

# TÜRKİYE OYUN DERGİSİ

NİSAN 2002 • [www.level.com.tr](http://www.level.com.tr) • 2002-04 • 1/12440 • ISSN 1301-2134 • 3.850.000 TL (KDV Dahil)**AY OF DEFEAT 2.0**

MAX PAYNE için

MATRIX

odifikasiyonu

D'de

**ERİDEKİLER****İLK BAKIŞ**&C Generals  
Project I.G.I. 2  
Lomb Raider**PC İNCELEME**C&C Renegade  
Etherlords  
Dark Age of Camelot  
Star Trek: Bridge Commander**KONSOL İNCELEME**Headhunter  
ICO  
Dark Cloud**TAM ÇÖZÜM**C&C Renegade  
Championship Manager  
Arcanum

**Warcraft**  
BETA VERSİYONUNU TEST ETTİK

**METAL GEAR SOLID 2**

Yaşamanız ve "ben de oynadım" demeniz gereken bir tecrübe

**Command & Conquer: GENERALS**

Biz Tiberian Twilight'ı beklerken Westwood ters köşe yaptı

KIBRIS FİYATI: 4.850.000 TL.





Hiç bir bilgisayar oyununda sokakta dolaşırken yanınızdan geçen, hikayeyle ilgisi olmayan herhangi bir adama dikkat ettiniz mi? Sadece durup bakmaktan bahsetmiyorum. Nereye gider, işi nedir, kiminle evlidir, çocukları var mıdır, varsa o adamın baba-ları olmasından mutlular mıdır? Bunları hiç düşündünüz mü? Yoksa size dünyayı kurtarmanız için verilmiş silahı çekip, sizi dünyayı kurtarmaya gönderen o organizasyona nispet edercesine sanal dünyanızın etkisiz bir elemanı olan o suçsuz adamın üzerinde denemeyi mi seçtiniz?

Seçim, her zaman bizimdir. Bazı sıvri zekâlılar yılan gibi kıvrınıp dursun, bilgisayar oyunları insanı dengesiz, eli kanlı bir psikopat veya intihara meyilli yapmaz. Bunu gerçek dünya yapar. Amaçsız bir boşlukta olmak yapar. Gelecektен ümitsizlik yapar. Ve bu birikim eğer tedavi edilmezse ruhunuza dokunan bir film, bir arkadaşla samimi bir sohbet, bir kitabın can alıcı bir noktasında da patlak verebilir. Esas suçu ağızı olmayan oyunlar değil, bu sorunları yaratıktan sonra kurbanlarına sırtlarını dönüp, sıvaları dökülen duvara bakarak suçlu uyduuranlardır.

Bu sayımızı, tüm o oyunlardaki sokaklarda yanınızdan geçip giden isimsiz kahramanlara adıyoruz.

**Sinan Akkol**  
Genel Yayın Yönetmeni

## editörlerin gizli hayatı

1. Malum, mart ayı grip ayı... Dergide şifayı kapanı oldum mu?
2. Dergide sabahın üçü, yetiştirecek bir ton yazı var; gözünden uyu akiyor. Bir de bakmışsun çay yok, kahve yok! Köpekleri attatıp ilerdeki benzinciyi gidiyorsun. Orası da tadilat nedeniyle kapatı. Hadi bekalem???
3. Warcraft III?



**Sinan**

1. Evet kabul ediyorum. Virüsü ofise yayan şahıs bendum. Ama neden bilerek yapamım? İnsanlar nezleyken daha güzel yazılar yazmıyorum!
2. Çekmecimin en dip köşesine sotelediğim hazır çorbamı çıkartıp... Çorba? Hazır çorbam nerede? Daha 8 ay önce şuraya koymuşum, ühühü...
3. Gözlerim pörtledi. Hem grafiklerin güzellikinden, hem de kalabalık savaşlarında kimin nerede olduğunu anlamaya çalışmaktan. Oyunu cynarken işlemci fanının zart die durması da beni az kandırmadı değil.



**Tuğbek**

1. Valla elden ele dolaştı şifa. Sinan verdi startı sırayla dolaştırdı işte
2. Gayet sakin döner suyumu içter uyurum. Zaten çay, kahve içsem de uyuyacam.
3. Valla arkadaşlar bayıldılar ama ben beklediğim kadar iyi bulmadım. Pek multi-player'a gitmiyor bence. Fazla karmaşa var. Yani Starcraft lezzetinde değil. Ama single player'da yíkar geçer diyorum.



**Batu**

1. Oldu tabii! İnsanoglu bilgisayarına bin bir çeşit anti virüs programı kurar da, sabahtan günüşi görüp incelik göynekle dışarı çıksa bundan sonra da çok olur!
2. Tatsız bir durum, çözüm de tatsız olacak ama: Kapının önündeki çayır çımden toplar, kaynatır içermi artık.
3. Bir el daha oynayayım, bitirince yanlıtlarım. Efendim, dün de aynısını mı söylemişim, yok caanım!



**Gökhan**

1. Hatırladığım kadariyla degideki en son kronik ve ağır salgın hastalık Counter, Renegade ve War3 virüslerinin hicüm etmesi sonucu görüldü. Yaralı sayısını ise saymayı cesaret edemedim.
2. Valla bu durumda yapılacak tek şey, uyu açıcı bir kaç parande atıp, uykular alemine vlze vermeme için kapıdaki göreviyle tartışmak olur.
3. Oyun dünyasının yeni deliliğine merhaba deyin!!!



**Can**

1. Grip ayı? Ayı grip olur da ben olmaz mıym ya. Tamam tamam sustum.
2. Canım bu da sorun mu? 8 ay önce henüz bir okurken, dergide geldiğimde Sinan'ın gekmecesinden yürüttüğüm hazır domates çorbamı afiyetle içерim.
3. Tam 2 dakika önce doktorumun tavsiye ettiği günlüğü W3'ümü multiplayer olarak damardan alıydım desem? Diablo + Starcraft + Warcraft işte klasikleşmiş 3 oyunun birleşimi, işte bir Blizzard harikası. Sinan'ın "Saldırma, yoksa network kablosu çekerim!" haykırışları hala kulaklımda çınlıyor.

# e-oyun2002 nasıl gidiyor

**→** Türkiye'nin ilk oyun fuarı için geri sayım devam etmektedir. Mutfakta oynanızın bir de ne olup bittiği hakkında sizleri bilgilendirelim dedik. Fuar için hazırlıklar tam gaz devam ediyor! Fuar 14-16 Haziran tarihleri arasında olacak.

Öncelikle size fuarin yapılacak alanlardan biraz bahsedelim. İki katlı bir binada yapılacak olan etkinliğin her yanında oyun oynayabileceksiniz. Ahmet Fethi Paşa Salonu'nu bulmanız çok kolay. Harbiye'de Askeri Müze ile Orduevi arasında kalan kapıdan veya Lütfi Kırdar'dan yukarı çıkarak binaya rahatça ulaşabilirsiniz.

Şimdiden fuar alanının bir çok yerinde akılmızın ucundan geçmeyecek aktiviteler olacağın garanti edebiliriz. Türkiye'de bilgisayar oyuları dediğimizde işin içine ne kadar çok alanın da bil edilebileceğini göreceksiniz.



## Fuar'a 8 adet Xbox Geliyor!

Öncelikle PS2 ve Xbox'ı merak edenleriniz varsa fuarda bu aletlere içine düşebileceklerini garanti ediyoruz. Sony PS2'yle Microsoft ise Xbox'ıyla fuarda olacak. Oyun yapımı, Türkiye oyun pazarı, Türkiye'de oyun adına yapılan her şeyi bulabileceksiniz. Mesela bize ideal bir şehri sunmak için çalışan belediyelerimiz bile bir yarın içine sekaracız. Nasıl mı? Onlara Sim City oynatarak tabii ki! Ideal şehirlerini kurduktan sonra bir deprem olursa neler yapacaklar bunu hep herabere göreceğiz.

devamı sayfa 8'de

# deltaforce taskforcedagger NOVALOGIC

**→** Novalogic, Delta Force için türdeki yeni trende uyarak daha gerçekçi bir devam oyunu yapıyor. Haziran 2002'de piyasaya sürülecek olan Task Force Dagger'da geliştirilmiş, hatta neredeyse yeni baştan yazılmış Land Warrior motoru kullanılacak.

