gisede sağlam bir hasıl yapmasa da olumlu eleştiriler almıştı. Yeni versiyonun yönetmeni ise Brett Ratner (Bitirmi İkili) ve aickası kendisi hakkında şüphelerim var. Boylesine sağlam bir kadrodan ve kendisini ispatlaşmış bir hikayeden ancak kötü bir yönetmen, kötü bir film çıkarabilir. Şimdi beklemek durumdayız.

Bir başka beklemekte olduğum filmse Spielberg'in "Azınlık Raporu (Minority Report)". Amerika'da neredeyse vizyondan kalkacak ama biz de bir türlü gösterime girmeden. Filmin Eylül ayında gösterime gireceğini düşünerek detayları da o sayımıza bırakıyorum. Kisaca bahsetmek gerekiyor, gelecekteyiz ve artık suç, psikşikler sayesinde işlenmeden saptanabiliyor. Bu özel suçla mücadele birimin esas adamı Tom Cruise, kendisinin de bir cinayet işleyeceği öngörülünce kaçmak durumunda kalıyor. Ama bu tezgahı kendisine kimin kurduğunu araştırmayı da ihmal etmiyor... Sonuç olarak "Azınlık Raporu" bir Spielberg filmi ve doğal olarak fazla lafa gerek yok; görsel dili ve kurgusu bakımından mükemmel bir film şüphesiz. Konsept bakımından da oldukça ilginç. Son olarak hala görmediyiniz ve tabii hala vizyondaysa Tom Tykwer'in "Koş Lola Koş"unu görümenizi tavsiye ediyorum. Sicak seyirler!

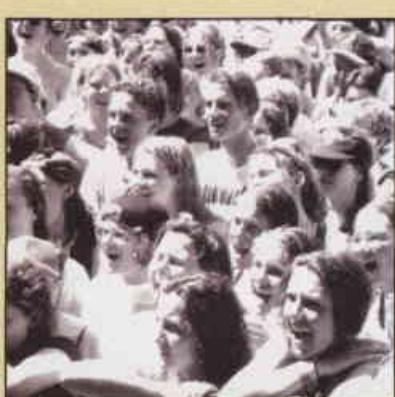
Güven Çatak | guven@level.com.tr

→ lenceli, ritmik, nakaratları ağızınıza takılan türden. Zaten albüm de sanki bu parçadan sonra (dördüncü parça) açılıyor, kendine geliyor. Arco Arena çok hoş enrümantel bir parça. Dinlerken her an o konuşur gibi şarkı söyleyen (ama asla rap yapmayan) sesin, şarkının bir yerinden gireceği izlenimine kapılıyor ve tabii yanıldığınızla kalyorsunuz. Long Line of Cars trafikte sıkışık kalmış olanlara sesleniyor gibi. Vitesi boş'a alıp, direksiyona ritm tutabileceğiniz ve önünüzdeki araba yiğili-

nı bir an olsun unutturucak bir parça. Son olarak Love You Madly ve Pretty Pink Ribbon da albümde öne çıkan parçalardan; yine olabildiğince yumuşak, ritmik ve sıcak. Şu bunaltıcı günler için Comfort Eagle serin bir alternatif olabilir.

Konsere gelince, 14 Temmuz Pazar günü, Maslak-Venue'de küçük çaplı bir rock festivali düzenlendi. Tuborg Modern Rock Festivali adıyla (nedense) duyurulan bu organizasyon, Biletix'in hizmet bedellerini ödeyen herkese açıktı ve

ayrıca açık havadaydı. Festivalde, Mor ve Ötesi, Grippin gibi yerli grupların yanı sıra Wayne UK, Shed 7 ve gecenin yıldızı olması beklenen Cake sahne alıyordu. Gruplar arkaya arkaya çıktı ama insanlar bir türlü gaza gelemedi ve bu sonucu Cake de değiştiremedi, sahneye çıkmalarıyla inmeleri bir oldu sanki. Aslında bunun sebebini sadece ortam için gelen seyirci kitlesine bağlamak daha doğru olur. Neysse artık biletler yandı, bir dahaki sefere...



n e l e r o l o g y o r

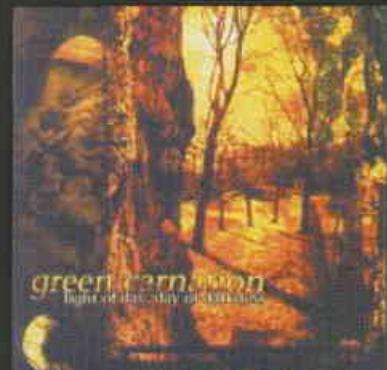


Tatlı gittik, yorulduk geldik... Ne işe yaradı? Hıç. Bir de geldim bir bakayım dedim yeni haberlere filan. Gazlı gazi girdim megadeth.com'a Dave Mustaine hakkında yeni haberler vardır, belki illeşmişler diye... Ama nerdeee! Dave Mustaine tüm gitarlarını, anfilterini, altın plaklarını vs satılmıştır bir web sitesinde. Girdim hemen baktım ama ne görevim. Hepsi satılmış. O ya içim gitti. Satılan gitarlara mı yanıyorum. Yoksa bu adamın bunları neden satığı hakkında kompló teorileri mi kuruyum? N'apayım of / Neyse ordan aldık yarayı son-

ra bir de In the Woods'a bakayım dedim. Onları dağıldığını biliyordum zaten de yine bir umut filan... Neyse, verdikleri son konserdeki 3 saatlik performanslarını 2 CD'de bir live albüm olarak çıkaracakları yakında. Bu konserden iki parçayı dinleyebildim. Adı sanı belki olmayan bir parça var ki gayet güzel. Sanırım bu In the Woods'un son ürünü olarak kalacak... Bir de Karmakosmetix (Max Faktör) diye yeni bir oluşum var sanırım. Zaten grubun diğer elemanları solo projelere el atmışlar. Kimse memnun değil grubun dağılmışından fakat durum da böyleken böyle yanı. Hah bir de In the Woods'un hatun vokalistinin yan grubu varmış yeni öğrendim: Green Carnation. Ona da bir göz atalım... Müzik en az In the Woods kadar atmosferik ve melankolik. Zaten vokaldeki Synne Soprano ve Jan Kenneth Transit grubu destek vermiş. In the Woods'dan daha sert bir müziğe sahip grup bence ileriki zamanlarda büyük bir patlama yapabilir.

Arkadaşlar bu arada ben çatlamak üzereyim. Bir yandan CD tasarımları yapıyorum, bir yandan güzel sanatlar için haldır haldır çalışıyorum. Valia ne yalan söyleyim özene bozene yazdığım bu sayfaya da zaman ayrıca ya ahtapot olmam gerekiyor ya da Dave Lombardo:P Birkaç ay aranızdan ayrılmak zorundayım arkadaşlar. Blind Guardian konserinde görüşmek üzere... ➤

gorcan abi | gorcanabi@sektor8.com



»» emptywords.org adresinde Chuck Shuldiner'in annesinin yaptığı açıklamaya göre Chuck'in tüm liriklerinden oluşan bir kitabı piyasaya çıkması. İranlı bir fan tarafından hazırlanan kitabı Farsça ve İngilizce olarak satıyor. İsteğenler web sitesinden sipariş verebilir.

»» Marilyn Manson ressam Gottfried Helnwein ile çalışmaya başlamış. Benim en sevdigim sanatçılar arasındaki bu imamlımsız insanın çalışmalarını incelemeli isterseniz helnwein.com adresine bir girin derim.

»» 26 parçadan oluşan Sepultura Live albümü Under a Pale Grey Sky Roadrunner Records'dan piyasaya çıktı. Bu arada yeni studio albümleri için de studiyoya girmiştir.

»» HIM'in (His Internal Majesty) ismi daha önceden registerli olduğu için değiştirmek zorundaymış. Yeni ismi de HER olacakmış sanırırm :)

»» Paradise Lost'un Evolve adlı bir videosu çıktı. İçinde promo videoları olan DVD'de ayrıca daha önce çıkarıldıkları One Second Live bulunuyor. Tüm videoları toplarsanız 34 tane parça oluyor. Off cillip :). Ayrıca 9. studio albümleri olan Deus'un şarlı isimlerini web sitelerinde vermiş. (paradise-lost.co.uk)

»» Eski Megadeth tayıfası Davis Ellefson, Jimmy DeGrasso, Al Pitrelli ve Marty Friedman evet yanlış okumadınız! Yeni bir grup kurmak için bir araya gelmişler. Şu anda tek eksikler ibir vokalistmiş... Dave olmadan bu işin tadi çıkmaz abi.

»» Yeni Opeth albümlerinin (2 CD olarak çıkmış) biri sert diğeri ise yumuşak olacakmış. Kesinlikle ikisinde de başarılı bu adamlar... Şiddetle bekliyorum :)

»» Black Sabbath Live in '75 albümünü birkaç tane daha bootleg parçaıyla birlikte piyasaya çıkaracakmış. Ayrıca 1980'de Black&Blue konseri de Past Lives adı altında DVD olarak piyasaya çıkacakmış.

»» Cradle of Filth ilk konser albümünü çıkarmış. İlk CD'deki konser parçalarının yanında ikinci CD'de demo ve remix şartları bulunuyormuş.

»» Fatih No More'dan ayrılan ve şu anda Fantomas/Tomahawk frontmanı olan Mike Patton INXS'de vokalist olmak istiyormuş... Fakat reddedilmiş.

F R P ANTASY OLE LAYING

Yer gök kitabı oldu!..

Dört beş yıl önce Remzi Kitabevi gibi büyük kitapçılara gider, üzerinde Science-Fiction / Fantasy yazan rafin alt sıralarına göz atardık. Şansımız yaver giderse o alt sıralarda birkaç adet Forgotten Realms ya da Dragonlance romanı bulur, yutkunarak sayfalarını çevirirdik. Bu kadarını bulabilmek bile şanstı, çünkü oyun kitaplarından ve diğer malzemelerden yana hiç umudumuz yoktu. "Frp kitabı" ya da "çok yüzlü zar" kavramlarını satıcılarla anlatmak, panda yavrusuna bisiklete binmeyi öğretmekten farklıydı (Bu arada yazı giderek "o zamanlarda ekmeğin karneyle dağıtıldı, siz bilmezsiniz" şeklinde alıyor, aman dikkat!). Ünlü frp firmalarının distribütörlüklerinin alınması ve -sayıları elin parmaklarını geçmese de- frp cafelerin, oyun dükkanlarının açılmasına kitaplardan ve zarlardan yana pek sıkıntımız kalmadı (diyorum ama zarlar ayılar gümüşte takılmış bekliyor). Yalnız memlekette fantezi yazısına bu kadar özlem duyduğumu tahmin etmemiştir. O güne kadar adam yerine konmayan, yaynevlerinin -birkaç istisna dışında- ellerini sürmekten çekindikleri bilim kurgu ve fantezi kitapları, İngilizce duvari bir kez asıldıktan sonra raflara siğmamaya başladilar. Hatta yalnızca fantastik edebiyat üzerine kitaplar yayılmayan yayınevleri bile kuruldu. Durum böylesine bu ay ki köşeye de yeni basılmış ya da yakında basılacak olan eserlere ayırmayı uygun bulduk.

6.45 yayıncılık

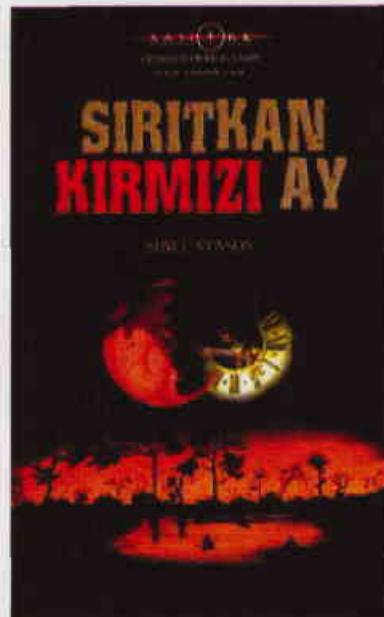
Biz Boris Vian ve Richard Brautigan'la haşır neşir iken usulcak Hobbit'i çıkararak hem bizi beklememişim cephevi vurdular, hem de frp oyuncuları arasında büyük dalgalanma yarattılar. Silmarillion'u ikiye bölerek bir kısım Tolkien okuyucusunun tepkisini çekmiş olsalar da Orta Dünya ve Türkiye arasına köprü (ya da tüp geçit) kurmaya devam ediyorlar. Köprünün en yeri taşının adı Kayıp Öyküler Kitabı-1 (The Book of Lost Tales Part-1), Kayıp Öyküler Kitabı, ikinci bölümünün de yayımlanmasıyla tamamlanacak, ama sırada çok daha fazla kitap var. Çünkü KÖK, gerçekte Orta Dünya Tarihi (The History of Middle Earth) adlı on iki kitaplık serinin ilk kitabı. The Shaping of Middle Earth, dört kitaptan oluşan The History of the Lord of the Rings gibi diğer kitaplara birlikte seri adım adım tamamlanacak ve Orta Dünya'nın keşfetmediğimiz topraklarını aydınlatacak.

KOK'te Eriol adlı denizçinin Elfelerin kayıp

Adası'na yaptığı yolculuk ve onların kayıp öykülerini öğrenmesi konu ediliyor. 6.45'in internet sitesi üzerinden alırsanız %50 indirimli, unutmayın!

Ankira Yayıncılık

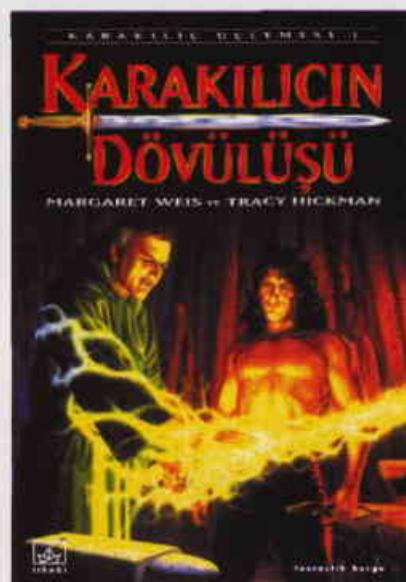
Ankira'nın neredeyse tüm enerjisini fantastik kurguya yönelttiğini biliyoruz. En son Lord Soth'un Dragonlance'den Ravenloft'a geçtiği yaptığı roman olan Kara Gül Şövalyesi'ni (Knight of the Black Rose) Türkçe'ye çevirdiler. Yine Ravenloft okurları için Ben, Strahd: Bir Vampirin Anıları'nın devamı nitelikindeki Ben, Strahd: Azalin'e Savaş'ın da eli kulağında, çok



yakında raflarda görülebilirsiniz.