Önceki Delta Force oyunlarından farklı olarak, oyuna adını veren Amerikan Delta Force dışında içinde Marines Force Recon, SEAL ve İngiliz SAS biriklerinin de olduğu toplam 10 özel harekat birliğinden herhangi bir karakteri oynayabileceğiz. Görevler gerçek hayatı yapılmış olan havaalanı saldırılardan şehir içi harekatlara kadar bir çok çatışmayı içeriyor. Novalogic oyun için Zombie Studios ile anlaşmış. Bu serinin dördüncü oyunu olacak. ☺



# galactic civilization STARDOCK

**→** Evreni bir türlü paylaşamayan bir sürü ırktan oluşan gerçek zamanlı bir strateji oyunu daha. Fakat bu kez Civilization 3 tadında. Yani tüm evreni ele geçirmekle uğraşmak yerine tüm evreni ekonominize bağlı hale getirebilirsiniz. Hatta politik gücünüzü doğru kullanarak tüm ırklar arasında sizin liderliğinizde bir ittifak oluşturabilir ve oyunu böyle de bitirebilirsiniz. Daha da güzel oyunda bir sürü politika güdebilmeniz ve başına geleceklerin bunlara göre değişmesi. Örneğin A ırkı B ırkıyla kışmış durumda. B ırkı evreni işgal için atağa kalkmış ve size ulaşması için önündeki tek engel ise A ırkı. Bu durumda siz ekonominizi güçlendirerek yaptığınız gemiler ile A ırkına destek verebilir ve böyleslikle B'yi sizden uzak tutarkan aynı zamanda bir müttefik kazanabilirsiniz. Ya da



ele geçirdiğiniz bir gezegenin ırkını köle yapabilir veya vatandaşlarınız arasına alabilirsiniz. Bu durumda üretiminiz azalırken tüketiminiz artabilir. Oyunda toplam 6 açık ve 6 da gizli ırk olacak. Bu gizli ırklar sizin yaptığıınız hareketlere göre karşınıza çıkacak ya da onları hiç görmeden oyunu bitireceksiniz. Gezegenlerin üretimiyle tek tek uğraşmak gibi mikro yönetimden daha çok makro yönetimle ağırlık vererek genel stratejiniz üzerinde yoğunlaşmanızı sağlayan oyun yakınlarda bitecek. ☺

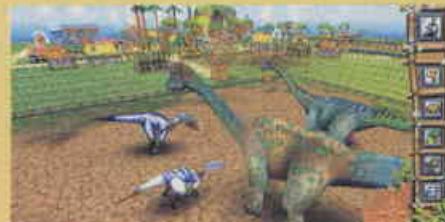
# SICAK HABER SICAK HABER SICAK HABER SICAK HA

## TROPICO 2: PIRATE COVE

GOD Games sevilen oyunun devamını yapıyor. Zaten bu aralar devam oyunlarından boğulmak üzereyiz. Para getiren herşeyin bu kadar da devamı yapılmazı ki. Yeni oyunda bir korsan kralını oynayacağız. 17. yy da gelecek olan oyunda amacımız korsanlarımızı ihtiyacı olan silahlar ve maizemle besleyerek başarılı akınlar yapmasını sağlamak. Korsancılarımıza geliştikçe kendi malikanelerini bile yapacaklar. İspanyol gemilerini soyarak zenginleşikçe evlerini de genişletecek ve geleceğek. Mutlu korsancılar daha fazla akın yapmaya başlayacak ve daha da mutlu olacak. Oyunda korsanlık tarihi boyunca efsaneleşmiş olan karakterleri de bulabileceğiz.

## DİDİDİNOZOR!

Miniminnack dinozorlarından olmuş bir park yapmak için ne gereklidir? Öncelikle bir kaç dinozor tabiki. Sonra restoranlar, kafeler, eğlence yerleri ama herşeyden önce bol bol kafes ve çit. Tüm bunları sağladıkten sonra



ise arenalar, yarış pistleri ve top sahaları gibi şeyler yaparak hayvanları maymuna çevirebileceksiniz. Hatta kendi dinozorlarını yaratmanız bile mümkün olacak. Dino Island için [www.dinoisland-thegame.com](http://www.dinoisland-thegame.com) adresine bakabilirsiniz.

## CİVİLİ TAHTALAR

Unreal motoruyla hazırlanmış bir vampir avlamaca oyunu geliyor. Psygnix tarafından hazırlanan Vampire Hunter bir FPS korku oyunu olacakmış. En büyük özelliği ise FIFA serilerindeki gibi motion capture kullanılarak hazırlanması. Özellikle göğüs göğüse çarpışmalarda gerçekçi hareketler yapabilmemizi sağla-



REBELMIND

# Sayılmaz zamanı

**→ Kim demiş, adventure ödü diye?** Grom'da eski adventure oyunlarının tadını yakalayabilirsiniz. Yapımcılarının tanımıyla Grom içine hafif RPG tadi katılmış bir aksiyon adventure. Konusu bile bir eski kokuyor. 1942 yılında Tibet'te çok eski bir silahı arayan Alman Özel Birligini engellemeye çalışıyoruz. Birzimle çalışan maceracılarla beraber karımıza çıkan bulmacaları çözerken bir yandan da çatışmalara giriyoruz. Oyun belli bir senaryoyu takip etse de bulmacalar belli objeleri bulmadan çözülemeyen tiplerden olmayacağından emin oluyor.

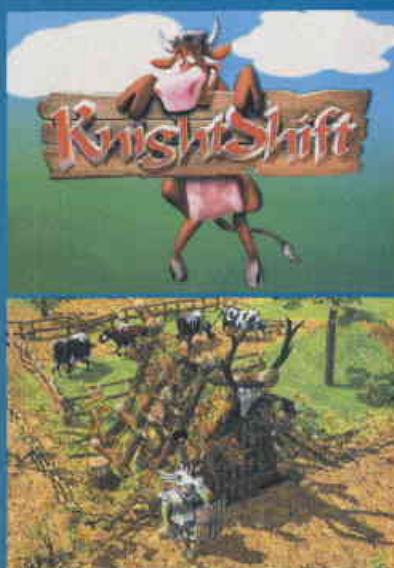


görev bulunacak. Karakterler sahip oldukları yeteneklere göre hareket edecekler ve bu yetenekler savaşlarda da kendini gösterecek. Yani bir sniperla piyade her zaman farklı davranışlar gösterecek. Gerçek zamanlı olan oyunda verilmek istenen his, bizim büyük bir resmin yalnızca ufak bir parçasını oluşturduğumuz. Resmin tamamını ise oyuncunun sonunda göreceğiz. Full Throttle zamanları özleyenler İlkbahara kadar beklemek zorundalar. ☺

## knightshift

REALITY PUMP STUDIOS

**→** Gerçek zamanlı strateji ile RPG'nin birleştiği oyulara artık alıktır. KnightShift ise türde farklı bir bakış açısı getirmeye çalışıyor. Yine Ortaçağ'dan esinlenmiş bir fantazi dünyası ve bu dünyadan doğmuş karakterleri şövalyeler, büyücüler, devler ve ejderhalar var. Fakat genetiksel strateji oyularında olduğu gibi siziz birim üretip bunları savaşa sürmek ve kayiplarınızın yalnızca birer rakam olarak görmek yok. Ordunuzda her birim başı başına bir karakter. Kendine has bir esprili gücü var ve savaşlarında tecrübe kazandıkça yetenekleri gelişiyor (esprili devlerin hiç bir fantastik strateji oyundan stresinde bir inek tarafından tanıtlığını görmemiştim). Geliştikçe yeni beceriler kazanıyor ve böylelikle onlardan kolayca vazgeçemiyorsunuz. En fazla 20 karakter yönetebiliyorsunuz. Oyun Earth 2150'yi yapan grub tarafından geliştiriliyor ve strateji oyuncularının geliştirdiği bir versiyon kullanılıyor. ☺



## SICAK HABER SICAK HABER SICAK HABER SICAK HA

mak için en ufak detaya kadar iniliyor. Oyun 2003 sonunda hazır.

### VIRN VIIIIRN

Karşılamanın başındaki bir GT pilotunu alıp onu en tepeye taşımak isteyenler için Total Immersion Racing geliyor. Oyunun en iddialı olduğu yan faktörlerdeki pilotların bu kişiliklerini surüş tekniklerine de yansıtıyor. Gerçekçi araç modelleri ve fizik kuralları ise artık bir araba yarışı oyunun da "olmazsa olmaz"ları arasında girdi bile. Razorworks 2002'nin sonlarına doğru oyunu bitirecek.

### HARRIER JUMP JET 2002

Microsoft Flight Simulator 2000/2002 veya Combat Flight Simulator 2 sahipleri için bir genişleme paketi. Falkland Savaşı'ni konu alan oyunda 17 farklı Harrier dışında bir Sea King helikopteri de uçurabileceksiniz. Görevlerin hepsi gerçek savaş senaryolarından alınmış.



### LEGION

Roman Victor! Strategy First yeni oyundan Roma'nın İtalya topraklarında kuruluşundan itibaren İtalya'da yaşanan mücadeleyi konu alıyor. Savasların yönetiminden daha çok stratejî ağırlıklı olacak olan oyun eski grafik arayüzlerini özleyenler için nostaljik bir arayüz ile geliyor.

Çıktığından bu yana

Japonya'da  
7.500.000

1.300.000

Amerika'da

7.400.000

1.200.000

1.400.000

SATILDI...

Playstation 2  
Nintendo Game Cube

Playstation 2  
Nintendo Game Cube

X-Box

## e-oyun 2002 nasıl gidiyor

### sayfa 6'dan devam

#### Paneller ve konuşmacılar

Geçen ayılda bilgisayar oyunlarıyla ilgili basında çıkan haberlerden sonra eger küçük yaştaki oyuncuların anne ve babalar endişeler taşıyorsa fuar ile birlikte düzenlenecek oyun ve çocuk psikolojisinin tartışılacağı paneller ile tüm sorularına bilmeli olarak cevaplar bulabilecekler. Size fuarın tamamını takip etmenizi tavsiye ediyoruz. Çünkü her gün başka bir panel veya konuşma olacak. Mesela Türkiye'de oyun yapımcılığı üzerine en etkin isim olan Mevlüt Dinc kendi konusunda bir konuşma yapacak. Genel Yayın Yönetmenimiz Sinan Akkol genel olarak bilgisayar oyunları ve yayınıcılık üzerine konuşurken Merlinin Kazanı'ndan Murat Oktay bilgisayar oyunları'nın tarihinden bahsedebek. Böylelikle merak ettiğiniz bir çok sorunun cevabını bulacak ve eksiklerini tamamlayabileceksiniz. Fuarda gerçek askerler de bir standda kendi oyunlarını tanıtabilecekler.



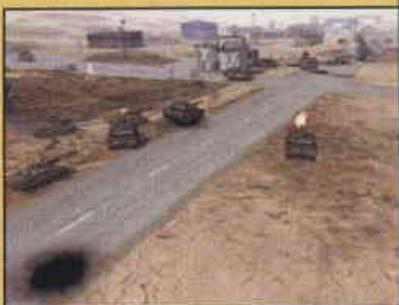
Yalnızca konsollar ya da PC'lerden bahsetmiyoruz. İnternette yalnızca browserinizi kullanarak Java uygulamaları üzerinden oynayabildiğiniz oyunlara ve hatta sekreter oyunları diye tabii ettiğiniz hearts'a kadar tüm türler burada bulacağınız. Fuarın "her yerinde" oyun oynayabileceksiniz. Tüm amaç fuar alanına girdiğiniz andan itibarenambaşa bir dünyada olmanız. Merak ettiğiniz her türlü sorunun cevabını bulurken aynı zamanda hayatınızı boyunca unutamayacağınızı birbir tekrübe yaşamanız. Hergün başka bir şey tanıtılacak. Unutmayın bu Türkiye için çok ama çok büyük bir adım ve bu gemyi yerinden hareket ettirmek için ne kadar büyük bir güç çekersek yerinden o kadar şabuk oynayacaktır. Akıntıya oturtulduğumda sonrasi ne kadar hızlı kükük çekersek o kadar hızlı gidebiliriz. Ama önce nereye bir gkmamız lazımdır.

**Not:** Yukarıdaki resimler Los Angeles'daki E3 Fuarı'nda çekilmiştir. Umuyorum bizimki de bu kadar güzel olur.

## natural resistance

JOWOOD

→ Jo Wood firması yakında haberlerinizin çoğunu oluşturacak gibi görünüyor. Bir ay geçimi var ki biz burada adının altında Jo Wood yazan bir oyun tanıtmayılmış. Gerçek zamanlı bir strateji olan Natural Resistance oynamış olduğu kadar konusuyla dalığımızı çeken bir oyun. 2003 ve 2004 yılları arasında dünyamızın nüfusu önlüğe geçmemeyen bir sagin yüzünden hızla ermiş, dört milyonun altına düşmüştür. Sağın önemini amaciyla Paris ve Moskova'ya atan nükleer füzeler bile bir şe yaramamıştır. Biz, uzun süre yeraltı stüdyolarında kalarak sağlığını kurtulabilmiş, fakat havalandırma sistemindeki bir arazide yüzünden yeryüzünde ölmek zorunda kalmış dört kişilik bir grubu yönetiyoruz. Başlangıçta ellerinde yalnızca tabanca var. Fakat oyun içeriğince sizimiz eliye kadar çokiyor. Helikopter ve tank gibi araçlarla ve yeni ekipmanlarla daha da güçleniyoruz. Adamımız en fazla 12 adet eşya taşıyabiliyor. Oyun boyunca amacımız dört farklı grupla çarpışarak sağının kaynağını bulmak ve ikoniz yok olmaktan kurtarmak. Strateji turu kabuk değiştiriyor gibi. Siz ne dersiniz? ☺



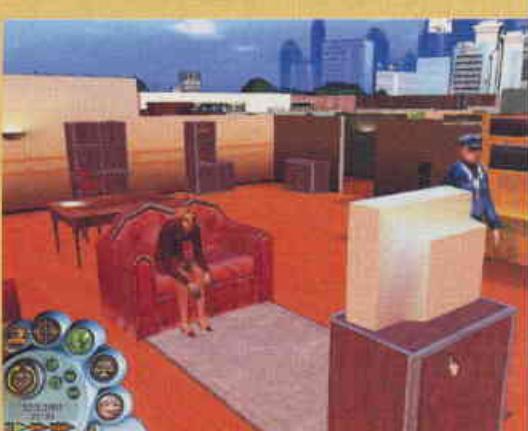
## port royale

TISCALI GAMES

→ Pirates geri mi dönüyor? Port Royale, Pirates geyiği limanlarının en çok sevdiği limanlarından biridir. Oyun bu kez bu limanın adını taşıyor. Konumuz ise korsanlık üzerine kurulu. Yalnızca gemi ve şehir yağmalamanın yanında şehir ve ekonomi yönetimini üzerinde de uğraşacağız. Oyunun toplam alanı 4000'e 3000 kilometre kareyi kapsıyor. Birbirine rakip dört ulustan (İngiltere, Fransa, İspanya ve Hollanda) herhangi birini seçerek sayısız bir çok macera atılacağız. Tarihi korsan görevleri yanında korsan avclarını da oynayabileceğiz. Toplam 20 farklı gemi tipi yönetebilceğiz. Oyunda ana senaryoyu izlemeden sonuna kadar korsanlık yaparak sonunda topladıklarınızın keyfini sürmek için



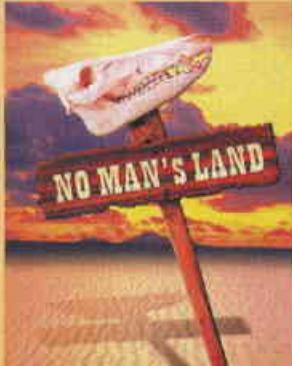
emekli olabileceğiz. Sekiz kişiye kadar multiplayer olarak oynayabileceğimiz oyun kadar özellikle eski kurtlar için büyük bir nostalji olsacak. ☺



## SICAK HABER SICAK HABER SICAK HABER SICAK HA

#### ■ NO MAN'S LAND

Cephe savaşlarında iki ordunun siperleri arasında kalan boğeye No Man's Land yani "hiç kimseyin toprağı" denir. Fakat isminden farklı olarak oyun 1600 ve 1900 tarihleri arasında yani Amerika'nın kolonizasyonu zamanları konu olarak alıyor. İngilizler,



Fransızlar, İspanyollar ve Kızıldeniler arasındaki mücadele çok daha gerçekçi ve tarihi sıraya uygun olaylar da eklenerek oyununda senaryolaştırılmıştır. Birliklerin teklide daha gerçekçi yapıyor. Artık birlikleriniz yüzberce, gündüz yapılan savaşlar yanında gece harekatlarına da gelebilecek.

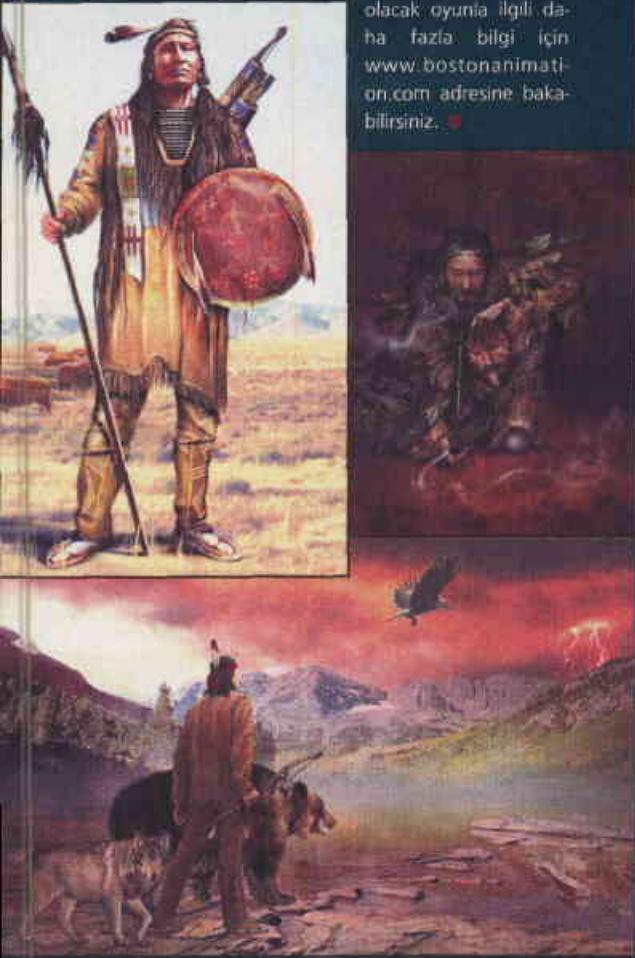
#### ■ THE PARTNERS

Kim demsi avukatlık stüdyosu? Oyunu yapılabildiğine göre eğlenceli bir meslek olduğunu söyleme hakkına da sahibiz artık. Bir avukatlık firmasını yöneteceğimiz oyunda müşterilerimizi memnun etmeye çalışacağız.

# shaman

BOSTON ANIMATION

Ah işte bu çok farklı Amerikan yerlileri üzerine yapılmış oyular genelde pek piyasada görülmez. Shaman, 200 sene önce Amerika'nın güney batısında geçiyor. Oyuncular topraklarına yayılan tarihi edilemez bir kötülükle savaşan genç bir kızılderili avcısı oynayacaklar. Avo, düşmanını yok etmek için yerlilerin tarihinden esinlenerek hazırlanan bir çok bulmacayı çözmek zorunda. Böylelikle büyülerin belli seviyelerini öğrenerek rakibyle daha kolay başa çıkmak için gerekli gücü toplayacak. Shaman kızılderili kültürünü en iy şekilde yansıtmanın yanında kıyafetler, taçlar ve o zamanda kullanılan aletlerle ilgili unutulan bu medeniyeti bir kez daha bizlere anlatacak. Bir aksiyon adventure olacak oyuna ilgili daha fazla bilgi için [www.bostonanimation.com](http://www.bostonanimation.com) adresine bakabilirsiniz.



**SICAK HABER** **SICAK HABER** **SICAK HABER** **SICAK HABER**

### PURGE

Daha önce Quake için Future vs. Fantasy modunu yaşayan Freeform Interactive içinde RPG özellikleri taşıyan bir FPS üzerinde çalışıyorlar.



### XPAND RALLY

Bir araba yarışı oyunu daha Farkı ise kullanacağınız araçlarda herhangi bir hız sınırlaması olmaması. Yani araçlarınızla dere tepe ralli yaparken turbonuzu açıp Kara Şimşek hızına çabaleceksiniz. Aracınızı istediğiniz kadar geliştirebileceksiniz. Buzlu bir havada 500 kilometre hız yapmak isteyenler için ideal bir oyun.