Ravenloft cephesi böyleyken Dragonlance (Ejderha Mızrağı) ve Forgotten Realms (Unutulmuş Diyarlar) kitapları da basıma hazırlanıyor. Raistlin Tarihçeleri 1: Ruhdöveni'nin ardından Raistlin Tarihçeleri 2:

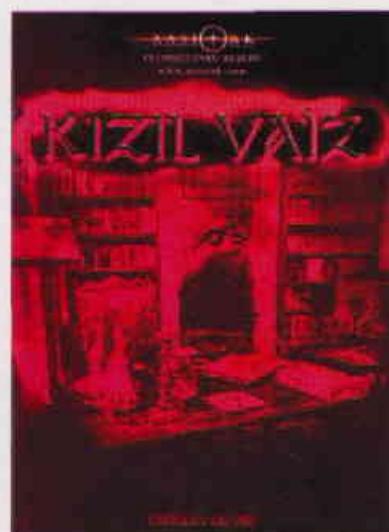
Brothers in Arms Ankira'nın bir sonraki kitabı olacak, ama söylediklerine göre hala kitabı Türkçe adına karar verememiş durumlardalar! Da-ha ilerideki projeleri ise Unutulmuş Diyarlar'dan Elfgölgesi (Elfshadow), Elfşarkısı (Elfsong); Ejderha Mızrağı'ndan Vinas Solamnus ve Fistan-dantilus Reborn. Bildiğimiz kadarıyla Elaine Cunningham'a ait olan Elfgölgesi ve devamı

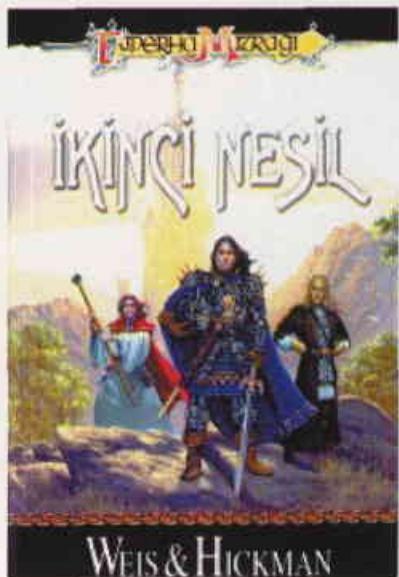


olan Elfşarkısı The Harpers Series adlı on dört kitaplık bir dizinin içinde yer alıyorlar. Yalnız Harpers için bir dizi değil de bir tema desek daha uygun olur, çünkü kitaplar birbirini doğrudan takip etmiyor, her biri ayrı bir öykü oluşturuyorlar (Umarız Elfşarkısı'nın ardından Silver Shadows'u da çevirmeyi ihmal etmezler!).

Arka Bahçe Yayıncılık

Arka Bahçe hem çizgi romanları, hem de roman çevirileri ile (hem de ... ile demek vardı





ama o sürpriz, başka bir ay söyleyeceğim! bizi bombalamaya devam ediyor. Margaret Weis – Tracy Hickman ikilisinin kaleminden çıkan – ve diğer yayınevlerinin henüz çevirmediği- her eseri çevirmeye baş koymuş olan Arka Bahçe, Dragonlance Chronicles ve Legends ülemelerini tamamladıktan sonra yeni neslin maceralarına da el attı. Kronolojik olarak sıralanmış ve birbirine kısmen bağlı beş ayrı öyküden oluşan Ejderha Mızrağı İkinci Nesil (The Second Generation) Haziran ayında piyasaya çıktı. Kitapta Kitara'nın oğlu, Raistlin'in kızı gibi aşina olduğunuz karakterlerin çocukların maceralarını okuyabilir ve henüz Türkçe'ye çevrilmemiş olan Dragons of Summer Flame'de önemli roller üstlenecek olan bu karakterler hakkında bilgi sahibi olabilirsiniz.

Ithaki Yayıncılık

Ithaki yayıncılık da Weis ve Hickman'ın izinde gidenler arasında yer alıyor –Bildiğimiz kadariyla- yedi kitaptan oluşan Ölüm Kapısı (The Death Gate) dizisinin dördüncü kitabı olan Yılan Büyücüsü'nü yayınladıkten sonra yine Weis ve Hickman'ın Karakılıç dizisinin ilk kitabı olan Karakılıçın Dövülmlesi (Forging the Darksword) de Türkçe'ye çevrildi. Yalnız Karakılıç dizisinin adının "Karakılıç Ülemesi" olduğuna bakmayın. Weis ve Hickman üçlemeden sonra Legacy of

the Darksword adıyla dördüncü bir kitap daha çıkardılar. Bakalım İthaki zamanı gelince bunu da çevirir mi ? (Biraz erken bir soru mu oldu ne?) Kitap 12 Ağustos'ta piyasaya çıkacak ama www.ideefixe.com adresinden daha erken ve %30 indirimle edinebilirsiniz.

İthaki Yayıncılık'dan geçen ay piyasaya çıkan ve onca fantastik kurgu eseri arasında kaybolmasından korktuğum, oysa kesinlikle atlannamasi gerekn bir eser daha var. Gelmiş geçmiş en iyi bilim kurgu yazarları arasında gözü mü kırmadan sayabileceğim, çocukluktan dosum Jules Verne'nin Zacharius Usta ve Olağanüstü Öyküler (Maitre Zacharius et Autres Recits) adlı kitabı... Kitap üç adet öykü/masaldan oluşuyor ve içerdiği fantastik öğelerle alışık olduğumuz Jules Verne romanlarından daha farklı bir tad sunacağa benziyor. Bu arada hep kısaltılmış versiyonlarını okumak zorunda kaldığımız JV klasiklerini orijinal halleriyle okumak için İthaki'nın Jules Verne Koleksiyonunu takip etmenizi öneririm.

Ölümsüz Öyküler Yayımevi

Diğer adı Xasiork olan ve bir yıl önce kurulan bu yayınevi, aynı zamanda Türk bilimkurgu, fantezi ve korku yazarlarını buluşturma amacını taşıyan bir yazar kulübü. Çeviri eserlere değil, genç Türk yazarlarına yönelmeyi tercih eden yayimevi, bu yıl Eylül ayında ikinci kısa öykü yarışmasını da düzenliyor. Şimdilik piyasaya sürüdükleri iki adet kitaplari bulunuyor. Bunlardan ilki Sibel Atasoy'un Sirrikan Kirmizi Ayı, diğeri ise aynı zamanda kulübün kurucusu olan Orkun Uçar'ın Kızıl Vaiz'i. Ayrıca <http://xasiork.sitemynet.com/> adresinden nisan ayından beri düzenli olarak yayınlanan Xasiork Dergi'ye –ki kendisi her ay güncellenen bir online dergi- ulaşılabilir, kendi yazılarınız varsa gönderebilirsiniz. Aynı adresden yalnızca dergiye değil, xasiork'un öykü, şiir, düşünce yazıları sayfalarına ve forumuna da girebilirsiniz.

Wizards of the Coast

Bu kadar yerli yayinevi haberini verdikten sonra bir adet de dışardan haberimiz olsun istedik. Üstelik frp oyuncularının pekçoğun ilgilendireceğini tahmin ettiğimiz bir haber: R.A. Salvatore deyince aka Cleric Quintet dizisi ya da Star Wars: Attack of the Clones gelebilir elbet-



Object. It is the hero's strength, the mother's resilience, and the poor man's armor. It cannot be broken, and it cannot be taken away. That is what believe. Drizzt Do'Urden

te, ama hepsinden önce kitaplarından bazıları Türkçe'ye de çevrilen, belki de en çok sevilen, en çok fanatığı olan frp karakteri Drizzt Do'Urden gelecektir. Kolay değil, on bir adet Drizzt romanı yaz, hepsi de kapiş kapiş satılsın! Salvatore yine yapacağını yaptı ve Drizzt'in on ikinci romanı için de masaya oturdu. Adı "The Thousand Orcs" olan kitap, Hunters Blades Trilogy adlı yeni bir ülemenin ilk kitabı olacak. Bu da Allah Salvatore'ye ömür verirse Drizzt romanlarının on dördü bulacağı anlamına geliyor. Yeni seride Salvatore yalnızca Drizzt üzerinde yoğunlaşmayı istemiş olmalı ki Drizzt'in yanında görmeye alıştığımız Cattie-brie, Wulfgar gibi dostları bu kez olmayacaklar. Yalnızca ve yalnızca Drizzt'i bekleyin, ha bir de bin adet orku tabii.. Ekim ayında..

(Haberi ve kapak resmini (Todd Lockwood yine beni benden aldı!) lostlibrary.org'dan aldım, istihbarat için Ningauble'a teşekkürler!)

Editörün notu:

Onca fantastik kurgu eserinin arasında atladiğim muhakkak olmuştur, farkettilmemizli önemizdeki aylarda listeleye eklemeye çalışacağız, üzülme okuyucu, alınma yayinevi...

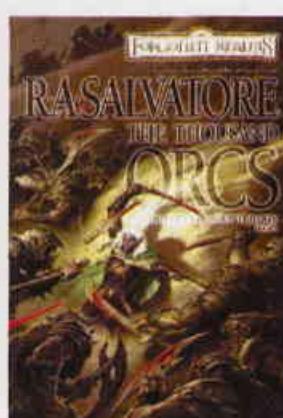
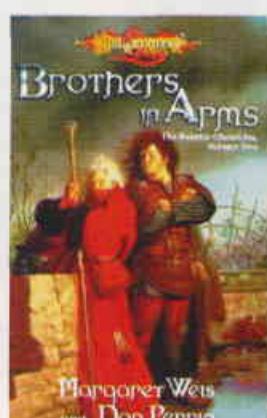
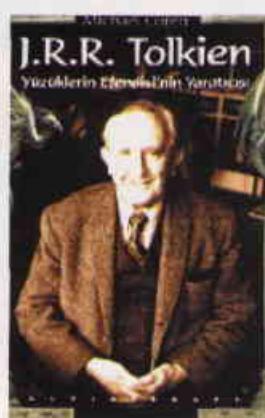
Editörün nnotu:

Yayınevleri alfabetik sırada göre dizileceklerin inceleme işlerdir. Yazıcıda geçen adların ve olayların gerçek yaşamla bağlanması tamamen tesadüfidir.

Editörün nnnnotu:

Klasman dışında olmasına karşın söylemeden durmadım: 6.45'In fanzin formatta yayımlanan dergisi Lull, Haziran itibarıyla resmi (!) bir dergi oldu, ne diye lim, hayırlı olsun!.. ☺

Batu & Gökhan | batuher@level.com.tr



nasıl marangoz olunur?

Hani bazen odunun teki başınıza dikilip "Ne anlıyorsun bunlarla zaman öldürmekten?" der ya...

Hayat insana çok şey öğretiyor. Bunları-
dan biri de etraftaki "insanların" coğu-
nunbastığı toprağı göremeyecek kadar kara
cahil olduğu gerçeği sanırı. İşin acı tarafı ce-
haletleri değildi, ne de olsa bilgi her zaman ulu-
şılması o kadar kolay olan birsey değildi. Nice
"cahile" rastladım ki, öğrenmek için karşısına
çıkan fırsatları kesinlikle kaçırmıyorlardı. Bu tür-
ben de dahilim.

Hayır, en çekmez olanlar diğer grubu gi-
renlerdir. Cehaletleriyle gurur duyanlar, biraz
bilgili gördüklerini her fıratta ezmeye, aşağıla-

şabilmesidir. Marangoz söyle bir bakar, tartar,
sessiz sorular sorar. Kütük te ona cevapları ve-
rir. Böylece marangoz hangi kütüğün yontul-
mayaeceğini, iyi sonuçlar vereceğini, han-
gisinin de beş para etmediğini anlar. Öyle kütükler
vardır ki bir defa yontmayı başarabilirse-
niz çağlar boyu çürümeden insanlığa hizmet
edebilir. Ve öyleleri vardır ki, bırakın yontmayı,
ateşinde köfte bile pişirmez.

Peki iyi odunu kötüsünden nasıl ayırbilirsin-
iz? Aslında çok basittir. Oduna birkaç soru
sormanız ve birkaç sorusuna cevap vermeniz

**«Karşınızdaki kütük iyi kalite ise onu yontmak ve
şekillendirmek hayli keyifli olabilir. Bu tipki yemek pişirmek ya
da bozuk bir aygıtı onarmak kadar zevkli bir iştir.»**

maya çalışanlar, işte bunlar gerçekten dayanı-
maz yaratıklardır. Bunlar için beslenme ve üre-
me gibi temel ihtiyaçlar hayatın tüm anlamını
oluşturur. Coğu zaman cahil burunlarının diki-
ne gitmeleri herkes için kötü sonuçlar doğura-
bilir, ancak onlar çoğunlukla bunu bile farkede-
meyecek kadar kördürler.

İşte bazen bunlardan biri tepenize dikilir,
sanki derdiymiş gibi yaptığınız işlere kulp tak-
maya başlar. "Motora biniyorsun ama, tehlikeli
değil mi?" Sana ne be adam? Sana ne? Sen mi
biniyorsun motora, sana ne tehlikesinden be
eşşekoğlu eşşek?

Bir başka örnek, "Len şu yaşa geldin hala
atarı oynuyon, çıkışız dolaş, gariya giza
bah!" Bir başka kereste numunesi daha işte.
Karşı cins "gari, giz" olarak görmesi deneyolu-
bir yana, kendi özgür irademle seçtiğim iş ve
eğlence kaynağma çamur atmak için elinden
geleni yapıyor. Bazen gerçekten oturup düşü-
nüşüyorum, geçmişte fikirlerinden dolayı lanetlen-
miş bazı insanlar tamamen mi haksızdır diye?
Belki öylediler, belki de deildiler, ama bu du-
rum benim ömrüm boyunca çeşitli model ve
çaptaki kütüklerle yüz göz olma zorunluluğu-
mu ortadan kaldırıramıyor maalesef.