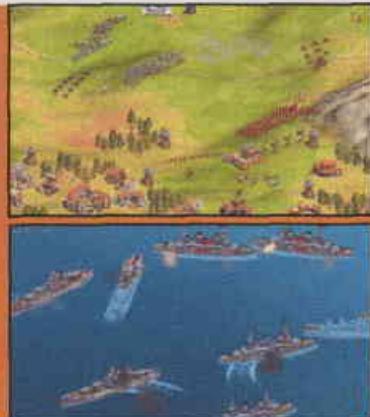
### PLATOON

Digital Reality Vietnam Savaşı'nı konu alan oyunuyla ilgili biraz daha ayrıntı açıkladı. Bir 3D gerçek zamanlı

# riseofnations

MICROSOFT

Kendi medeniyetin yaratıp onu dönyanın hakımı yapmak isteyenler için hizlancınlı bir kurs. Eğer saatlerce oynarak ülkemizi her yoldan yaşas yaşas boyunca ve bu arada dikkatli bir şekilde stratej geliştirmek istiyorsanız bu oyun size hızla gelebilir. Çünkü Microsoft strateji turundan yeni bir çağ açmaya hazırlanıyor. Rise of Nations gerçek zamanlı oyuncular ile sıra tabanlı oynanışı birlestirme çabasıdır. Oyunda medeniyetinizi çok hızlı bir şekilde taş devriinden günümüze getirdiniz, hızlı bir şekilde oynamabileceğiniz bir Sid Meier's Civilization gibi oluşturulmuş. Fakat aynı zamanda yaptıklarınızın genel bütçesi alabileceğiniz sınırlı çizgiler ve statüslere gibi şeyler atanmaya ve tüm stratejinizi da bu hızı gözlemlenmiş sağlamış. Genelde görevlerin bir saat içerisinde bitirebileceği ve böylelikle saatlerce harcanan görevlerin bir iki hatayla bozularak



oyunun tüm tadının yitirilmesi yerine yeniden oynanılmasını sağlanmaya çalışılmış. Özellikle hemen gelişip taş devrindeki rastlara füze yağdırmayı sevenler için çok ideal bir oyun gibi görünüyor.

# starwars:knightsoftheoldrepublic

LUCAS ARTS

Star Wars hasta lan hiç şüphesiz bu haberle daha da ateşlenecekler. Lucas Arts ve Bioware yepyeni bir oyun üzerinde çalışıyorlar. Bioware dediğinizde okliniza ilk gelen nedir? Tabii ki Baldur's Gate serisi. Evet Star Wars'ın RPG'sini yapıyorlar. Üstelik de bu iki firma bir arada çalışıyor! Baldur's Gate'in senaryo derinliğini Star Wars evreninin kapsamında topladığını bir düşünün. Üstüne simdiye kadar Biowa-



re'in kimseklere göstermediği, hatta Neverwinter Nights'ta bile kullanmadığı yepenin bir oyun motoru ekleyin. Konusu asıl filmlerin hikayesinden 4000 yıl önce geçecek ve Jedi Şövalyeleri ile kötü Sith arasındaki mücadeleyi işleyecekları oyun Xbox ve PC için aralıklı olarak piyasaya sürülecek. Ama ondan önce E3 fuarında ufak bir gösteri de yapılacaktır.

LAP 1  
TIME 03'08.4



# oyuntakvimi

Bu tarihler yapımı firmaların verdiği yurtdışı piyasaya çıkış tarihleridir. Firmalar tarafından değiştirilebilir.

## ■ BU AY

Call of Cthulhu	FISHTANK INTERACTIVE
Freedom Force	IRRATIONAL GAMES
Grandia 2	GAME ARTS
Heroes of Might & Magic 4	3DO
Ghost Recon: Desert Siege	UBISOFT
Might & Magic 9	YENI
The Sims: Vacation	3DO
	MAXIS

## ■ MAYIS 2002

1503 A.D.	EA
2002 FIFA World CUP	EA SPORTS
Age of Wonders 2	YENI
Blood Omen 2	TAKE 2
Dungeon Siege	EIDOS
Tony Hawk's Pro Skater 3	GAS POWERED GAMES
	ACTIVISION

## ■ HAZIRAN 2002

Counter-Strike: Condition Zero	VIVENDI
Delta Force: Task Force Dagger	NOVALOGIC
Elder Scrolls 3: Morrowind	YENI
Icewind Dale 2	BETHESDA
Impossible Creatures	INTERPLAY
Worms Blast	RELIC
	TEAM 17

## ■ TEMMUZ 2002

Warcraft 3: Reign of Chaos	BLIZZARD
Unreal Tournament 2003	INFOGRAPHICS

## ■ EKIM 2002

Age of Mythology	MICROSOFT
Hitman 2: Silent Assassin	EIDOS

## ■ CIKIS TARIHI KESIN OLMIYANLAR

Asheron's Call 2	MICROSOFT
Black & White 2	LIONHEAD
Blood Rayne	TERMINAL REALITY
Broken Sword 3	REVOLUTION
Command & Conquer: Generals	WESTWOOD
Deus Ex 2	ION STORM
Doom 3	ID
Duke Nukem Forever	GODGAMES
Hero X	INFOGRAPHICS
Hidden and Dangerous 2	TALONSOFT
Homeworld 2	RELIC
Medieval: Total War	ACTIVISION
Neverwinter Nights	INTERPLAY
Postal 2	RUNNING WITH SCISSORS
Predatorians	EIDOS
Project IGI 2	CODEMASTER
Railroad Tycoon 3	POP TOP
Sims Online	MAXIS
Soldier of Fortune 2	ACTIVISION
Star Wars: Galaxies	LUCASARTS
Star Wars: Knights Of The Old Republic	LUCASARTS
SWAT: Urban Justice	SIERRA
Team Fortress 2	SIERRA
Tomb Raider: Angel of Darkness	EIDOS
Total Annihilation 2	PHANTAGRAM
Tropico 2	TAKE 2
Unreal 2	INFOGRAPHICS
Quake IV	ACTIVISION
Warlords 4: Heroes of Etheria	UBISOFT
World of Warcraft	VIVENDI

## ■ İPTAL EDİLEN OYUNLAR

UFO: Freedom Ridge	VIRGIN
XCOM: Alliance	MICROPROSE
Simsville	MAXIS
Torn	BLACK ISLE

# V.I.P.

UBI SOFT

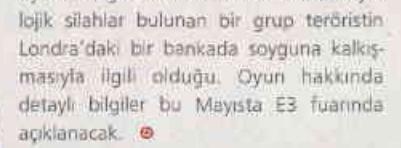
→ Hayır olamaz. Yeter artık bir işin suyu bu kadar da çekmez. Bunun yanında Mall Tycoon bile gayet mantıklı bir oyun konusu olur. Arma hiç kimse yalnızca büyük göğüsler olduğu için birisinin oyununu oynayacağına bana söylemesin lütfen. Pamela Anderson'dan bahsediyorum tabii ki. Sahil Güvenlik bir yere kadar ama Bana Bebek Demi gibi rezil bir film ve üstüne V.I.P. gibi bir dizi çeken bu "hanım"ın şimdi de dizisiyle aynı adı taşıyan oyunu yapıyor. Konsuda dizisiyle aynı. Valley Irons (Pam) Hollywood, Beverly Hills ve Los Angeles'ta müsterileri olan V.I.P. isimli bir özel güvenlik şirketinin sahibidir. Oyun boyunca görevimiz ise bir estetik cerrahi Los Angeles'taki serserilerden korumak olacak. Oyunun bir aksiyon adventure olacağı şimdiden belli. Ayrıca CDde 10 adet mini oyun da olacakmış. Meraklılanna duyarular.



# rainbow six:ravenshield

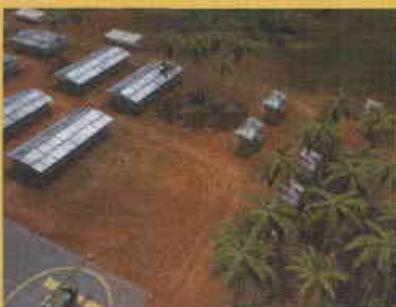
UBISOFT ENTERTAINMENT

→ Herhalde aramızda Rainbow Six serisini bilmeyen yoktur. Hepimiz geçmiş en iyi antiterör timini tanıyoruz. Kitabın ve oyunların hayranları için çok iyi bir haberimiz var. Ubisoft yeni nesil Unreal motorunu kullanarak yepyeni bir oyun için çalışmalarla başladı. Sıradıye kadar dünyada altı büyük milyon satan serinin üçüncüü PC ve Xbox için hazırlanıyor.



## SICAK HABER SICAK HABER

strateji olacak olan oyununda birliklerimiz yoneterek tarihi değiştirmeye çalışacağız. Vietkong'a karşı yaptığımız harekatlarda başarı kazandıkça yeni silahlara ve özel birimlere kavuşacağız. Kullanılan motor daha önce Haegemonia adlı 3D uzay simülasyonuna uygulanmış. Oyunun grafikleri o kadar başarılı ki biz ilk resimlerini gördüğümüzde bir FPS olduğunu sanmıştık.



# elenmiş olsak da

ödüllü anketin sonucunda "Neden PS2 almak istediniz?" sorusuna en güzel cevabı veren üç arkadaşımızı GS-Barcelona maçına yolladık.



Mart ayında yapmış olduğumuz ödüllü anketin sonucunda

"Neden PS2 almak istediniz?" sorusuna en güzel cevabı veren üç arkadaşımızı GS-Barcelona maçına yolladık. Arma maç saatine kadar bizimle ofiste kalmak zorunda kalan bu üç şahıs psikolojik ve fizyolojik olarak ağır hasar aldılar. Bu resmi çektiğten sonra biletler hazır ellerindeyken "Vezüv" efektiyle ofisten koşarak neden kaçtıklarını anlayamadık. ☺

## 1. Muammer Sarı

*Hayallerin teker teker sönüdüğü bir ülkede hayale dalıp kaybolmak için*

çalsın diye 6) Kardeşim mukusunu üstüne akıtsın diye 7) Evin kara kutusu olsun diye

## 2. Utku Demir

1) Evde coşmak için, 2) Açıp içini kurcalamak için 3) Vitrine süs için 4) Hava atmak için 5) Hırsız

## 3. Ufuk Albayrak

Eğer bu maça gidemezsem, PS2'de yapacağım maçlarda kendimi avutabilmek için.



# ALSANatağa kalktı



Türkiye'ye orijinal oyun ithalatı birinci senesini gende bırakan Alsan İthalat 2002 yılında birçok büyük oyun firmasının temsilciliğini alarak Türkiye'deki orijinal oyun sektöründeki yerini daha da sağlamıştı. Midas firmasının yanı sıra Microsift, Cryo, Digital Leisure, Brightstar ve Rage Games'in de Türkiye'de tek temsilci olan Alsan İthalat şu anda başka firmaların temsilciliklerini almaktadır. İşte Alsan'ın oyuh takımı:

### Microsift:

Druuna	PC	Nisan 2002
Warrior Kings	PC	Mayıs 2002
Cryo:		
Atlantis III	PC	Mayıs 2002
Shadow Of Zorro	PC	Mayıs 2002
Frank Herbert's Dune	PC	Mayıs 2002
From Dusk Till Dawn	PC	Mayıs 2002
Jekyll & Hyde	PC	Mayıs 2002
Arthur's Knight	PC	Mayıs 2002
Hellboy	PC	Mayıs 2002
Sage	PC	Mayıs 2002
Roland Garros	PC	Mayıs 2002
Pompeii	PC	Mayıs 2002
Devil Inside	PC	Mayıs 2002
Black Moon	PC	Mayıs 2002
Asterix & Obelix	PC	Mayıs 2002
Atlantis III	PS2	Mayıs 2002
Shadow Of Zorro	PS2	Mayıs 2002

### Rage Games:

Hostile Waters	PC	Nisan 2002
E-Racer	PC	Nisan 2002
Off Road	PC	Nisan 2002
Incoming	PC	Nisan 2002
Rage Rally	PC	Nisan 2002
Eurofighter Typhoon	PC	Nisan 2002
Mobile Forces		Haziran 2002
Digital Leisure:		
Dragon's Lair	PC	Nisan 2002
Dragon's Lair II: Time Warp	PC	Nisan 2002
Space Ace	PC	Nisan 2002
Shadean	PC	Nisan 2002
Dragon's Lair	PS2 - DVD	Nisan 2002
Dragon's Lair II	PS2 - DVD	Nisan 2002
Space Ace	PS2 - DVD	Nisan 2002
Who Shot J.R.	PS2 - DVD	Nisan 2002
Mad Dog McCree	PS2 - DVD	Nisan 2002

## AK HABER SICAK HABER SICAK HABER SICAK HABER

### ■ SANAL ALEM'DEN GERÇEK UÇUŞA

Düşünün bir kez, Microsoft Flight Simulator ile uçuşun tadını almış doisiyorsunuz, Ankara'dan Adana'ya gideceksiniz. Yer ile kontak kuruyorsunuz. Karşınızdaki operator Türkçe konuşuyor. Hayır hayır bir çeviri programından falaş bahsetmiyorum. Adam basbaba gibi kanlı canlı bir insan. Size rüzgar ve görüş bilgilerini veriyor. Sizde yola devam ediyorsunuz. Bu hikaye tamamen gerçek aslında. Oyunca 1997 senesinde yapılmış Squawk Box isimli bir ekleniyile bu sistem kurulmuş durumda. Üstelik sistemi tamamen oyuncular yönlendiriyor. VATSIM (Virtual Area Traffic Network) www.vatsim.net adı altında işlemekte

Tüm Dünya üzerinde 24.000 üyesi var. Gayet ciddi bir örgütlenme altında olan bu oluşumun Türkiye ayaklı ise TRVACC (Turkish Virtual Area Control Center) www.trvacc.org tarafından yapılmıyor. Sanal Alemde Türk Sanal Hava Sahasını kontrol eden kuruluş kayıtlı 51 üyesi var.

TRVACC kadrosunda gerçek hayatı da ticari pilot unvanına sahip 2 üye ve Hususi Pilot lisansına sahip 1 üyesi var. TRVACC'ye katılmak isteyen üye adayları önce ön eğitimden geçiriliyor ve sonra Asıl Üyeliğe alınıyor. Eğitim ve imtihanlarında ICAO ve JAR standartları esas alınıyor.

TRVACC'ın hava trafik kontrol becerisi tüm sanal



dünyada takdirle karşılanılmış olup şu anda aynı alemdede sanal hava yolu olarak örgütünlü uçuşlar yapan Olimpi克 Sanal Hava Yolları ve Virtual United Airlines'in Pilot yeterlilik testleri gene TRVACC tarafından yapılmıyor.

TRVACC yurt içinde ve yurt dışındaki muhtelif meydanelere grup uçuşu düzenlemekte, bu uçuşlarla ilgili olarak sanal hava yollarına radar hizmeti yanı sıra, meydan harekat hizmetleri de vermektedir.

Oyun deyip geçmeyin. Oyunculuğun asıl zevkine işte böyle varılıyor.

# COMMAND & CONQUER GENERALS

DİKKAT! RTS OYNANACAK! OYNA!

**Y**ıl 2020’ün, yanı günümüzden yaklaşık 20.yı sonrası, Çin Halk Cumhuriyeti, yeni nesil yöneticilerin gozeti altında her açıdan sayılan bir dünya gücü olma yolunda ilerlemektedir. Bu yeni nesil yöneticiler genç ve iyi eğitimiştir. Babalar gibi komünist olmalarına ve politbüroyu hedefin içindeki kurum olarak tutmalanra rağmen, Internet, bilgisayar, pop kültür ve global kapitalizm gibi şeylere hiç yabancı degilidirler. Ulkelerini zengin ve güdü kılmak için elleriinden gelen herşeyi yapmaktadır, bunda bir hayli başarı da olmaktadır. Çin her geçen gün daha da güçlenmektedir.

Ancak yolunda ortmeyen bir geypler vardır. Çin gibi geniş ve kalabalık bir nüke birdenbire nedeni ve nasıl geldiği belli olmayan terörist hükümler ortaya çıkmaya başlar. Kenciesine "Global Liberation Army" diyen bu teröristlerin sıradan insanlar tarafından ortadan kaldırıldığı çok açıkta, çünkü her neyse Çin ordusunun elindeki silahlar, hem de oldukça ağır silahları ulaşabilmektedirler. Çin ordusu gittikçe zorlaştan bir mücadelede girmek zorunda kalır, ancak kısmen de olsa bayan sağlanır ve GLA hücrelerinin çoğu çökertilir, teröristlerin büyük kısmı yurt dışına kaçmaya zorlanır.

## TAHMİNİ ÇIKIŞ TARİHİ

02. 2003

Tür • RTS

Yapım • Westwood

Dağıtım • Electronic Arts

**Bize Göre** • RTS türünü icad eden adamlar şimdilik olaya tamamen farklı bir boyut getirmeye hazırlanıyorlar. Ve fizce bunu başarabilme istimalleri de hayli yüksek.

Fakat GEA bu durumdan hiç memnun değil. Ve memnunietsizliklerini ifade etmek için yeni nesil biyolojik harp başlıklarını calıtmış fazelede yükleyip Çin, Avrupa ve Amerika topraklarına postalarlar. Ortalık bir anda kiyamet yerine donektır. Avrupa ve Çin milyonlarca sivil kayıp verir. Amerika ise gelen füzeyi uydu savunma Sistemi sayesinde havada vurmayı başarı, ama biyolojik döküntünün rüzgarlarla gezegenin büyük kısmına yayılışını önleyemez. GLA bu hizleyile bir anda sadece Çin'in "sorunu" olmaktan okuyan, Amerikan ordusu da büyük ve kaotik bir savaş içine çekilmiş.

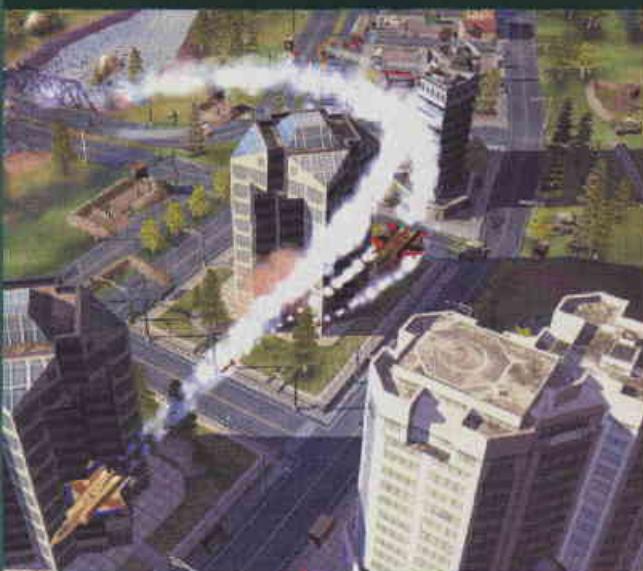
## Westwood Strikes Back!