Bunlarla başa çıkmamanın çeşitli yöntemleri
var aslında, ben buna kabaca "marangozluk
yapmak" diyorum. İşinim erbabi bir marangoz-
sun en önemli özelliği elindeki kütüklerle konu-

yeterlidir. Eğer odun iyi kalite ise kendini belli
edecektir. Sorular ve cevaplar onun ilgisini çe-
kecek, biraz evvel dalga geçtiği konu hakkında
daha detaylı bilgi edinme isteğini saklayamaya-
caktır. Tabii bir de benim gibi çoğunlukla hiç
dalga filan geçmeden, doğrudan konuya girip
sorular soran, öğrenme isteğini hiç gizlemeyen
kütükler vardır. Bunlar nispeten azdır ve çoğun-
lukla yanlış anlaşılıp dalga geçikleri sanılarak
terslendikleri, hatta ortamdan kazma sapiyla
kovalanarak uzaklaştırıldıkları olur. Eh, kimse
"Hamdim, piştim, yandım!" deyiminin söylendi-
ği kadar kolay gerçekleştirilebildiğini iddia et-
medi zaten, değil mi?

Karşınızdaki kütük iyi kalite ise onu yont-
mak ve şekillendirmek hayli keyifli olabilir. Bu
tipki yemek pişirmek ya da bozuk bir aygıtı
onarmak kadar zevkli bir iştir. Ancak nasıl ya-
pacığınız, ne şekil vereceğiniz biraz size ve bil-
gi seviyenize, biraz da kütüğün esnekliğine
bağlıdır. Burada o kadar çok değişken var ki,
anlatmaya ömür yetmez.

Peki ya kütüğün elverişli olmadığı ortaya çı-
karsa? Bazen karşınızdaki kütüğün aslında bir
kütük değil de, kılık değiştirmiş bir eşek olduğunu
anlamamanız uzun sürmeyebilir. Bu durumda
tavsiyem eşşeğin kuyruğuyla filan uğraşma-
yip, onu derhal geldiği ahıra postalamanzıdır.
Sonuca sahibinin adam edemediği hayvanı sizin
adam etmeniz beklenemez, değil mi?

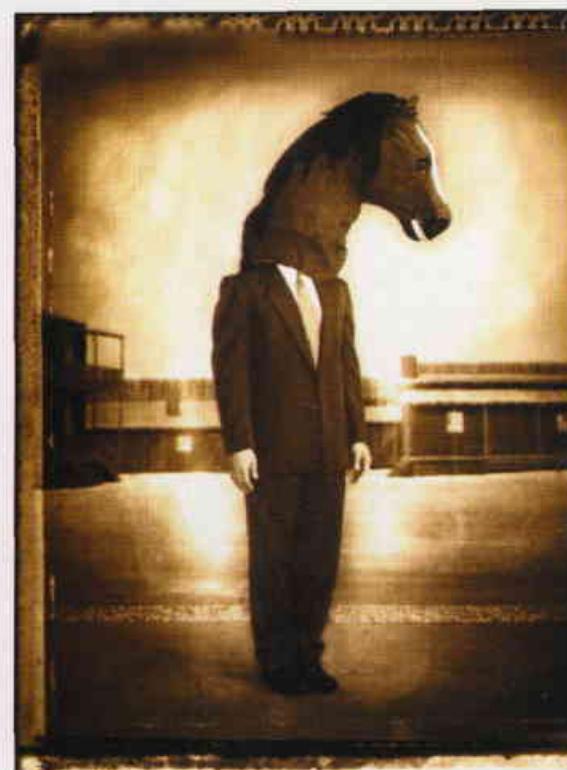
1987

M. Berker Güngör gberker@level.com.tr

Eh, ne yazın ben öyle biraz batur? Eh! Bıbuyur bakalım, fii
an, çomağa davran!

Burada ne yapılabilir? Eğer cüsseniz daha
iriye ve çeşitli dövüş tekniklerini iyi biliyorsanız,
eşşeğin gözünü korkutmak suretiyle defolup
gitmesini sağlayabilirsiniz, ille de şiddet kullan-
mak gerekmek, eşşekler bile sopanın ne anla-
ma geldiğini bileyecik kadar zekidir.

"Yok, hiç uğraşamam ben eşşekle filan!"
derseniz, o zaman biraz sabır ve sükünet te işi-
nizi görebilir. Eşşeğin eşşekliklerine birkaç dakika
tepki vermeden işinize bakmanız, orada ol-
madığını farzetmeniz, onun sıkılıp gitmesine
çoğunlukla yeter de artar bile. Ne de olsa bu
bir eşşektir ve en inatçıları bile tepki görmedik-
lerinde çabucak sıkılırlar. Eh, zaten bir konuya
beş dakikadan fazla yoğunlaşabilselderdi, herhal-
de eşşekten daha fazla birsey olurlardı. ☺



sekiz...

Yanlış yer, yanlış zaman...

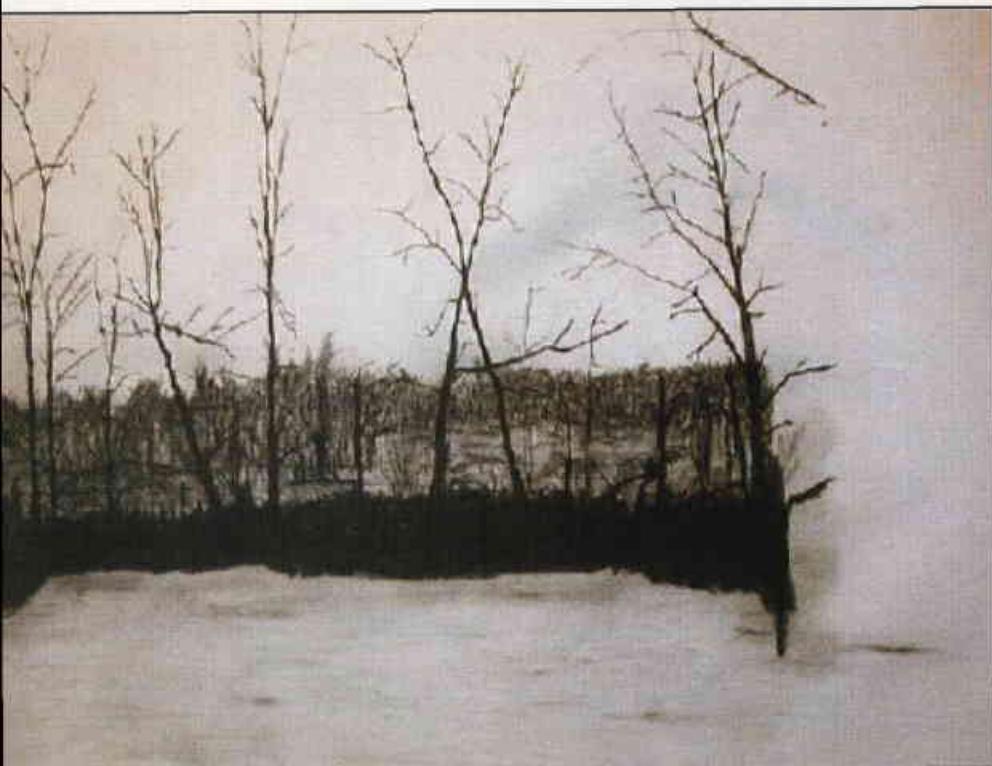
Vosiddin, minik elleriyle yumuk yumuk gözlerini ovaştıracak uyandı. Kocaman kafasını sağa doğru çevirip yatağa bitişik olan duvarını bir süre izledi. Canı pek yataktan kalkmak istemiyordu. Yorganını kafasına kadar çekip karanlığa gömüldü, ama çok fazla zamanı yoktu. Gitmek zorundaydı. Karanlıktan sıyrılp kafasını yorganın altından çıkartarak derin bir nefes aldı. Bir defa daha duvarına baktıktan sonra doğruldu. Pencereden dışarıya baktı, beyaz gökyüzünü gördü. Ayağa kakıp çevresine yeniden baktı. Dolabını açtı ve içinden giysilerini çıkardı. Atkısını sıkıca boynuna sardı, eski paltosunu giy-

kendisine bunu hissettirmek istemedi. Hiçbir şey olmamış gibi uzun ve ince koridorda aynı sakınılık yoluna devam etti. Kahvaltı etmek istiyordu, ama etmedi. Ayakkabılarını giyerek evden dışarı çıktı. Girişteki merdivenlerin korkuluklarına elini sürterek biraz kar topladı. Hava o kadar soğuktı ki, nefes alıp verdikçe ağızından dumanlar çıktı. Karın kırılı kısma basarak merdivenleri yavaş yavaş çıktı. Bir süre öylece ilerledi, ilerledi, ilerledi. Bir ara arkasına dönüp baktı ve... Arkasında hiçbir şey olmadığını farketti. Olduğu yere çakılıp kaldı. Soğuktan buz

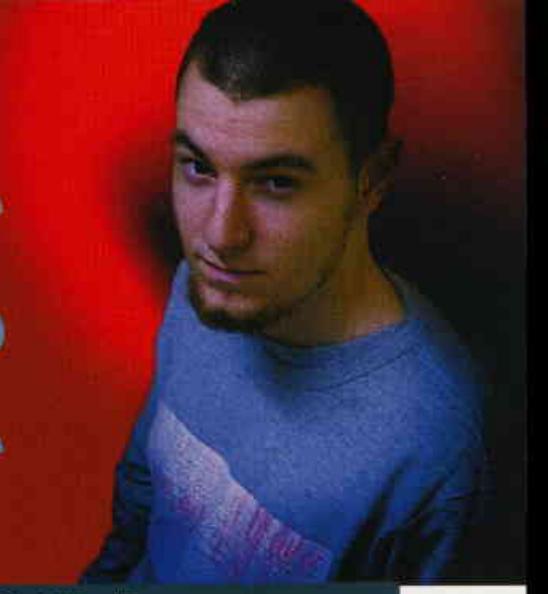
« Yoruldu. Hem de çok... Her şeyi ve hiçbir şeyi o çukurda bırakmak istedİ. Bırakmadı. Kendisini bıraktı. »

di, eldivenlerini taktı ve dışarı çıkmak için evinin uzun koridorundan yavaş yavaş yürümeye başladı. Annesinin odasının önünden geçenken duraksadı. Koca kafasını odanın kapısından ürkükçe içeriye doğru uzattı. Annesi yoktu. Üzüldü, ama

gibi olan kafasını çevirip, donmuş burnunu çekerek sağına ve soluna baktı. Çevresinde, üzerinde durduğu iki metre çapındaki karla kaplanmış toprak parçasının dışında hiçbir şey yoktu. Her yer simsiyahdı. Yere oturdu, cebinden bir kazma



gerbest çağrışım



Fırat Akyıldız fırat@level.com.tr

Yazı yazmayı seviyor musun? Hem de çok...

En son ne dinledin? Sentenced'in son albümü. Çok iyi bir albüm.

Kendi kendine soru sormak garip olmuyor mu? Eh işte...

çıldı ve yeri diklemesine kazmaya başladı. Karla kaplı toprak parçasına vurdukça elleri daha çok üşüyordu. Yeri kazarken ara sıra durup uykulu gözlerini elleriyle ovaştırdı. Çok uzun bir süre kazdı Vosiddin. Kazarken kafasından hiçbir şey geçmiyordu. Biraz sonra tiz bir sesle irildi. Kazmayı bir şeye vurmuştu. Eğildi, bir şeyi aldı, cebine koydu ve kazmaya devam etti. Kazdı, kazdı, kazdı... Çok yorulmuştu. Bir ara vazgeçmemeye düşündü, ama kafasını kaldırıp yukarı doğru bakınca, bunun imkânsız olduğunu anladı. Çünkü o iki metre çapındaki karla kaplı toprak parçası, artık ona çok uzaktı. Öyle ki, kazmaya başladığı yeri bir nokta kadar görüyordu.

Umutsuzca kazmaya devam etti. Saatlerce, günlerce kazdı. Yoruldu. Hem de çok... Her şeyi ve hiçbir şeyi o çukurda bırakmak istedİ. Bırakmadı. Kendisini bıraktı. Bir şeyini yavaşça cebinden çıkarıp çukura koydu. Kazmayı sertçe yere doğru fırlattı... Sadece kendisinin siğabildiği o lanet olası çukura oturdu. Hiçbir şeyi düşündü, düşündü... Bir ara gözlerini açtı ve kazmayı fırlattığı yerde bir boşluk olduğunu gördü. Yerinden kalkarak boşluğa elini soktu. Derin ve karanlık bir boşluktu. Elleriyle boşluğu eşledi. Boşluk gitgide büyüyor. Sonra... O siyah boşluktan kendisini aşağıya bıraktı. Yere kaplandı. Bir süre hi hareket etmeden, gözleri kapalı şekilde yüzüstü yerde kaldı. Korkuyordu. Kafasını kaldırıracak cesareti aradı, bulamadı. Ama yapmalydi. Ellerini hareket ettirmeden, kafasını yavaşça kaldırıp soluna baktı... Odasındaydı. Kendi odası... Donakaldı. İnanamadı. Yerinden kalkmaya çalısti, kalkmadı... Daha sonra yere düşen beresini alarak yerden ağır kalktı. Üstünü başına silkeledi. Pantolonunun diz kapakları yırtılmıştı. Odasından çıkışkarak dər ve uzun koridoru geçti. Ayakkablarını giyerek evden dışarı çıktı. Girişteki merdivenlerin korkuluklarına elini sürterek biraz kar topladı. Hava o kadar soğuktı ki, nefes alıp verdikçe ağızından dumanlar çıktı. Üzüldü, ama

zolsauza

Hatta Gesualdo, Urizen, Los ve Aldous. Beş oyun karakterinin hikayesi...