Red Alert 2 ve Yuri's Revenge oyunlarını yapan Westwood proje grubunun boş zamanlarında az

bir emekle ortaya koyduğu bir proje Generals. Neden sonra bu projeyi Electronic Arts ve Westwood yöneticilerine gösterdiklerinde ise alındıkları tepki "Hemen başlayın!" oluyor. Ve birkaç programcının "Daha değnek neler yapılabilir acaba?" sorulansı aradıkları cevap kısa sürede tam kapasiteyle üzerinde çalışılan yeni Command & Conquer oyununa dönüştürülüyor. Peki neden "Generals" diyecek olursanız, bunun da cevabı var. Programcılar ilk başta başka bazı yapımlarında olduğu gibi sizin savaş alanında temsil edecek generaler, yanı bir nevi "Hero" birimleri kullanmayı düşünmüştür, ancak sonrasında vazgeçmişler. Çünkü ekranın kostümlü ministre generaler tük onlara oldukça komik görünüyordu, bu yüzden generalerleri ekranında göstermek yerine, savaş alanındaki etkinliği doğrudan yansıtımıya karar ver-



Generals'da, uçakta havala asılı durarak ateş etmeyen. Oluştuğu gibi, it dalaşı yapıyorlar.



mışır. Nasıl birazdan değineceğim.

Generals su ana dek yapılmış olan C&C oyunları ile isim dışında hiçbir benzerlik göstermiyor. Herşeyden önce bu oyunda tamamen 3D yeni bir grafik motoru kullanılıyor. Temelde Chayay incelediğimiz C&C Renegade için hazırlananın grafik motorunun havayı modifiye edilmiş bir versiyonu olan bu motor sayesinde artık tamamen etkileşimli ve derinlige sahip bir savaş alanı yaratılabiliyor.

Grafikler dışında arabirim de tamamen değişiyor, artık ekranın yanında değil; altında ve daha geniş bir arabirim kullanılıyor. Tipki StarCraft oynarken olduğu gibi çeşitli uniteleri üretmek için araç paneli yerine doğrudan binalara tıklanırız gerekecek. Programcılar bu değişimin C&C hayranlarını kaçırmadan endişe etse de, başka bir seçeneklerin olmadığını bildiriyorlar. Çünkü yeni oyunun yapısı ve unitelerin çok çeşitli ek özelliklerden nedenyle eski yan panel tasarımını tamamen yeterli kalmamıştır.

Yeni oyunun en farklı yanlarını dan bin de ekonomik yapı, artık Ore ya da Tiberium toplamak gibi birsey söz konusu değil. Bunun yerine daha farklı bir yöntem kullanılıyor. Haritanın belli noktalarında büyük depolar var ve buralara nakliye kamyonları gönderip üretimi için gerekken parçaları almanız gerekiyor. Tabii çok farklı gibi görünmese de, savaşta yer alan tarafımları çok farklı yöntemle üretip güçlendireceğinizi gerçekçi de hesaba katmış-

nızda; olayın farklı bir boyut kazanacağını anlıyacağınız. Bir diğer değişiklik ise artık binaların kendilerinden ortaya çıkmayacak olması, bunları inşa etmek için dozer birimleri kullanacağınız. Yani haritanın herhangi bir yerine birseyler kurabilmek için oldukça savunmasız olan dozerlerinizi oraya götürmeniz gerekecek. Yani artık düşmanın dibine taret kurmak o kadar da kolay olmayacak.

#### Tankik yolları, bildik silahları...

Generals günümüze çok uzak olmayan bir zamanda geçti ve tankik oyunları pek sıkıcı sayılmayacak bir senaryoda karşı karşıya getirdiğim, bugune dek yapmış olan C&C oyunlarından daha farklı bir havaya sahip olacak. Bu oyunda NOD ya da GDI yok. Obelisk ya da Rand of Nod yapamayız. Mammoth Tank üretemeyecek, Kane'in ya da Yuri'nin kel katalarına sevgi dolu bir sapık indirmek istiyorsanız hissetmeyeceksiniz. Sanı neden tüm kötü adamlar kel olmak zorundadır? Hiç anlamıyorum, ben de kel savunım, yanı en azından Tuğbuş arkadaşım bana devamlı söyle dizer, ama bu beşim kötü bir fiş olduğum anımlına gelmiyor ki! İyi adam olmak için ille de Tuğbuş'ı şığım gibi tepkişa saçı mı olmak gerekiyor yanı? Neysse, neçelim bunları, devam edelim Generals'ı inceleme-

ye. Generals yakın bir gelecekte geçtiği için eski oyunlardaki gibi ayırt edici birin ve üriteler olmayı-



Binaların büyüklükleri, patlamaların da hatır sayılır boyuttukta olmasını sağlıyor.

cak. Onuya yerine bugün kulandırmaya havayı benzeyenler bulunacak, tabii üç farklı taraf için farklı birimler planlanıyor. Ancak burada her taraf için iki farklı, kendi aynı tanklardan veya uçaklardan bahsetmiyorum. Farklı diyorum ve bunun altını çiziyorum, çünkü her tarafın temel politikası çok değişik: ABD kuvvetleri yüksek teknoloji kullanıyor ve asker kayiplarını en az düzeye tutmayı amaçlıyor, bu yüzden pahalı ama çok güçlü birimlere sahip. Öte yandan Çin ordusunun asker kaybetmek gibi bir sorunu yok, bu yüzden piyadelerin sayı üstünüğüne dayalı kuvvetler kuruyorlar. GLA örgütüne gelince, buna karşı kuvvetler belki de bugüne dek bir RTS oyundan göreceğiniz en derme çatma birimlerden oluyor.

da malzemesi olabilecek. Nasıl, okudukça ilginciyor değil mi?

#### Hangi tarafı tansınız?

Ancak tüm tasarım değişikliklerinden kalmıyor, haritalarınız yazının başında bir "generaller" meselesi den bahsetmemiştirm. Evet, savaş alanında dotsap duran generaler olmayacak, çünkü bu ağır saçılı olurdu. O yüzden bizzat oyuncu general olarak oyuna komanda edecek. Ama hangi general ola rak? Matem bunun havacı var, karacısı var, jandarması var. İşte oyuncunun tasarımındaki bir başka ilgincik burada ortaya çıktı, her görevde başarkan üç farklı generalden bini seçmeniz istenecek. Bu generaler farklı konularda uzman olacaklarımlım, siz de o alandaki bi-

**Eğer bu proje düzgün bir şekilde tamamlanabilirse RTS türüne çok farklı bir boyut katabilir.**

Mesela eli sopali ve molotov kokteylli atan-kuzgun göstericiler, üzene her türden silah takımı kamyonetler, çalıntı bisikletlik silahlar ve daha neker, neker. GLA birimlerinin en önemli özelliklerinden bin diğer taranımlı savaş alanında birlikte arası hürdalarını kurtaranın kendilerini çeşitli parçalara güçlendirebilmeleri. Bunun yanında heren her birim savascılık tecrübesi ve ek yetenekler kazanabilecek. Uçak ve tanklar ise birer pilotla sahip ve bu pilotlar tecrübeleri ile geçitlenen araca aktarılacaklar. Mesela uçarı vurulan ve parçalı atlayan bir pilot, bir düşman tankı çaplı geni dönenmiş olacak. Ya da düşmanın eline geçip toplama kampında kötü propagan-

nim ve teknolojilerden daha fazla ve ucuz faydalanaçaksınız. Ama diğer alanlardaki etkinliğiniz çok daha az olacak. Mesela ABD ordusunda havacı, karacısı ve özel kuvvetler seçenekleri olacak. Havacı olusunuz uçaklar daha ucuz ama tanklar daha pahalıa üretilicek. Öte yandan özel kuvvetleri seçerseniz, diğer generalerlerin alamayacağı son derece güçlü komando birimlerine ulaşabileceksiniz. Tabii bu seçenekler her üç taraf için farklı olacak, ancak hentz tüm tarafımları tasarlaması ve detaylarının yapılmasıından tüm detaylar belirlenmiş değil.

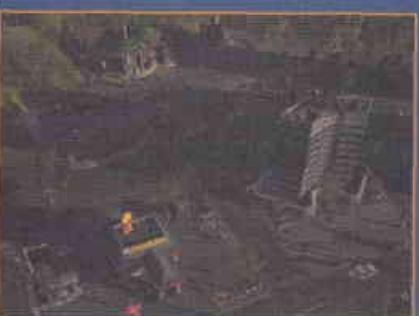
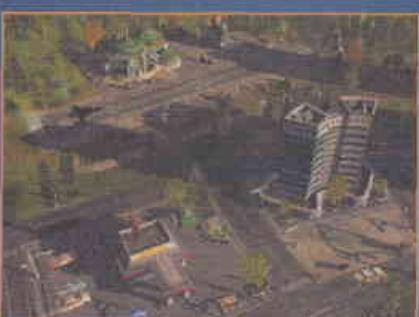
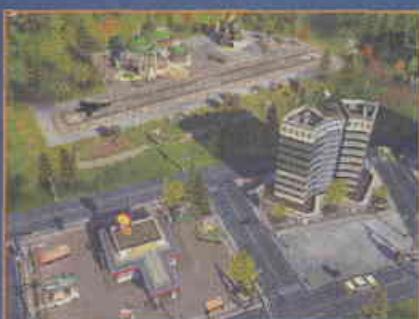
Ancak her ne kadar tüm birim ve birimler üzerinde sabit bir karata-



İki tank, korunaklı bir köprünün üzerinde çarpışarak ilerlerken.

## Gündüzden geceye geçiş

Bu üç ekran görüntüsü C&C:Generals'ın grafik motorunun gün ışığından geceye geçişine kadar başarılı yapabildiğini gösteriyor. Renklerin değişimine ve gölgelerin uzamasına dikkat edin



Varılmamış olsa da, bazı detaylar var ki buralar oyunun yapısına şimdiden entegre edilmiş durumda. Buralardan belki de en önemli ilk defa bir strateji oyunduda havai kuvvetlerinin bu denli önem kazanıyor olmasıdır. Doğru, daha önce Starcraft oyarken havai kuvvetini kullanarak oldukça güçlü bir kuşkusuzlukla bilirdiniz, ancak yine de sırf havai kuvvetlerine güvenmek pek akıllıca olmuyordu. Generals ise bu addan oldukça geniş bir seçenek yelpazesi sunacak ve havai kuvvetlerini ciddiye almayanlar bu oyunda sadece tank yaparak pek başarı kazanamayacaklar gibi görünüyor. Bütün hattında oyna çetili şekillerde psikolojik savaş motifleri de eklenmiş. Bir kampları, beyni yıkmaya prosedürel, negatif ya da pozitif propaganda yöntemleri ve buna benzer pek çok unsur oyunda önemli rol oynayacak.

Henüz Generals'in tam okş tamı değil, bu tür bir oyunun tamamlanması ve dengelenmesi hayli zaman alır bir iş. Ancak programcılar oyunu 2002 sonuna yetişirebileceklerini umuyorlar. Değrinde Generals diğer Westwood stratejilerini sevmis olan herkesin beğenisi kazanır mı, orası meşhur. Cünkü bu oyunla Westwood'un alışmış RTS formülünden köklü değişiklikler yapılmış oluyor. Ancak iyı ya da kötü, kanaatimce herkes artık C&C oyunlarında değişiklikler olmasını bekliyor. Her ne kadar oyun tamamen 3D olsa ve bundan önceki 3D stratejilerin büyük kısmı fos okşmış olsa da, yine de Generals'ı yapınların RTS turunda tecrübe programıları olduğunu hatırlamak gerekiyor. Ve eğer bu projeyi düzgün bir biçimde tamamlayabilese, o zaman RTS oyun turune çok farklı bir boyut katabilirler. ■

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

## GENERALS'in hayatımıza katacagi dallar

Herhangi bir real-time stratejiye sorun, bu oynamada en merak ettiğim şeyin ne olduğunu. Size "tabii ki daha değişik, daha güçlü birimler nelerdir?" diyecektir. İşte bu mantıkla hareket ederek, sizlere C&C: Generals'daki birimlerden ve binalardan klasik balasetmek istedik.

### Amerikan Rüyası

**DETENTION CAMP** Amerikanların beyni yakalama merkezi olan bu binalar, düşman askerlerini Amerika'nın dünyadaki en etki memleket olduğu konusunda nazikçe ikna edilir.



**PILOTS** Amerikan pilotları sadece uçak uçurmuyorlar. Eğer düşürülürlerse, paraşütle atlayıp kurtuluyorlar. Tank ve diğer düşman araçlarını kullanmakta ustalar. Ayrıca leskin de nişan alabiliyorlar. Hier eye, her memlekete lazım buntardan bir miktar.



**AURORA STRIKE FIGHTER** Çok hızlı bir saldıry/bombardiman uçağı olan Aurora, yavaşladığında kolay hedef teşkil eder.



**CRUSADER TANK** Her tür araziye gidebilen bu tank, stida bile yol alabiliyor.



### Cin Cephesi

**INFERNNO CANNON** İlk C&C'deki Flame Tank'ın kat kat gelişmiş versiyonu olan bu cihaz, ateş açtığı bölgeyi ve binaları tutuşturabildiği gibi, yok edildiğinde müthiş bir şekilde patlayarak ortağını dağıtır.



**PROPAGANDA BLIMP** Bu nesne çok yavaş hareket etse de, yaptığı propaganda saldırısı ile Cin birlilerinin daha büyük birsla ve güclü saldırılarda sağlar.

**SEISMIC TANK** Minik bir deprem yaratarak etrafındaki herşeye hasar verir. Üst ýünlükte en çok kullanacağımız araçlardan biri olacak gibi.



**HACKERS** Bu arkadaşlar düşman networklerine sızarak iletişim, radar ve haber alma sistemlerini çökertmeyecektir.

**TROOP CRAWLER** Birçok RTS'de oldukça kısıtlı sayıda asker taşıyan araçların aksine, Troop Crawler EN AZ 20 asker taşıyabilecek. Bu sayede, düşman üssine çok etkili baskınlar verebileceğiz.

### Global Özgürlük Ordusu

#### (Global Liberation Army)

**ANGRY MOB** GLA sempatisiz olan bu topluluk, sayı üstünliğiyle birçok piyade türünün üstesinden gelebiliyor.



**TECHNICALS** Düşük teknoloji ürünü olsa da, hızı ve listesinde chain gun sayesinde çatışmalarda vurkaç tutkunu en iyi şekilde bu araçlar yapabiliyor.



**SCUD STORM SUPER WEAPON** Bu da düşük teknoloji ürünü olsa da, yeterli sayıda ateslediğinde acıtan bir füze sistemi.



**TUNNEL NETWORK** GLA piyadeleri Savcıs alanına kazdırıcı tüneller sayesinde görevimeden hareket edebiliyor.



# SWAT 4

## URBAN JUSTICE

### 29 farklı şekilde ölmek

**E**ğer bir Rainbow Six hayranısanız bu oyun size çok tanık gelecektir. SWAT 4'ü çıktıktı zamanlar pek göze çarpmamıştı çünkü özellikle onunla aynı zamanda pazara sürülen Tom Clancy's Rainbow Six yüzünden bu oyunun yüzüne pek kimse baktı. Halbuki seri kendine has özellikleriyle R6'dan değişik ve güzel özellikler taşıyordu.

Serinin dördüncüsünde oyuncu öncelikle özgürlüğe kavuşuyor. Bu özgürlük ise ona büyük bir esneklik sağlıyor. Oyunun yapımcıları artık LAPD SWAT takımı ile işbirliğiyle çalışmayıacaklarını açıkladılar. Böylelikle oyuncu yaparken departmanın standart prosedürlerini izlemek zorunda değil. Bu da silahlardan skinlere ve hatta oyun tarzına kadar pek çok yenilik demek. Genelde oyuna 27 sene boyunca LAPD SWAT takımında liderlik etmiş olan Ken Thatcher danışman olarak kullanılıyor.

### Silahlar, en sonunda!

Yeni takımınızın adı LA SWAT. Takımda 2 bayan 4 erkek skininiz mevcut. Balistik kalkandan MP5'ten AK-74U'ya kadar 14 tüfek, tabanca olarak Glock 21, Glock 19, FN57, Colt 1911,

M9, Beretta 93R ve USP 40 elimizin altında olacak. Silahların hepsi lazer pointer, farklı mermi tipleri, dürhün, susturucu ve daha bir çok ek parça ile geliştirilebilecek. Karakterlerimiz bir çok çelik yelek tipi seçebilecek, donanım hatta güneş gözlüğü bile alabilecek. Tüm bu donanımlarımız sizinize bir ağırlığı olacak ve bu oyunda manevra kabiliyetimizi etkileyebilecek ama malzemeleri kullanıp attığınızda ağırlık azalacağı için hızlanacağınız. Yerdeki silahları alabileceğiz. Aynı özellikler karşı taraf içinde geçerli olacak. Yere yatıp sürünebileceğiz. Yakın dövüşte dıçık kullanabileceğiz.

### Salak takım arkadaşlarına son!

Takım arkadaşlarınıza vereceğimiz emirler artık daha doğru bir şekilde uygulanacak. Eğer "İçeri girin ve hedefi buluncaya kadar ilerleyin" derseniz tek tek kapıları açmak zorunda kalmayacaksınız. Takım arkadaşlarınız kapıları otomatik olarak açıp rakipleriyle karşılaşıkça çatışarak ilerleyeceler. Eğer "Kapılara ve mercivinlere gelinceye kadar ilerleyin" derseniz bu sefer de ona göre davranışacaklar. Her karakterin bir sorumluluk bölgesi olacak. Böylelikle hepsinin birden bir odaya dalıp tayısan gibi vurulması önlenmiş olacak.

Tüm oyuncu boyunca Los Angeles'in 2006 sezonunda yapılacak olan 225'inci kuruluş dönümünü sabote etmek isteyen çete mensuplarıyla karşılaşacağız. Görevlerimizde bazen baskınlar düzenlerken bazen de bir kuyumcu soygunun ortasına dalabileceğiz. Rakiplerimizi tutuklamak istediğimizde kelepçe yerine bola bile kullanabileceğiz. Daha serbest ve rahat bir takım olduğumuzdan daha fazla sertlik kullanma hakkına sahibiz.