Rainbow Six, deliller gibi Multiplayer oynadığım ilk oyundu. Filmlerine, kitaplarına hayran olduğum Tom Clancy'nin son şahseri Rainbow Six oyun olup ölüme gelmişti ve şüphesiz o güne kadar oynadığım en iyi oyundu. Herkes gibi benim de Ding Chavez'e dehşet bir hayranlığım vardı ama Rainbow Six'de Ding olamazdım. Sonuçta herkes hayrandı ona ve kısa süre sonra her yer Ding Chavez'lerden

Two Towers'da geçen ayları boyunca Gesualdo hiç tavşan kesip level atlama peşinde olmadı. Tüm orta dünyayı gezip hikayelerini şiir ve şarkılara döktü. Hep birinci level kalktı, ama yedinci level'dan düşükleri arasına almayan en gügü guild'lerin üyesi oldu. Şarkı ve şiirleri binlerce altınla ödüllendirildi ama o tek bir kılıç bile almadı. Ve yüzlerce, binlerce yıl yaşayan Two Towers

«Ve o zaman oyunda ben de veya yarattığım karakter her kimse rol alır.»

geçilmez olacaktı. Kitaptaki hiç bir karakteri de kendime yaktıramadım ve sonuçta Rainbow Six için yeni bir karakter yaratmaya karar verdim. Domingo ve Vega'yla sıkı dost olan ve bu ikiliyi, trio'ya tamamlayan bir karakter. Böylece Zol Sauza doğdu. Kitaplarında, oyunlarında hiç adı geçmese de Rainbow Six'in karakterlerinden biriydi o. Daha sonra Counter-Strike ve SoF 2 gibi oyunlarla devam etti Zol Sauza ve en sık kullandığım oyun karakterim oldu.

Ama Zol'dan çok daha önce Gesualdo vardı. Telnet'den Two Towers'a ilk bağlandığında farklı bir nick seçmiştim. Başta pek isınmadım oyna, herkesin derdi tavşan'dan başlayıp Orc'a kadar uzanan bir sırayla yaratık kesip level atlamak, daha fazla ve daha fazla güçe sahip olmaktı. Bir süre ben de böyle devam ettikten sonra öylesine sıkıldım ki ilk karakterimi öldürüp yerine Gesualdo'yu yarattım. Gesualdo bir şair ve besteciydi. Aynı, ismin gerçek sahibi olan Rönesans döneminin en ilginç kişisi gibi

karakterlerinin tersine söyleyecek sözü kalmanın Gesualdo genç yaşta Orta Dünya'dan göçüp gitti.

Urizen ve Los

Urizen ve Los... William Blake'in zıt karakterleri. Bir oyunda kötü biri olmam gerekiyorla hep Urizen çıktı meydana ve bir kahraman gerektiği ise Los. Pek online oyunlarda kendilerini gösteremediler gerçi. Ama pek çok oyunda onların maceralarını izledim. Hatta bazı oyunlarda birbirleriyle savaştılar, asla yan yana durmadılar. Şimdiye de heyeçanla Star Wars Galaxies'i bekliyorlar. Yaşı Urizen, Sith Lord'lari geçmişini araştırıyor, genç Los ise Jedi'ların öğretisini kapma peşinde.

Ve Aldous... Pek çok kişi onun Aldous Huxley olduğunu düşünür. Ama o aslında Huxley'nin çocuğudur, bir anlamda benim olduğum gibi. İyilik veya kötülüğe odaklanmayan tam nötr bir karakter, bilmeyi bilgelige, etiği ahlaka, inancı tercih eden ve ne olursa olsun yaşama bağlı biri. Eğer bir oyundaki karakteri kendimle özdeşleştireceksem, kendi rolümü üstleneceğim oyuna aldığım karakter Aldous'dur. Ayrıca ben olduğum, kendimden başka bir şey olmaya özenmediğim her yerde...

Tabii başka karakterlerde var. Mesela La Resistance'in ata zombisi ArchZombien, üç kağıt gerektiği ortaya çıkan, pis işler uzmanı Dien Trotto. Ama bunlar oyunlarda varolmadı bugüne dek. Muhtemelen bundan sonra da pek varolmazlar.

Hepsi birden bana ait karakterler, oyunun

Tuğbek Ölek tugbek@level.com.tr

Peki bu kadar karakter, hikaye itaat işte içinde oynanın tuzağı mı? Zaten amaç da bu. Oyunu kaptırıp gitmek. Ama fazla değil bu ve asla olmaz da. Oyun siz kaptığı zaman, siz rol yapmanız bilincinizi yitirip gerçek yaşamla oyunu birbirine kattığınız zaman fazla olur. Orda durmak gereklidir.

Biyorsan ki oyun oynamak Tiyatro gibi bir şey, rol yapmak değil... Tiyatro gibi değil, rol yapmak sadece Tiyatro'a bit değil zaten. Buradaki Rol bilgisayar oyunlarında has bir şey. Kendi kendinize oynadığınız. Tek başına evde hayal kurup, farlı oyunlar oynamak gibi. Veya massüstü FRP gibi. Tiyatro bambaşka bir şey ve bence tüm oyunlardan çok çok daha zevkli, derin bir deneyim.

başında yazdım bir isim veya nickden öte, oyunlarda yaşayan başka insanlar.

Roller

Hepsi birden gerçek yaşamı girebilseler herhalde kişilik bölünmesi yaratıp beni bir psikiyatри kliniğine yatırırlardı. Ama oyunlarda kaldıkları sürece sadece karakter zenginleşmesi yaratırlar. Yalnızca level atlanan oyunlar mı Role-Playing'dır? Her oyuna isterken kendinizden bir şeyler katabilir, her oyunun içine girebiliriz. Bütün rol kesebildiğiniz sürece her oyuncu Role-Playing'dır. Oyunları incelerken "atmosfer de atmosfer" diyip duruyoruz ya... Grafik, ses, hikaye uyum içinde birleşip bambaşka bir deneyim sunuyor ya... Yok öyle bir şey. Bir oyunda atmosferi yaratılan oyuncunun kendisidir, oyunu ne kadar hissettiği, ne kadar rol yapabildiği, hikayeye ne kadar dahil olup onu ne kadar zenginleştirdiği, hayal gücüdür. Müzik, grafik vs diğer etmenler en fazla size destek veya köstek olur. Bu yüzden yalnız oyunları daha çok severim, çünkü bana oynaması şansı verir, rol şansı verir. Mesela Baldur's Gate'de konuşmalar o kadar uzundur ki kitap okur gibi okur geçersiniz. Ama Fallout'ta konuşma üç cümleden ibarettir, Baldur's Gate'e göre eksiktir, o eksiği ben tamamlarım. O üç cümlenin öncesini, sonrasında, konuşma sırasında mimik ve hareketleri hayal gücüm yazar. Ve o zaman oyunda ben veya yarattığım karakter her kimse gerçekten rol alır. Oyun bir sahnedir, hikaye ne kadar size aitse, replikler ne kadar size aitse, karakterler ne kadar size aitse, sahne o kadar zengindir.



eskisigibi

Konuya ilgisi yok ama yıllık iznimin bir bölümünü kullanabilmek için kafamı kırmaya karar verdim

Genellikle yaşı insanlarda rastlanan bir eski olanı yüceltmeye geleneği vardır han... Bende de var. "İlkler unutulmaz" diyen genel yargidan bahsetmiyorum. Zira ne ilkler ne sonrakiler kolay kolay unutulmuyor zaten. Hepsinin fark ettirmeden saklandığı bazı sesler, kollar, mekanlar, çizgiler, sözcükler var. Ne zaman bunlardan birine rastlasak saklandığı yerden çıkış 'hala buradayım' diyen bir sürü ilk, ikinci, n'inci yaşam parçalarıyla çevriliriz. Eskiyi

Cindy Lauper'in BlueJean çıkartmalarıyla karşılaşınca da depreşeriver. Aslında hiç de geride bırakmak istemediğimiz 'geçmiş'in bu küçük parçalarını belki de bu yüzden kendimize bile çaktırmadan bir yerlere saklıyoruz. Sonra da yeri geldikçe şiddetle savunmaya başlıyoruz, "Nerede o eski dostluklar, ayakkabılar, oyuncular, yağmurlar, hindistancevizleri, silgiler..."

« Aslında hiç de geride bırakmak istemediğimiz 'geçmiş'in küçük parçalarını kendimize bile çaktırmadan bir yerlere saklıyoruz »

yüceltmekse bile isteye eski olanı bulup çıkarmak, sonra da onunla merak, hayranlık, şaşkınlık gibi duyguların gözetiminde biraz vakit geçirmek üstüne kurulu mesela. Geçenlerde evin bir odasını boşaltmakla uğraşırken ortaya çıkan bir eski defterin, günümün ondan sonrası bölümüne el koyduğunu görünce iyiden iyiye kabulendim bunu.

Arka oda krizi

Eskiye ait olanın bugün üzerindeki hükmü hafife alınacak gibi değil. İnsanın yazdıklarını birtirdiği eski bir defterle saatler geçirmesi gayet anlaşılır bir durum ama aynı şeyi matematik notlarınızı tuttuğunuz bir okul defteriyle de yapabildiğiniz göründüğünde kendinizden şüphe etmeye başlıyorsunuz. O notları taze taze tutuldukları zaman bu kadar dikkatle okusadım muhtemelen matematik derslerinin en parlak öğrencisi olurdum. Bugünse el yazımı, sayfa kenarlarına çiziktirdiğim şekilleri, fonksiyon problemlerini, kendi etrafından döndürülen koninin koordinat düzlemindeki acayıp görüntüsünü filan büyük bir ciddiyetle incelerken aslında ne aradığımı bilmiyorum. Belki de bu yüzden, darmadağın olmuş o arka odada, umutsuzca daha eski bir defter bulabileceğime inanıyorum.

Aynı kronik durum eski çizgi filmlerle, çöküktan kalma kitaplarla, eski mahalleden biriyle, yünü keçeleşmiş eski bir kazakla, eski kasetlerle, yine eski bir kutunun içinden çıkan

Halbuki artık savunduğun şey o şeyle kendisi değil, bizzat senin geçmişin. Nasıl ki eski matematik defterini integrali hatırlamak için kurcalamıysa insan, eski bir şarkının dinlenken de şarkının kendisini geçip 'ben o zamanlar ne yapıyordum' sorusuyla meşgul oluyor. Kendine şarkılığı olduğu gibi dinleyip anlamak için artık çok geç olduğunu fark etme fırsatı bile tanımadan, yine ben-merkezinin yörüngebine takılıp kalyor. Ve kendini sevmenin, haklı çekmanın bir yolu olarak eskiden hatırladığı ne varsa onlara sahip çıkıyor.

Hatırlar misin...

Şimdînin gündelik parçaları son derece rutin bir düzende, geri planda akıp giderken hiç de vazgeçilmez değiller. Ama ben inanıyorum, bir on yıl sonra "Ah Furby'ler, ne güzel mavi saçları pat�ak gözleri vardı. Artık kimse Furby yapmıyor" diye yakınlarıyla hasret arası bir ses tonuyla konuşup duran bir sürü insan olacak. Hele Tele Tubby'ler... Muhtemelen bugünün 5 yaş çocukların 20'lerine geldiklerinde onların repliclerini ve danslarını birbirlerine hatırlatarak huzur bulacaklar. Tipki benim Tipitip sakızlarının tekrar çiğkacığını öğrendiğimde ya da ThunderCats'ı hatırladığında duyduğum huzur gibi. Tek sorun o hissin geçmiş-

oyungezer

Serpil Ulutürk serpil@level.com.tr

Aynı yıldızı kim? Pek tuhaf bir soru oldu. Cevabı da Güneş olsun, tepemizden bakıp durdu bütün ay.

Aynı oyunu ne? Syberia olsun serin memleketterde geçiyor en azından Warcraft da olabilir daha soğuk gerekiyorsa.

Aynı mida yoldan? Likit ve soğuk ne varsa. Ama önce bir içete alayım.

te duyulanla alakası olmaması. Geçmişten kalın her şeyin süslenip püskelenip, anlam kuşandırılıp öyle yaşanması.

Son bir tespit yapmadan bırakamayacağım yazıyı. Konunun merkezinden uzaklaşıp uzaktan bakan bir laf etmeliyim, içimden geldi... Dünyanın giderek daha acayıp bir yer haline gelmesinde hızla büyüyen tarihinin de katkısı var. Sadece değişen yaşam biçimlerinde, bu yaşam biçimlerini benimseyen yeni nesillerde değil sorun, Eskiğin kutsallaşan öyle çok şeyle çevriliriz ki, benim arka odayı boşalttığım gibi boşaltmak, kurtulmak gerekiyor bunların bazılardan. Hafızanın içinde evrilen, tekrar ortaya çıkacağı vakıt kadar da bunu hissettirmeyen kişisel tarihlerimizin üstüne bir de yalan yanlış genel tarih bilgilerini yüklenip sonra da soruyoruz; "yahu niye böyle oldu?" Antropolojinin diline sakız olacağız bu gidişle.



Size kolları falan oluşturun, ben de... Yok be, o Voltran'daydı.

inbox



Merhabalar efendim! İşte Inbox, işte mektuplanınız! Siz geçin oturun, ben de elime rahat bir odun alıp geliyorum.

DEMON DRIVER

Selamlar Berker ağabey ve diğer Level çalışanları. Size para tuzakları konusunda şikayetlerimi bildirmek istiyorum. Belki siz de böyle düşünüyorsunuzdur. Bilgisayar donanımında para tuzağı olmadığı veya kendini fazla göstermediği için konsol oyununa geleceğim direk. X saticisi (ismi vermem) Playstation 2'yi hediyesiz vermeyeceğini söylüyor, yanı fiyatı 480 milyonken yaptıkları paketlerle bunu 832 milyona kadar çıkartıyorlar. Yok efendim zam gelmiş de 600 milyon olmuşmuş. Bir tip de yurtdışından X-Box kaçırıp ülkemizde 1 ve 2 milyar arasında değişen fiyatlar ile millete satmaya başlamış bile, hoş adam daha adını bile söyleyemiyor, diyor ki "ez boz". Bir de PS2'nin oyunları 80 milyondan 200 milyona kadar gidiyor. Ne olurdu burada PS2 199 dolar olsaydı, Sony niye burada bir şey yapmı-

nun tamamının tam çözümünü yazmanın çok uzun olacağını varsayıdım ve oyunun ilerleyişi hakkında az çok bilgi sahibi olmanızı sağlayacak, oyunun çok küçük bir bölümünü yani bir günü anlatacağım. Oyunun yapımcısı olan programcılar, oyunun atmosferinin bozulmaması için, oyun içinde health seviyenizi gösteren bir bar bulunmayacak, bunun yerine menüye geçmelisiniz, buradan bütün barlarınızı kontrol edebilirsiniz. Hazırsanız başlayalım; "Hemen paniklemeyin, bölümün başında, karanlık olacak her yer, çünkü gözleriniz kapalı. Yataktañız, odanızın kapısı açılacak, gelen anneniz, sakin gözlerini açmayı, düşük bi ihtiyal de olsa, biraz daha gözlerini kapatma yani uyuma şansına sahip olabilirsiniz. Anneniz sizi kaldırmak için uğraştığı zaman, siz de aksine kalkmamak için direnen, böylece, biraz puan alabilirsiniz. Ama tabii, kalkmak mümkün değil, bu yüzden direndikten sonra kalkın. (Aslına bakarsanız, bu durum, oyun açısından çok önemli bir eksidir. Gerçeklikle övünen bir oyunda, kalkmamak gibi bir seçenek mutlaka olma-

nızda arkadaşınızı göreceksiniz. Bunlar da aynen siz gibi oyunu oynayan, online oyuncular. Onlarla geçen bölümde olan, akşamki futbol maçını konuşun, Formula 1 muhabbeti takılınl, bunlar sizin moral ve eğlence barınızı doldurmak için birebir. Sonra ders denen, oyunun en sıkıcı bölümünü oynayacağınız, (buraları cheat yaparak geçmemi denedim ama bu sefer de bölüm sonundaki puanlarını silindi, bana kalırsa siz denemeyin, fakat eğer denemek isteriniz, cheat şu; arkadaşlarınızın yanını gi dip "okulu kırma" seçeneğine tıklayın) Dersler bittiñt sonra, güç barının çok düşük olduğunu göreceksiniz, eve gidin, tekrar mutfağa gidin, annenizin sizin için hazırladığı yemekleri yiñin. Sonra, oyunda bilgisayar adı verilen ve oyunculara büyük rahatlık sağlayan makinenin başına geçin. Bilgisayar, oyunda eğlence barınızı artıran en büyük faktör, bu yüzden sık sık kullanın. Bilgisayarın başındayken, güç barının tekrar düşüğünü göreceksiniz, duruunn, mutfağa değil, bu sefer odaniza çekiliñ, ya taşa uzanın, uyu denen, kısa bir loading ekranı gelecek. Loading bittiñtde yani uydığınızda çoğu barının dolu olduğunu göreceksiniz, moral ve eğlence barı dışında. Bunları artırmak için arkadaşlarınızı çağırabilirsiniz. Ama önce cüzdannızı kontrol edin ve oyunda "gold" yerine kullanılan ve para denilen nesnenin olup olmadığını bakın. Cüzdannızın dolu olması gereklidir. Doluya arayın ve sinema seçeneğine tıklayarak, arkadaşlarınıza önerin. Muhemmelen kabul edeceklerdir, evden çıkışın ve arkadaşlarınızla buluşun. Oyunun doğası gereği, sinemada kiz arkadaşınızın yanına oturmanız gerekecektir. Neyse önemli değil, oturabilirsiniz. Film sırasında kolunuza, sevgilinizin omzuna atarsanız, çok zor dolan ve, çok da önemli bi bar olan aşk barının yavaş yavaş dolduðunu göreceksiniz. (AMA-ANN!) Burda çok dikkat etmeniziniz, burda denge çok önemli. Çünkü bu aşk barı diğerlerine benzemiyor, eğer çok fazla dolarsa, sevgilinizden ayrılmaya durumunda, bütün barlarınız, 0' in altına düşüyor ve hoop bir bakiyorsunuz, bi binanın tepesindediniz. Sonrası malum "Game Over" ekranı. Neyse bu kadar açıklama yeter sanırım. J) Film bittiñt sonra, karşınıza bir çok seçenek çıkacak, burdan bar durumunuza en uygun hangisiye onu seçin, meseña güç barınız dolu, buna karşılık eğlence barının düşükse, futbol oynamayı seçebilirsiniz. Ama, güç ve moral barınız orta düzeyde, aşk barınız hızla yükselmekte ise yapacak bişey yok, çünkü böyle durumlarda oyun size herhangi bir seçim imkanı vermeden, kiz arkadaşınızla başbaşa yemek, seçeneğini tıkılıyor (Kanaatimce önemli bir eksidir) Bütün bu olaylardan sonra, hangisini seçerseniz seçin, en sonunda eve tekrar döneceksiniz, gene güç barı durumunuza bağlı olarak, yemek yiyebilirsiniz veya televizyon izleyebilirsiniz. Televizyon, bilgisayar ka-

Banyoya gidin ve elinizi yüzünüzü yıkayın, böylece temizlik barınızın az da olsa dolduðunu göreceksiniz. Sonra güç barınızı doldurmak için mutfağa gidim, yemek yiyeceğiz.

yor? Yapıyor da biz mi kandırıyoruz?

Bu durum karşısındaki düşüncelerini soulbringer@superonline.com'a gönderebilirsiniz. Kal sağlacakla

soulbringer

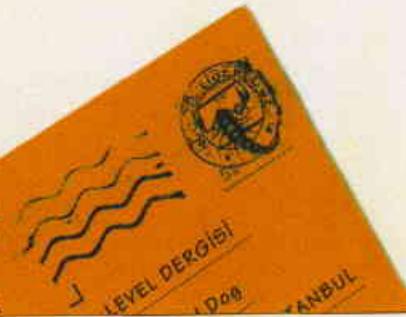
Sevgili Ruhgetiren,
Sadece şu kadarını diyeşim ki, yabancı ülkelerde konsol fiyatları yerlerde sürünyor, çünkü 3 büyük konsol arasında deli gibi bir rekabet var. Mesela Amerika'da konsolların fiyatları 200 USD sınırının altına inmiş durumda, oyunların fiyatları ise değişebiliyor. Yani varın hesabını siz yapın. Ama tabii bu memlekette böyle, yerseniz! Yani en azından yurdum işadamlarının her hálta yaklaşımı böyle. Halkım süper zeki ya, herkes yillarda ter dökerken onlar beş dakikada zengin olacaklar ya! Tabii sonra Türk Lirası niye Afgan parasından daha değerlisidir. Ağlamayı da biliriz, orası ayrı. Diyecek başka da birşeyim yok, siktı bu ülke beni artık.

ECLIPSE

Selamlar,
Ben şimdi son zamanlarda oldukça popüler olan ve online bi oyun olan "Hayat" yani Codename: The Life' in tam çözümünü açıklıyorum. Bu oyun o kadar popüler ki, hergün binlerce kişi tarafından bitiriliip, binlerce insan tarafından başlıyor. Oyunu bir kez bitirdikten sonra, tekrar başlamak imkansız ve oyunu bitirmek çok uzun sürüyor. Ben de bu oyu-

lıydi, neye devam edelim) Kalktıktan sonra, menüye göz gezdirin biraz, bütün barlarınızın korkunç derecede düşük olduğunu farkedeceksiniz, yapacak bişey yok, bölüm ilerledikçe onlar da dolacak merak etmeyein. Banyoya gidin ve elinizi yüzünüzü yıkayın, böylece temizlik barınızın az da olsa dolduðunu göreceksiniz. Sonra güç barınızı doldurmak için mutfağa gidim, yemek yiyeceğiz. Ha bu arada, ben dün bu oyunu oynarken unuttum, mutfağa gitmeden, tuvalete uğrayıp, bladder barını da doldurun. Mutfakta, yiyebildiğiniz kadar yiñin. Ama dikkat edin fazla yiyeñosunuz, çünkü yapımıclar, yemek yemeye de bi sınır koymuşlar (Sınır bi durum). Neyse kahvaltıdan sonra, okul denen, oyunun en sıkıcı bölümünü oynamaya, hazırlanın. Yani bu bölüm neden konulmuş, anlamadım, çok gereksiz ve oyunda insan çok bunaltıyor. Kahvaltinizi ettieseniz, giþip okul üniformanızı giyin. Bu sizin okulda kullanacağınızarmorunuz. Giyindikten sonra, tekrar banyoya girin, şimdî saçlarınızı tarayıp, karızma barınızı doldurun. Oyunda karızma barınız dolu olmadan, birer NPC olan kızları etkilemeniz mümkün değil. Bu yüzden iyice uğraşın, saçlarınız üzerinde. O işi de bitirdikten sonra, evden çıkışın. (Aslına yapımcıların dediğine göre, bu sabah saatlerinde sizin moral barınızın, çok yüksek olması lazımdır, ama ben bu oyunu o kadar oynamama rağmen, bir türlü o barı, bu saatlerde dolduramadım, umarım siz doldurursunuz.) Neyse, okula vardığ-

outbox



dar olmasa da önemli ölçüde eğlence artırır. Televizyon bittikten sonra, tekrar kurulun, bilgisayarın karşısına. Bilgisayar karşısındayken, annenizden çay isteyin. Muhtemelen anneniz çayı getirecek fakat, aynı zamanda da neden kendimizi mutfağa gitip de almadığımız hakkında kızacak. (Wallâ ne yalan söylüyor, ben bu oyunu bu kadar oynamama rağmen, çok az oldu, hiç lafsız çayın gelmesi.) Çay da geldikten sonra, bilgisaya devammm... Uzunca bir süre bütün barlarını olumlu etkileyerek bilgisayar (güç barı hariç) fakat en sonunda güç barınız, tehlikeli bir biçimde düşecek. Bunun sonucunda, görüntü gidip gelmeye başlayacak. (Oyunu yapan programların dediğine göre, bu normal bir olay ve uyku geldiğinde her zaman oluyor, bu yüzden korkmayın) (Aslında bana sorarsanız, oyundaki bir bugdan başka bisey değil hu ama) Neyse görüntü gidip gelmeye başladığında, bu o bölümün sonuna geldiğiniz anlamına gelir. Bilgisayarı kapatıp, yatağa yatın. Çoooooooodooooook uzun bi yükleme süresine gireceksiniz, çünkü bir daha ki bölüm yükleniyor. Burada oyunun yapımcıları bir güzellik düşünmüştür. Biz loading ekranından sıkılmayalım diye, rüya denilen, kısa ara filmleri koyulmuş, yükleme ekranına. Bu rüyalar, o bölümde neler yaptığınıza bağlı olarak değişiyor, kötü şeyler oluyorsa, kötü bir rüya, iyi, ve mutlu şeyler yaşadıysanız, güzel bir ara film bekliyor olacak siz. Tabi bidden gene oyundaki bi bugdan dolay, hiçbir şekilde ara film görülmüyor ama olsun, bir patch ile bütün bunlar halledilebilir sanırım.... " Oyun çok iyi, atmosfer süper, bu oyunu oynayın ve önnüze gelene oynatin!.

ozgen_ozturk@hotmail.com

Sevgili Özgen,

Bir aralar bir tatil çekmeyi düşünmelişim. Neden bilmem ama buna cidden ihtiyacının olabileceğini düşündüm. Deniz kenarını tercih et, soğuk su işlemcine iyi gelebilir.=)

ROCK AND ROLL TO DEATH

Sevgili Lvl,

Geçen gün annemelerle çay bahçesi varı bir yere gitmek (hic sevmem öyle yerleri ayrıca zaten cebren ve hile ile götürüldüm) Neyse "bu yıl için programın nez" gibi zamansız bir soru sordular. (program=ders programı=össye hazırlık=off) Bende dedim yawf hele dur daha yeni tatil girdik bi soluklanalım. Demez olaydım. Yok sen onlara fark atacağın, yok türkiye rekoru felan kıracan. ortaöğretim başan puanı felan yükselt.... Yuh dedim olimpiyatlarla mı hazırlanıyor? Yani bu zöseseyi ilk sene kazanamayanları sanki zombie neyim oluyo ortalıklarda fazladan ayak altı ne BLEEM masraf falan oluyo heralde en önemli kazanamazsa "dünyanın sonu gelecek haaa" muamelesi yapılıyor. (Neyse fazla

saptık konuya dönmemeli çok geçmeden.) Yani bir bilseler bu öğrencilik hallerini. Oh gel keyfim. Açıkoğretimden sınava gir. Çerez gibi soruları çöz. Sonrada "ders çalış çalışmada çalış" de bana. Kolaydı tabi. TATİLİMİZİ ZEHİR ETMEYİNİZ, BIRAKIN ENERJİMİZİ TOPLAYALIM YAHUUU.

Wallahi çok özür dilemekle beraber af dilerim. (anlatım bozukluğu) Sadece içimdeki dökmek istedim. Ümarım beni anlamsınızdır. Asıl konuya geçmek istiyorum. Birakın geçeyim. TUTMAYIN BENİ YA !! İZİNVERİN İMDAT!!

Neyse bu çay bahçesinde derin bir tartışmaya girdik. Dediller ki: "Korsan kitaplarla orjinal kitaplar arasında hiçbir fark yok. Aynı şeyleri yazmıyorlar mı? Zaten onları da aynı yayın evi basıyo fakat daha kalitesini, daha düşük malıyetlisini basıyo. Bu yüzden her iki kesime hizmet etmiş oluyor. Sokakta gördüğün kitapçılardan hiçbirini çok fazla kazanamaz. Çünkü onların kazandıkları direkman yayineviyindir."

Boyle birşey gerçekten varmı ya? Ben 17 sene ayakta uyumuşum yani (eğer varsa). Dur bi dakka daha bomba devam ediyor.

- E peki anne sokaktaki korsan kaset satıcılarına ne demeli?

- Aynı şekilde onları da plak şirketleri yayınıyor.

birde daha fazla kazanmak için "korsan kaset hir-

başkaları portlayaması. Çok mu şey istemiş olurum.

Tekrar anlatım bozukluğu yapmadan siz gerekeni yapınız. ip Sizin yukarıdaki paragrafımsa bazi yazınlara yorum getirmenizi çok isterdim. Bari bu istedigim olsun. Herhangi sürücü lisan bugalarını koyduysam farketmeden olmuştur. Gerçekten yaşadıklarım çok ciddi oylar. Yardımınızı bekliyorum. Engin Daloglu

Sevgili Engin,

Ebeveynlerin kopardi beni. Çağlar boyu insanların taş tabletlere kazımak için ter dokup durduğu tüm erdemlerin bir anda beş para etmediğini öğrendim, doğrusu kafam beton gibi oldu. Tam "yükselebileceği" ailesiymiş seninki. Ama maalesef bu sadece sana has bir sorun değil, özellikle bu memleketicin en büyük sorunu bu. "Bana dokunmayan yılın bin yaşasın!" artık halkın başlica şarı olmuş gibi görünüyor. Tabii biliyorsun değil mi, etrafta tıslayıp duran bir yılın varsa o er ya da geç SANA, BANA, BİZE dokunacaktır.

Yardım istiyorsun, nasıl edelim sana yardım biz?

Bak 3 seçenek var;

"Onlar" gibi olabilirsin. Ama yılın seni de sokuğunda şikayet etmek ya da yardım istemek gibi bir hakkın olmayacağı.

"Onları" değiştirmek için yırtınır durabilirsin. Ama

Çağlar boyu insanların taş tabletlere kazımak için ter döküp durduğu tüm erdemlerin bir anda beş para etmediğini öğrendim, doğrusu kafam beton gibi oldu.

sızlıktır haksız kazançır" falan diyorlar. Bunlar tamamen fasa-fiso. Eh tabi korsan kasetler makinene zarar verebilir. (hadi ya bak ilk defa senden dum ne kadar ilgin!!!) Ama kitap konusunda dedim gibi. (şimdî babam konuşacak)

- Bak oğlum. Biz senden daha tecrübeliyiz bu konularda onun için kiminle tartışımıza dikkat et. Karşındaki sokak arkadaşın vb. değil. (ben o arada telif hakları yasası falan savunuyordum kendi şapımda tabi kaptırmış çok sınırlendim bu laflara karşı walla!)

Neyse en sonunda fazla üzerinde durmak istediler herhalükâr. Konuya değiştirdiler. İşte kızlar nasıl falan. Ne kızı dedim benim hayat beklemem bilgisayarım ve hiçbirseydir. (Sosyalizm kavramı yok benide, zaten milletin bilgisayarları felan bozulduğunda beni çağırıyorlar. o da olmasa "aa engin hadi bana internetten logo gönder melodi gönder. hadi engin beni şu siteye üye yap. hadi engin bana chatı göster. hadi engin size bi kaanntır gevirek. hadi bi fifa atak. engin olum senden aldığım dividi çizilmiş bi sorun çıkmaz dimi?" ah ah keşke bir town portalsı olsada hayalimdeki şehrde portlasam bi daha da

bunun çok fazla gücün dahilinde olduğunu sanma. Sağlam bir nesil çatışmasından başka birşey geçmeyecektir eline büyük ihtimalle.

"Onlardan" farklı olmak için kendi yolunu çizebilir, kendi değerlerini ortaya koymayılsın. Bu sana hem karakter, hem güç, hem de onur getirecektir. Gandalf'in da dediği gibi, "Doğru dünden bugüne de gişmedi." Ve doğruyu bulmak, onu kendine bayrak edinmek bir insanı "insan" kılan tek şeydir.

I DONT NEED NO DOCTOR

İyi günler diyip hızlı bir şekilde sorularıma geçiyo rum. (Aynı hızda cevap verirsiniz umarım)

1- Star Wars Galaksies'a kredi kartıyla mi üye olucac, baska yolu var midir. Ne zaman gelir, ne gibi sisteme ihtiyaç duyar.

2- Oyun vermeye ne zaman başlıyacaksınız? (Star Wars Dark Forces fena olmaz.)

3- Mad Dog nedir, nasıl birşeydir, nerede yaşar, ne yer ne içer?

4- Sinan abiden hepiniz niye korkuyorsunuz?

Aklıma gelenler bunlar. Hepinize bol oyunlar.

Mehmet Ünber (Bursa)

inbox



Kardeşim Mehmet,

Ne meraklı bir adam çıktı sen başıma yaw? Bu sular ne yavrum evladım? Neyse, bak cevapların aşağıda;

1-Daha çökmemiş oyuna nasıl üye olacağımı ben nereden bileyim? Herhalde kredi kartı gereklidir, diğer tüm oyunlar öyle yapıyor. Sistem ihtiyacına gelince, çok sağlam bir PC ve hızlı bir bağlantı isteyeceği kesin.

2-Ekonomi böyle giderse daha uzun süre oyun feslan vermemiz mümkün olmayacak. Sen en iyisi kapat o konuyu.

3-Ne yapınan Mad Dog hakkında bu kadar bilgisi, evde Mad Dog mu besleyecen? Önceden söyleyim ehlileştirmek mümkün değil, kesinlikle çok vahşi bir tür.

4-Sinan abinden korkuyoruz, çünkü süper şirin bir adamdır, tanışanlar biliyor. Biz Sinan abını sevdigimiz için kalbini kırmaktan korkuyoruz, insan sevgi dostlarının kalbini kırmaktan korkmaz mı?

**Geldik o kadar fuara ,ulan bir türlü çekingenliği mi
yenip sizlerden biriyle muhabbet edemedim. Sınan,
Tuğbek, Berker falan ortada dolaşıyordu, yuh dedim kendime**

ALL GONE TO HELL

Selamlar Level, Önce teknik edeyim bence oyun fuarı Türkiye'nin şartlarına göre güzel ve başarılıydı. Ben ilk gün hemen fırladım Allah iste beklediğim gün diye. Aslında çok kalabalkı olacağını düşünüyordum ama beklediğim kadar dolu değildi. Olsun sonuçta görmek istediğim X-Box'ı gördüm. Hele oyun tanımları hep izlemeye doyamadığım bir olaydır. Ama çoğu tanıtımın X-Box oyunlarının olması canımı sıkmadı değil. Geldik o kadar fuara ,ulan bir türlü çekingenliği mi (felaketimdir) yenip sizlerden biriyle muhabbet edemedim. Sınan, Tuğbek, Berker falan ortada dolaşıyordu, yuh dedim kendime zaten. Neyse olan oldu artık. Ama şunu

farkettim oyun ve bilgisayar manyağı olunca insanın göbeğinde onunla geliyor ehehe. (Kendimde ve arkadaşım da gözlenmiştir;) Neyse, benim bu X-Box hakkında birşeyler sormam lazımdır. Hiyaa dayanıyorum ve soruyorum:

1- Ben X-Box almaya karar vermiş bir vatandaşım. Ve bu X-Box Almanya'dan temin etmeye düşünüyorum çünkü Ekim'e kadar sabredemeyeceğim ve ayrıca burada kaça nası satılacak belli değil. Tabii ki sorunum şu oluyor, sizce Almanya'dan ya da Avrupa'dan almanın ne gibi yan etkisi olur? Büyüklüğimden bir tavsiye lütfen...

2- X-Box'la birlikte gelen tv bağlantı kablosu her tv ye bağlantı sağlıyorum yoksa... ne nasıl?

3- Şimdi elimde home cinema ses sistemi (bilgisayar için değil direk dvd için) var. Benim oyunları dolby stereo falan oynamam için ekstradan bir bağlantı kablosu falan almak gereklidir mi? Sitesine gittim bir takım bağlantı kablolardan bahsetmiş ama anlamadım. Help!!

4- X-Box oyun sistemiyle birlikte sadece bir tane mi kontroller geliyor? Oyleyse extradan almak isteyeceğim kontrolleri nasıl bir şey almalıyım? Bir çok tip var da.

5- Dergide şu X-Box ile ilgili olacak bir yer yapmanız. Bir inceleme gibi blişli nasi olur.

6- Sizce X-Box'ın Türkiye'de daha ucuza satılma ihtimali ne kadar? (amazon.com da oyun paketleri genelde 300-400 dolar arası)

Hmmm sanırım bu kadar. Sorularıma cevap ağırlırmıla olursanız sevinirim. Umarım en yakın zamanda bir X-Box'um olur. Daha güzel ve dolu dolu oyun fuarları dileğimle
İyi çalışmalar,

T. Sayın ERGEN

Merhaba Sayın,

Sıkma canını fuarda bizimle geyikleyemedin diye, adresi belli adamlarız, bir ara atlar gelirsın, nedir yani? Neyse, gelelim sorularına ve cevaplarına;

1-Avrupa, Amerika ve Japonya farklı standardlara sahip ülkeler, (PAL-SECAM, NTSC, vs, vs). Ve Türkiye'de satılacak konsolların uygun olduğu sisteme göre oyun getirilecektir herhalde. Doğrusu buna cevap vermek zor, herhalde Avrupa makinelerinde çalışan oyunları satarlar burada, ama her halükarda bazı farklılıklar olacaktır. Bence biraz daha bekle, şunun sırasında bir-iki ay sonra gelecek X-Box, olmazı gene bildiğin gibi yaparsın.

2-Bu biraz da senin kullandığın TV'ye bağlı. Çok eski televizyonlarda bağlantı namına pek fazla birsey bulunmuyor. Nispeten yeni TV'lerin hemen hepsinde konsol takacak bir port mevcut. Bu arada, citteden kötü bir televizyonda konsol oyunları oynamak çok iğrenç oluyor, hatırlatayım.

3-Home Theater sistem demişsin ama nedir, ne gibi bağlantıları vardır, bunları bilmeden birsey diyemem ki. Sistem var, sistem var.

4-Tüm konsollar tek pad ile satılır. Eh, sen ek donanım ve oyun alacaksın ki adamlar para kazansın, mı? Ekstra pad alırken X-Box'un nispeten ufak bir pad modeli çıktı, kullanımı standartından daha kolay, bulabilirsen ondan al derim.

5-X-Box'a dergide zaten yer veriyoruz. İleride ülkedeki X-Box kullanıcısı ve sayfa sayımıza bağlı olarak bu tabii ki deşebilir.

6-Benim bildiğim konsolun Amerika satış fiyatı en son 199 USD idi, Avrupa'da da bu durum çok farklı değil. Ülkemize kaça gelir hiç bileyem, ama Microsoft'un biraz akı vara 500 dolara filan satmaya kalkmaz. Oyunlara gelince, o da aynı hikaye. Microsoft'un şirket politikası ne olacak, bekleyip görmek lazım.

WAR FOR WAR

Merhaba Berker Abi, Sana bir kaç soru soracağım. Umarım zorlanmazsun.:)

1)Şu anda bana bir kaç Adventure tarzında oyun tavsiye edebilir misin? Çünkü her Adventuresever Adventure oynamak için yanıp tutuşuyor ve hiç bir firma kaç aydan beri doğru düzgün bir adventure oyunu çıkarmadı.

2)Broken Sword 3'ün bir videosu yada screenshot çıktıysa Level Cd içinde bulundurursanız çok mutlu olurum çünkü sitesine girdiğimde hiç bir bilgi vermiyorlar.

3)2003 yılında çıkacak oyunların Geforce 4 yada Ge force 3 le ne gibi bir kalitede çalışma ihtimali var?

4)Size saçma gelebilir ama Lucasarts ve Sierra'nın Efanı oyun Monkey Island yada Gabriel Knight oyunlarının yenisini çıkarma ihtimaleri var mı?

5)Sims online hala oyun takviminizde çıkış tarihi belli değil diye geçiyor. Peki bu oyunun sonbaharda gitme ihtimali var mı?

Sorularımı cevaplarsanız çok sevinirim.

Görkem Kasal

Ey Görkem! Sana birkaç cevap vereceğim, umarım zorlanmazsun.=)

1-Cidden, piyasada tavsiye edilebilecek pek Adventure yok. Bu oyun türü artık yapımcı firmaların ilgisini eskisi kadar çekmiyor. O yüzden çikan birkaç oyun da ipe sapa gelmez yapımcılar uyduruk

Beni de aranızza alın!

Inbox & Outbox'a ulaşmak için:

Adres: Piyalepaşa Bulvarı,
Zincirlikuyu Cd, Ün İş Merkezi,
231/3 80380 Kasımpaşa/İSTANBUL.
Fax: (0212) 2971733
e-mail: inbox@level.com.tr
Eğer domainimla ilgili bir problemimiz varsa, domainim@level.com.tr adresine mail atabiliyorsunuz.

outbox



oyunları. Ama okumaya devam et.
2-Eğer bir oyunun sitesinde bilgi yoksa, bu genellikle tek bir şeye delalet eder, o da yapımcı firmanın başının belada olduğunu. BS 3 uzun zamandır geziyi dönen bir oyun yanlış hatırlamıyorum, ama asla çıkmayabilir de.
3-Hacı nasıl soru bu Allaşıkına ya? Ne demek istedığını anladımsa beygir olayım! Ama bak şunu diyelim, 2003 yılında Geforce 3 ve 4 antika sayılacak, artık sen buradan ne anlam çıkarısan çıkar.
4-Hiç sanmıyorum. Neden dersen, Sierra hafiften papazı bulmuş durumda. Lucas Arts ise şu aralar yeni bir Monkey Island yapmadı, çünkü FULL THROTTLE 2 üzerinde çalışıyorlar. Heh heh heh...
5-Electronic Arts geliştirme bürolarının çoğunu kapadı, yüzlerce programcayı kapının önüne koydu ve pek çok ümit vaad eden projeyi gömdü. Son şirket bilançoları hayvari miktarlarda zarar ettiklerini gösteriyor. Bilmem anlatıtabildim mi?
İşte sorularını cevapladım, sen sevinedur, ben sıradaki okurcuyla ilgilenevim.=)

THE REAL ME

Merhaba, Ben Bora. Dergiyi takip ettiğimi söylemem gereklidir. Ben oyun arşivli yapıyorum kendi yapımında ama zamanında bazı oyunları almadığım için şimdilik bulamıyorum malum çoğu kopya. Elimde tüm rpg ler var ama Baldurs Gate 1 ve expansionı yok, bunu nerden bulabilirim? Söyleden çok sevinirim.
Naaaaaapmam lazımlı Erdener abi? =)
Şimdiden sağol.

Bora Uyanık

Merhaba Bora,
O oyunlar çıktı hayatı zaman geçti, ve korsanlar genellikle bir oyundan iki parti getirmezler. O yüzden şansına küseceksin. Ya da Internet üzerinden filan oyunun orijinalini alacaksın. Dışarıda bulursun, çünkü yasal oyunlar üreticileri tarafından yılarda satılmaya devam ediyorlar. Burada yok tabii öyle bir olay.

SABBATH, BLOODY SABBATH

Level, Dergi. Oyun dergisi. Sadece bir dergi bir insanın yaşamını nasıl olur da bu kadar değiştirebilir? Dergiye tanıtımda daha küçütür. Bilgisayarın "B"inden anlıyoruz. İki cümle bir araya getirip de doğru düzgün bir cümle dahi kuramadım. Buna rağmen size en az 10 tane mektup yazdım. Ama hiçbirini yollayamadım. Belki cesaret edemedim. Belki de yayınlanmamasından korktum. Sonra durum değişti. Dergiyi okudukça gerçek dünyadan uzaklaşıyorum. Yazalar sanki ailemin ve hayatımın birer parçasımiş gibi hissettim.

Bu sırada pek çok engelle karşılaştım. Tabii ki de annem-babam. Ders çalışmıyor da Level okuduğum için bana kızıyorlardı. Ama ben yine de (gizlice de olsa) yoluma devam ettim. Level artık benim için bir dergiden daha fazlası olmuştu. Tek amacım bir an önce büyüp Level'da yazar olmaktı. Ve daha fazla dayanamadım. Çıktım evinden geldim dergiye. İdollerimle tanıştım. Hayatımın en güzel günlerinden birini yaşadım. Mutluydum. Sonra aradan zaman geçti. Sizi özledim. Dergiyi okumak artık bana yetmiyordu. Başka birşeyler yapmalydım. Ve sonunda o, daha dergiyi yeni almaya başladığında yarıń bırakğıım bir iş tamamlamaya karar verdim. Bu mektubu..

Her ne kadar kelimeler, duygularımı tam olarak anlatmaya yetmese de işe koyuldum. Ve mektup bitti. Şimdi 14 yaşımdayım. Önümde geçmişimi simgeleyen bir yığın dergi var. Ve ben bu işin içinden nasıl çıkışımı henüz bilmiyorum. Sonuç olarak size:

- Beni bilgisayar konusunda bilgilendirdiniz için,
 - En üzgün zamanlarında bile beni güldürdüğünüz için,
 - Bana hayatında geçirdiğim en güzel günü yaşattığınız için,
 - Çocukluğumu paylaştığınız için
 - Ve benim ikinci ailem olduğunuz için
- Cök Teşekkür Ederim.

Eren Okka

Sevgili Eren,
Gördüğün gibi mektubunu yayınladık. Teşekkürlerine gelince, birşey değil dostum. Bizer için bir zevkti. Umarım daha uzun zaman birlikte oyun oynar, "gerçek" dünyanın saçılıklarından arada sıradı bile olsa kaçabilirim.

ÜLKE GENELİNDEKİ...

Bir Ülkenin temizliğini o ülkenin genel tuvaletlerine bakarak anlayabilirsiniz. Bir Ülkenin sanat seviyesi o ülkenin sokak afişlerine yansır. Bir Ülkenin kültür severliği o ülkenin kitap satışlarından belli olur. Türkiye'nin oyun, oyuncu ve oyun severleri Türkiye'nin LEVEL satışlarından belli olur.

Tarık Emre Küzu

Güzel söz. Ama mailine posta adresini de eklemiş olman Ayın Mektubu ödülünü kazanma konusunda kararlı olduğun konusunda şüpheler ullanmasına sebep oldu içimde. Neyse üzülme, gördüğün gibi bu ay kimsenin ayın mektubu seçilmemi zaten. İki ay üstüne oyunlara ilgili hikaye yazıp gönderenlere hediye veriyoruz diye "hüryaaa" herkes oyunlara ilgili hikaye ekleler göndermiş. Sağolsunlar. Ama gelecek aya biraz daha yaratıcı olun canları benim.

UYKUDAN ÖNCЕ, UYKUDAN SONRA

Merhaba Tüm LEVEL halkı;

Bence oyun firmaları giderek bir çıkmaza girmeye başladılar. Yapabilecek herşey şimdilik yapıldı ve oyunlar giderek tekrarlanmaya başladı. Oyun firmaları giderek reklam ve dış görünümü önem verir olurlar ve oyunun iç yüzünü bir okadardı mahrum bırakmaya başladılar. Örneğin bir cd dükkanına gitip oyunların kapak resimlerine bakıp kısa açıklamalarını okuyarak çok rahat kandırılabilirsiniz. Bu benimde başıma gelmedi. En çok dikkatimi çeken oyunu almıştım. Sonuç tam bir fiyaskoydu. Gerçekte oyunun kapak ve screen shotları okadardı iyildiği içinden iyibir oyun buldum demiştim. İşte LEVEL'in yeri bu noktada çok önemli. Çünkü bize bir oyunun kapağından anlaılan bilgiden çok daha fazlasını veriyor. Bizi yanlış oyun almaktan kurtarıyosunuz. Gerçi korsan oyun alanlar için bu pek mühüm değil. 35-40\$lık bir oyunu onda bir fiyatına alıp beğenmeyeip yeni bir oyun almak pek tuzluya mal olmuyor onlara. Ama bir oyuna 35-40\$ verip beğenmeyeip tekrar aynı fiyat verebilecek Türkiye genelinde pek fazla kişi yok. Bu yüzden LEVEL'in bizlere verdikleri bilgiler cebinden tekrardan 35-40\$ çikanın veremeyecek bizler için çok önemli. Bu işin içinde bizlerin ve sizlerin kaç senedir olduğunu bilmiyorum. Ben kendimi bildim billeli hep oyunlar ve dergiler yardımır. Daima oynuyoruz, oynuyoruz. Hep oynuyoruz. Bence herkes her oyunun içinde kendinden bir parça buluyor. Yada hep hayallerimizde yapmak istediğimiz ama yapamadığımızı yada yapamayacağımız (GTA3) şeyler buluyoruz. Bilgisayar oyunlarının geneller üstünde olumsuz etkileyebilecek öğeler var, tavrı etmemiyor diyorlar. Ben buna inanıyorum, biraz doğruluk payı olsada insan zaten GTA3 teki gibi elinde bir roketatarla caddede terör estirmek istemez. Oyunda zaten eğlencenin içi bunları yapar. Zaten insan oyun oynarken hiçbir şeyi gerçekte gibi algılamaz, düşürek hareket etmez. Ezmek üzere olduğun adam zaten poligon yumağından ibarettir. Kimse neden oyun oynadığını açıklayamaz. Kimse neden bir oyun için sabahladığını bilmez. Ama kimsede bir oyun için sabahladığından, sınava çalışmadığından, beyninin sulandığından şikayetçi değildir. Teknoloji gelişti, bilgisayarlar eskir yenileri alır. Bunların hepsi daha çok oyun ve yine oyun için yapılır. Zaten herşey bir oyundur. HAYAT OYUNDAN İBARETTİR!!! Herkese SEVGİLER!

Emre Göker

Evet, bu aylık bu kadar. Başlıklar mektuplarınızı cevaplarken dinlediğim çeşitli Rock bestelerinin isimleridir. Malmsteen, WASP, Motorhead, Black Sabbath, vs. Yazın bize.

LEVEL 08/2002



Level CD'de...

Operation Na Pali

En çok oynanan multiplayer FPS'lerden biri olan Unreal Tournament'ı single player oynamak istiyorsanız, doğru CD'desiniz (olmadı ama olsun). Unreal Tournament için yapılmış en iyi single player mod'lardan biri olan Operation Na Pali, Unreal ve Unreal Tournament'a oranla çok fazla yenilik içeriyor. Bu yeniliklerden ilki, Kingpin'de olduğu gibi yanınızda adam alıp onları beraber savaşabilmeniz. Diğer bir yenilikse uzay gemisi gibi araçları kullanabiliyor olmanız. Bunların yanında oyunda Unreal'dan daha fazla adventure materyalleri bulunuyor. Mesela bir kapıya açmak için, o kapı-



nin şifresini kitaptan okumanız gerekiyor. Mod'daki silahlar ve etkileri de tamamen farklı. Kisacısı, Operation Na Pali başlı başına single-player bir oyun. Eğer Unreal fanatığınızı, bu mod'u da çok seveceksiniz. Mod'u, Unreal Tournament'ın kurulu olduğu dizinden System klasörünün altına kurun. Daha sonra Unreal Tournament'i normal olarak başlatıp menüdeki Single Player seçenekinden Operation Na Pali'yi başlatıbilirsiniz.

Syberia

Uzun zaman beklediğimiz Syberia en sonunda demosuyla karşımıza çıktı. Avukat Kate Walker'ın Universal Toy Company'i devralmasıyla başlayan olayları konu alan Syberia; grafik, ses ve atmosfer açısından son za-

manlarda yapılmış en iyi adventure oyunlarından biri. Syberia'nın kontrolleriyle klasik icon-adventure oyunlarından farklı değil. Kate'yi yalnızca mouse'la rahatlıkla kontrol edebiliyorsunuz. Oyunun grafikleri oldukça detaylı ve etkileyici tasarılmış. Özellikle ara videolar oyunun atmosferini katıyor. Oyun-daki bulmacalar ise oldukça zor sayıılır. Hemen hemen oyundaki herkesle konuşmanız gerekiyor. Adventure oyunlarını seviyorsanız, bu demoyu mutlaka oynayın.



MotoGP

Yepyeni ve de yuvarlak tekerlekli motosikletlerle oynanan (eşkenar beşgen tekerlekli motosikletler de olabilir) bir yarış oyunu... MotoGP'de 500cc'lik motorlarla yarışıyorsunuz. Oyunda LeMans (Fransa) ve Philip Island (Australia) gibi gerçekleriyle birebir olarak aynı tasarlanan 10'dan fazla yol bulunuyor, ancak demo versiyonunda sadece bir yolda yarışabiliyorsunuz. Oyunun yapay zekası oldukça gerçekçi. Mesela yarış sırasında rakiplerinizi yolun keşfetmeye ve sizin yoldan çıkartmaya çalışıyor. MotoGP'nin grafikleriyle oldukça detaylı ve etkileyici. Özellikle motosiklet modelleri çok gerçekçi yapılmış. MotoGP, nereden bakarsanız bakın şimdiden kadar oynadığımız en iyi motosiklet yarışı. Bunun nedeniyle, oyunun size hız hissini tam anlamıyla verebileceği. Hızlandırdığınız zamanki blur efektine çok iyi bakın. Oyun hız hissinin yanında grafikleriyle ve kontrolleriyle de bekleneni veriyor. Hemen CD'ye yumulabilirsiniz.



Demolar

Duke Nukem Manhattan Project

Duke Nukem Forever'i beklerken çıldırınlar için, 3D Realms tarafından farklı bir firmaya yaplıtırlı DN: Manhattan Project, hiç hesapta olmayan bir başarı yakaladı. Eğer hala oynamadıysanız, hemen demoyu kurun ve bu müthiş aksiyon oyunundan siz de payınıza düşeni alın.

Dynamite

Konsollarda anlamsızca popüler olan zeka/beceri oyunu Puzzle Bubble'in PC için geliştirilmiş ve oldukça süslümiş versiyonu

Imperium Galactica 3

İlk iki oyunu müthiş popüler olan uzay/koloni stratejisinin üçüncü versiyonu. Grafik kalitesi konusunda bayağı ilerleme kaydedilmiş

Moto GP

Uzun zamanдан beri gördüğümüz en gerçekçi, en güzel grafikli motorsiklet yarış oyunu. Tam sürümünün elimize geçmesi için sabırsızlanıyoruz.

Mummy Maze

Pop Cap'ın öğrenmesi kolay, ustalaşması zor, oldukça da eğlenceli yeni bir zeka/beceri oyunu. Mumya sizi yakalamadan piramitten çıkışınız gerekiyor.

Seven Seas

Hayat biter Pop Cap'ın oyunları bitmez... Seven Seas de müthiş basit, ama bir o kadar da oynaması zevkli ve bağımlılık yaratıcı bir oyun.

Syberia

Ve işte, uzunca bir süredir dergide bahsettiğimiz müthiş adventure oyununun demosu. Bu ay incelediğimiz Syberia, son yolda elimize geçen en başarılı adventure oyunlarından.

LEVEL CS Turnuvası

Finallerinden Demolar

Birinci olan takımın CPL Avrupa'da ülkemizi temsil edeceği büyük turnuva sonuçlandı. "Gelemedim, izleyemedim" diye üzülmeye gerek yok. Final haftasından seçtiğimiz 250 MB'a yakın maçın demolarını bu ayki CD'mizin \Extra\LvL Turnuva Demolari klasöründe bulabilirsiniz. Yukarıdaki "BENİ OKU" düğmesine tıklayıp demolar nasıl izleyeceğini öğrenebilirisiniz.

Origami!

Sağdaki şey, dostlarım, elinize bir adet makas alıp işaretli yerlerden doğru bir şekilde kestiğinizde ve akabide katladığınızda, şirin bir CD kapağı haline gelecektir. Boş bir plastik kapağın içine ön ve arka yüz olacak şekilde hazırladığınız bu kapak, değerli Level CD'lerinizi bundan sonra kaybetmemenizi ve içeriğini bir çırıpta görmeyi sağlayacak son derece faydalı bir eserdir. Deneyin, göreciksiz. Ama burada denenmiş var?!?

Yerin dibine girdik

Level CD'sinin ücra köşelerinden birinde, Level Underground diye minik bir klasör var. Sizden ve bizden birçok şeyin bir araya gelip dansettiği bu yere siz de katkıda bulunmak istiyorsunuz biliyoruz.. O halde bizimle ve bütün Level'olarla paylaşmak istediğiniz 500 KB'ı geçmeyen yazı, resim ve bilimumalarınızı underground@level.com.tr'ye gönderin. Tabii gönderdiğinizin yanına minik bir text dokümanında kendi adınızı ve mailinizi sakın ekleyin, adınızın eserinizin yanında yazılmasını istiyorsanz o başka tabii.

underground@level.com.tr'ye gönderin. Tabii gönderdiğinizin yanına minik bir text dokümanında kendi adınızı ve mailinizi sakın ekleyin, adınızın eserinizin yanında yazılmasını istiyorsanz o başka tabii.

LEVEL

AĞUSTOS 2002



Syberia

VÖGEL BÜNDLICH
COMMUNICATIONS

LEVEL

Syberia

Ağustos 2002

Duke Nukem -Manhattan-Project



DukeNukemManhattan.com



MotoGP.com



ImperiumGalactica3.com

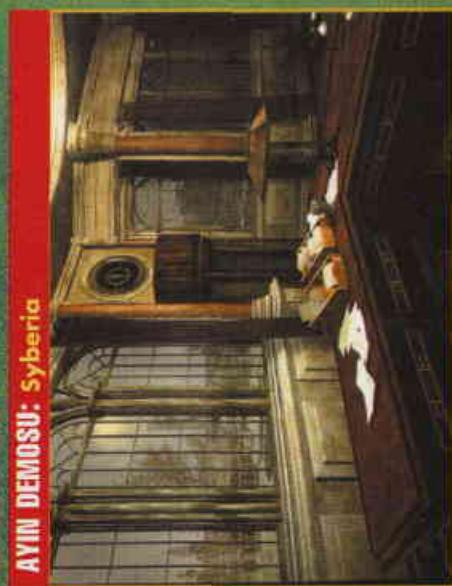


Syberia.level.com

LEVEL 08/2002

En Sevilen Demolar: Duke Nukem Manhattan Project, Moto GP, Mummy Maze, Seven Seas, Syberia, Imperium Galactica

AYIN DEMOSU: Syberia



Müdekkî Syberia Ayin Demosu level.com 1.0.0.8.exe

AGUSTOS 2002

Syberia

LEVEL

! Bu CD Kapığı sırtını işaretli yerlerden kesip, katladıkten sonra CD'ni koyacagınızda plastik CD kabının ön ve arka yüzlerine yerleştirmenizi biz LEVEL ekibi olarak tavsiye ediyoruz. İşbirliğiniz için teşekkür ederiz.

Modifikaşyonlar / Modifikasyonları..	
Operation Napalm	ModNapal\Napalm.exe
Demolar	Duke Nukem ... Dynamite Moto GP Mummy Maze Seven Seas Syberia Imperium Galactica 3
Videolar	Doom3.avi Duke.Duke.exe Moto GP.MOTORGPulator.exe Mummy Maze.Mummy.Maze.exe Seven SeasSevenSeas.exe Syberia.syberia.infrastruct.1.0.0.8.exe Imperium Galactica 3.Ig3 демолар
Extra's	Gore.v1.47.exe GTA 3.v1.1.exe Morrowind.v1.1.0605.exe Unreal Tournament.v4.36.exe Zoo Tycoon.v10.9.exe
Yama Dosyaları	Neverwinter Nights.v1.06&v1.18 Yuri's Revenge.Haritaları Yuri's Revenge.Haritaları Unreal Tournament.map



EKSTRA

Neverwinter Nights İçin 4 yeni modül
C&C Yuri's Revenge için 8 yeni harita
LEVEL CD Turnuvası Finalerinden Demolar

NOT: LEVEL CD ile ilgili her türlü sorununuzu levelcd@level.com.tr adresine gönderebilirsiniz.

OYUN DEMOLARI

Duke Nukem Manhattan Project

- Dynamite**
- Imperium Galactica 3**
- Moto GP**
- Mummy Maze**
- Seven Seas**
- Syberia**

YAMA DOSYALARI

- Gore v1.47**
- GTA 3 v1.1**
- Morrowind v1.1.0605**
- Neverwinter Nights v1.06&v1.18**
- Unreal Tournament ;v4.36**
- Zoo Tycoon v10.9**

VIDEOLAR

- Doom 3**
- Driver 3**
- Earth & Beyond**
- MGS 2 Substance**
- Matrix Reloaded**
- Lotr: Two Towers**

+oyunlar

Demolar kısmından, Level CD'sindeki oyun demolarını kurabilir, kaldırabilir veya başlatabilirsiniz. Soldaki listeden bir demo veya film seçtiğinizde, ortadaki resmin üzerine tıklayıp oyunun resimlerinin büyük hallerine bakabilirsiniz. Resmin hemen altında oyunun ne zaman piyasaya çıkacağı ve onun da altında demonun makul bir hızda çalışması için bilgisayarınızın sahip olması gereken minimum konfigürasyonu görebilirsiniz. Ayrıca, demoların düzgün çalışması için CD'mizin DRIVERS bölümünden Direct X programının en son sürümünü ve bilgisayarınızın ekran kartı, ses kartı gibi parçalarının en son sürücülerinin kurulu olduğundan emin olun.

Demolar bölümünde zaman zaman yeni çıkış veya çıkış olan oyunların tanıtım videolarını bulabilirsiniz. Bu videolar çalıştırma için hangi video programının gerektiği alttaki açıklamada belirtilecektir. Bu program Shareware bölümünden kurmadan videoyu görmeniz mümkün değildir.

Hotshots bölümünde, yeni duyurulmuş ve çıkışına uzun zaman olan oyunların ilk resimlerini görebilirsiniz. Soldaki oyun isimlerinden birisini seçtiğten sonra ortadaki resmin üzerine tıklayarak resimlerin büyük hallerini görebilirsiniz. Mouse'u ekranın sağına veya soluna tıklayarak bir sonraki ve bir önceki resimlere bakabilirsiniz. Updates bölümünde ise bazı oyunların hatalarını gideren yama dosyalarını bulabilirsiniz. Dikkat etmeniz gereken bir nokta, Türkiye'ye gelen oyunların çoğu Crack'lı olduğundan, bu yama dosyaları Crack'lı oyunlarda çalışmamaktır. Eğer sizde oyunun Crack'lı versiyonu varsa yama dosyasını kurmaya çalışmayın.

+videolar

- 1- CD'mizdeki videoların birçoğu az yer kaplaması için DivX sıkıştırma programı ile sıkıştırıldılarından, bu videoları seyredebilmek için bilgisayarınızda DivX encoder'in CD'mizdeki Shareware bölümünden kurabilirsiniz.
- 2- Bazı videolar ise QuickTime formatındadır. Bu videoları izlemek için ise QuickTime Player'in bilgisayarınızda kurulu olması gerekmektedir. Bu programı www.apple.com adresinden indirebilirsiniz.
- 3- Bazı videolar ise, çok özel codec'ler gerektirmektedir. Bu videoları seyredebilmek için önce Internet'e bağlanmalı, daha sonra videoyu çalıştırılmalıdır. Böylece gerekli codec otomatik olarak bilgisayarına indirilik Media Player'a entegre edilecektir.

+programlar

Shareware bölümünde, bilgisayarınızı kullanmanızı kolaylaştıracak programlar bulabilirsiniz. Ayrıca Demolar bölümündeki videoların çalışması için bir video gösterici veya codec gerekiyorsa, burada bulabilirsiniz. Sürücüler bölümünden oyunları oynamanız için gereken Direct X'in son versionunu bulabilirsiniz. Ayrıca, piyasada en yaygın bulunan ekran kartlarının en son sürücülerini de burada bulabilirsiniz.

+diğerleri...

VIDEOLAR

- Doom 3
- Driver 3
- Earth & Beyond
- MGS 2 Substance
- Matrix Reloaded
- Lotr: Two Towers

UPDATE

- Gore v1.47
- GTA 3 v1.1
- Morrowind v1.1.0605
- Neverwinter Nights v1.06&v1.18
- Unreal Tournament ;v4.36
- Zoo Tycoon v10.9

* * * *

C&C Yuri's Revenge için 8 yeni harita
Red Alert 2: Yuri's Revenge için olan bu haritalar, genel olarak multiplayer oyunlarında kullanılmak için yapılmış
Ama Skirmish görevlerinde de kullanılabilirsiniz.

Delikanlı Ordular Destanı 3.0

Counter Strike'ın izinden gidip, Valve tarafından resmi olarak desteklenmeye başlanan Day of Defeat'in 3.0 versiyonunu gelecek ayki CD'mizde bulacaksınız. Counter Strike'dan sonra en çok oynanan ikinci Half Life modifikasyonu olan Day of Defeat, neredeyse parayla satılan benzerleri kadar (mesela Medal of Honor: Allied Assault) iyi grafiklere sahip.

Türkiye'de de başta Sanane.com ve AGSZone olmak üzere saygın birçok oyun sunucusunda da kendine yer edinmiş olan Day of Defeat'in son versiyonunu, 150 MB'lık DoD 3.0'ı Eylül LevelCD'sinde bulabilirsiniz.

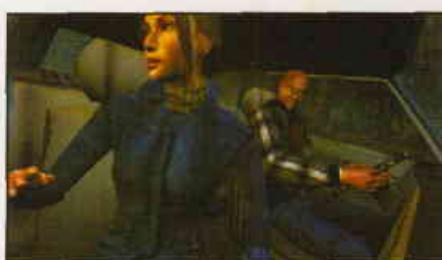
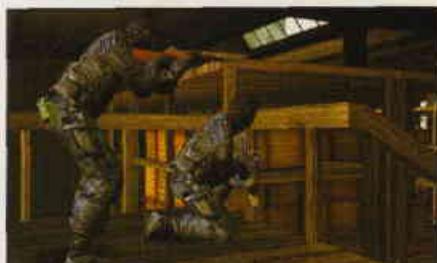
Ayrıca, Star Wars sevenlere de bir sürprizimiz olacak gelecek ayki CD'mizde. Merakla beklemeye başlasamız iyi olur.



Fahrenheit

"Lucas Kane New Yorklu bir vatandaştır. Ama bir gece, her zaman gittiği restoranın akşam yemeğini yerken, anlamsız bir şekilde transa geçer, tuvalete girer ve karşısına çıkan ilk adamı öldürür. Üstelik bunu bir tören haline getirir, karmaşık bir seri katil gibi. Cinayetten sonra kendine geldiğinde kanlar içinde, kurbanının üstünde oturuyordur. Hayatı tamamen değişmiştir artık. Bir katildir."

Nomad Soul'un yaratıcılarından, aksiyon ve adventure türlerinde çığır açacak müthiş bir oyun geliyor. Fahrenheit'la ilgili hiçbir yerde bulamaya cağızımız bilgiler, gelecek ay Level'da.



STARWARS DELİLERİNÉ ÖZEL

Sürpriz...



Genel Yayın Koordinatörü: egokhan@clibp.com.tr

Gökhan Şengertekin: sakko@level.com.tr

Genel Yayın Yönetmeni (Serumla): sakko@level.com.tr

Sinan Akköl: tugbek@level.com.tr

Yazı İşleri Müdürü: tugbek@level.com.tr

Tuğbek Özük: tugbek@level.com.tr

Yazı İşleri: tugbek@level.com.tr

Burak Akmenek: burak@level.com.tr

Fırat Akyıldız: firat@level.com.tr

Kadir Tuzaş: kuztas@chq.com.tr

M. Berkcan Güngör: gberkcan@level.com.tr

Serpil Ün Türk: serpil@level.com.tr

LEVEL web Sitesi: www.level.com.tr

Selçuk İslamoğlu: sislamo@level.com.tr

Serbest Yazarlar: geli@level.com.tr

Ali Güngör: haticeh@level.com.tr

Batu Hergünesi: can@level.com.tr

Cem Karı: mogammin@level.com.tr

Emre Barış: eser@level.com.tr

Eser Güven: gokhak@level.com.tr

Gökhan Hacıboylu: guvun@level.com.tr

Güven Çatak: gencanab@selktord.com

Korcan Meydan: osur@level.com.tr

Onur Bayram: serkan@level.com.tr

Serkan Ayan: serkan@level.com.tr

Grafik Tasarımcı: didem@level.com.tr

Didem İnceşahin: didem@level.com.tr

Yazılı İşleri e-mail Adresi: level@level.com.tr

Genel Müdür: Hermann.W.Paul

Genel Müdür Yardımcısı: [Beste Özerdem](mailto: Beste Özerdem)

Finans Müdürü: Aylin Akdemir

Halka İlişkiler Müdürü: [Özlem Çetiner](mailto: Özlem Çetiner)

Pazarlama Sorumlusu: [Aytaç Çar](mailto: Aytaç Çar)

Abone Bölümü Satış Müdürü: [Asan Bozayla](mailto: Asan Bozayla)

Abone Servisi: [Aytaç Akgire, Ebru Çekic](mailto: Aytaç Akgire, Ebru Çekic)

Dağıtım Müdürü: [Cem Cenkci](mailto: Cem Cenkci)

Dağıtım Asistanı: [Mehmet Çif](mailto: Mehmet Çif)

Üretim Koordinatörü: [Turgay Tekstolen](mailto: Turgay Tekstolen)

VOGEL Medya Yayıncılık A.Ş.: [Vogel Sahibi](mailto: Vogel.Sahibi)

Gökhan Sungertekin: [Gokhan Sungertekin](mailto: Gokhan.Sungertekin)

VOGEL MEDYA YAYINCILIK REKLAM GRUBU

Satış Müdürü: [gucamh@vogel.com.tr](mailto: gucamh@vogel.com.tr)

Gülcen Bayraktar: [gucakar@vogel.com.tr](mailto: gucakar@vogel.com.tr)

Pazarlama Müdürü: [oguler@vogel.com.tr](mailto: oguler@vogel.com.tr)

Güler Okmanç: [gulerokman@vogel.com.tr](mailto: gulerokman@vogel.com.tr)

Reklam Müdürü: [kyleiz@vogel.com.tr](mailto: kyleiz@vogel.com.tr)

Yözlü Keyim: [kyleiz@vogel.com.tr](mailto: kyleiz@vogel.com.tr)

Reklam Trafikleri: [aymer.kim@vogel.com.tr](mailto: aymer.kim@vogel.com.tr)

Aymer Kim: [aymer.kim@vogel.com.tr](mailto: aymer.kim@vogel.com.tr)

Renk Ayırımı-Film Çıkış ve Baskı

ASR Matbaacılık Ltd. Şti. Tel: (212) 288 84 88

Dağıtım: [BİRAY A.Ş.](mailto: BİRAY A.Ş.)

VOGEL Medya Yayıncılık A.Ş.:

Platoşapla Bulvarı Zincirlikuyu Cad. Ün İş Merkezi

231/3 Kocatepe/İstanbul

Telefon: (212) 287 17 24 (pkk)

Faks: (212) 287 17 33

Abone Faks: (212) 288 73 49

Yazılı İşleri Faks: (212) 288 78 26

Abone Web Adresi: <http://abone.vogel.com.tr>

Web Adresi: <http://www.vogel.com.tr>