Oyunda 29 farklı bölgeden vurma ve bölgeye göre farklı animasyonlar görme şansına sa-

TAHMİNİ ÇIKIŞ TARİHİ

10. 2002

Tür • FPS

Yapım • Sierra Studios

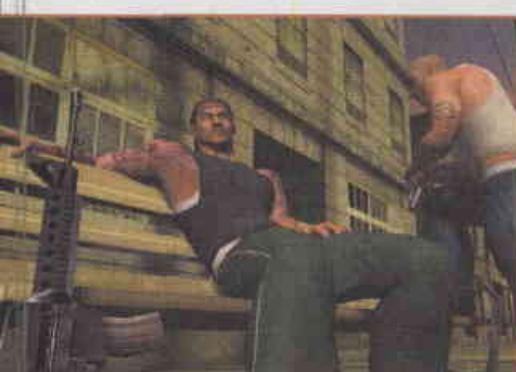
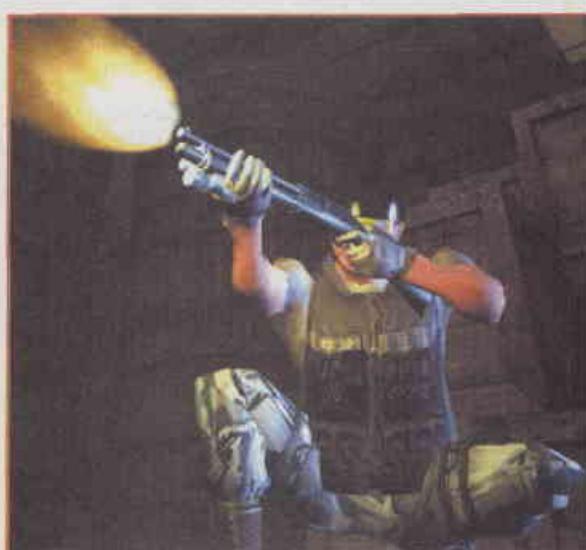
Dağıtım • Sierra Studios

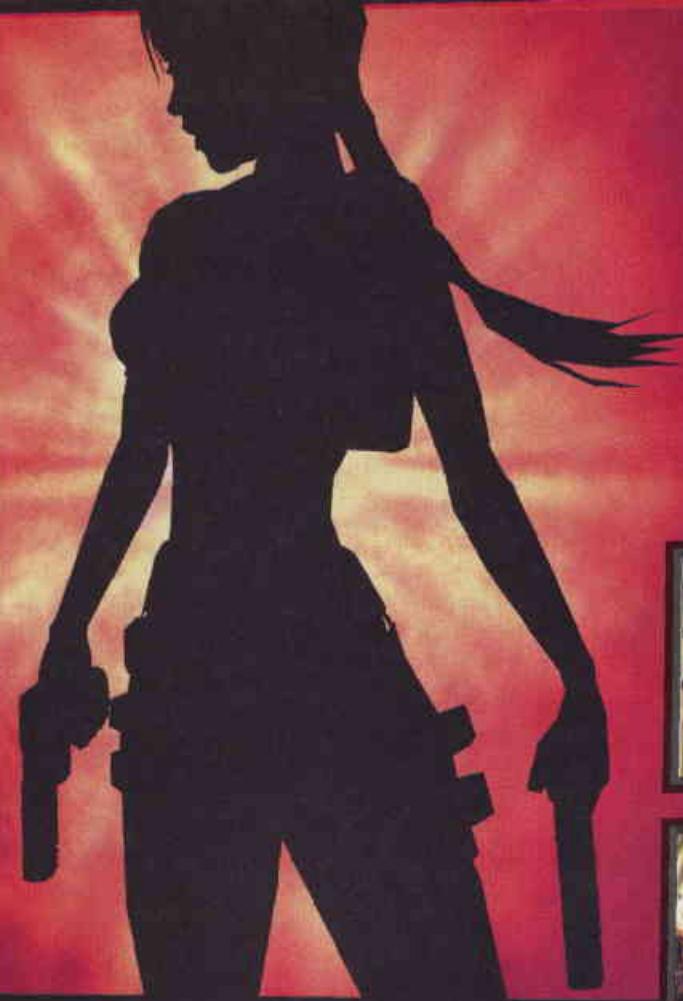
**Bize Göre** • Daha fazla özgürlük her zaman fırsat getirir. Hoplamlı zıplamak yerine gerçekçi aksiyonlu tercih eden FPS'ler için beklemeye değer bir seyir var gibi görünüyor.

İhbar. Her karakterde yaklaşık 5000 poligon kullanılmış. Zaten yapımcı takımında şu anda en çok bu bölümün üstünde uğraşıyor.

Çok kişilik oyunda sekiz farklı oyun tipinden ve 24 oyuncuya kadar destekleneceğinden bahsediliyor. Bu oyun tipleri içinde deathmatch'den VIP korumaya kadar pek çok seçenek olacak.

Burak Akmenek | burak@level.com.tr





# LARA CROFT TOMB RAIDER

*the angel of darkness*

Lara öldü mü sandiniz?

**K**andırdık. Tomb Raider'in yeni versiyonu-  
nun adı Next Generation değil, Angel of  
Darknessmiş. Bu bir, ikinci, bu oyundan sıkıl-  
dık. Tomb Raider eskiden iyi bir oyundu. Sabah-  
akşam oynardık. Tomb Raider II de iyi bir oyndu,  
ama bu oyundan sonra, ek paketlerle ber-  
aber Eidos kendini kaybetti. Yıllar boyunca aynı  
oyunu, "Tomb Raider'in yeni versiyonu" dierek  
Lara Croft zaferi olan oyunculara kakkadı. Son-  
ra Eidos, son oyunu Tomb Raider Chronicles ile  
yeniden şansını denedi, ama olmadı. Bir oyunu  
beş sene boyunca aynı grafik motoruyla ve aynı

sıkıcı oynamışla yaparsanız, "olmaması" çok nor-  
mal. Hiç şaşırınmayın.

Angel of Darkness, pek cici Lara'nın kafa ho-  
cası Van Croy'un Lara'ya telefon edip Paris'e ça-  
ğırmışla başlıyor. Lara hemen Paris'e doğru yola  
koyuyor. Paris'e geldiğinde ise... Van Croy'u  
ölü olarak buluyor. İşin zor tarafı, Lara, Van  
Croy'un katili olmakla suçlanıyor. Bunun Üzerine  
Lara'nın kaçmaktan başka şaresi kalmyor (kor-  
kak, bir de Lara Croft olacak). Lara, bu kaçış es-  
nasında Curtis ile karşılaşıyor. Sonra da Curtis ile  
beraber bu kompleksi kur'an ve asıl suçlu olan  
Eckhardt'ın peşine düşüyor. Bundan sonra da La-  
ra Croft'un olağan maceraları başlıyor.

## TAHMİNİ ÇIKIŞ TARİHİ

11. 2002

Tür • Action-Adventure

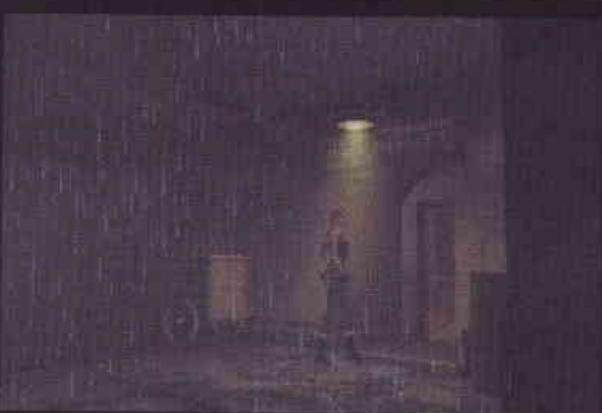
Yapım • Core Design

Dağıtım • Eidos Interactive

**Bize Göre** • Tomb Raider bu defa gerçekten farklı  
olacağına benziyor. Yine de nedense Core Design ve  
Eidos Interactive'e pek güvenemiyorum. Ne de olsa  
sabıkaları çok.



Yeni Tomb Raider, Metal Gear Solid serisinden  
fazlasıyla etkilenmiş gibi görünüyor. Bu en azından  
MGS 2 oynayamayan PC sahipleri için iyi bir haber.



Angel of Darkness adından da anlaşılacağı gibi yeni Tomb Raider serisi çok daha karanlık bir konuyu işliyor.

Croft'la neredeyse aynı, Lara'nın ve Curtis'in hareketleri eskişine oranla çok daha gerçekçi (Curtis daha yeni, onun eskişi yok). Mesela Lara veya Curtis yüksek bir yerden düşüklerinde kaburga kemiklerinin oynadığını veya bacaklarının kırıldığını görebileceksiniz. Bunların dışında Lara ile Curtis'in, camlardan dışarı atıma, evlere giremeye, daha hızlı koşma ve tırmanma (daha değişik) gibi çok daha farklı hareketleri olacak. Ayrıca karakterlerin oylar karşısına surat ifadeleri de-

çözmeniz gereken bir cinayet var. Eğer daha önce X-Files'i izlediyseniz, Angel of Darkness'in bu diziye benzediğini farketmiş olmamızı. X-Files'da da aynı Angel of Darkness'da olduğu gibi iki karakter bir cinayeti çözmeye çalışıyor.

#### Karanlıkta Dans

Angel of Darkness, eski Tomb Raider oyunlarına oranla çok daha karanlık ortamlarda geçecek. Bu da oyundaki gerilimi artıracak. Bunun yanında oyunu artık çok daha ge-

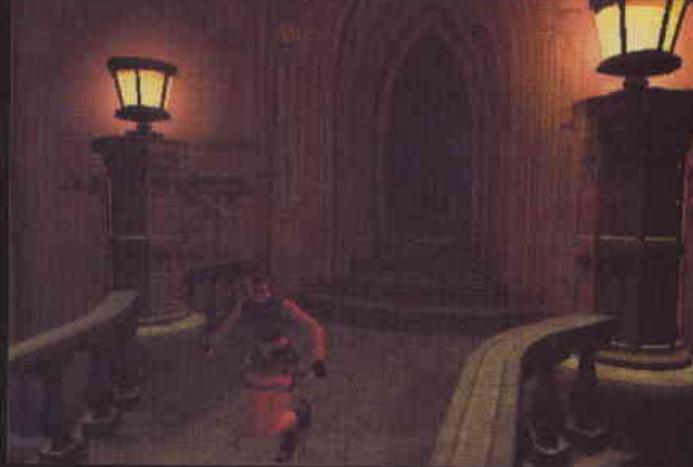
**Yeni oyunda her şein çok güzel gözüktüğü bir gerçek, ancak Angel of Darkness tam bir hayal kırıklığı olabilir.**

gişebilecek. Kisacısı, yeni oyunda karakterlerin hareketleri çok daha gerçekçi olacak.

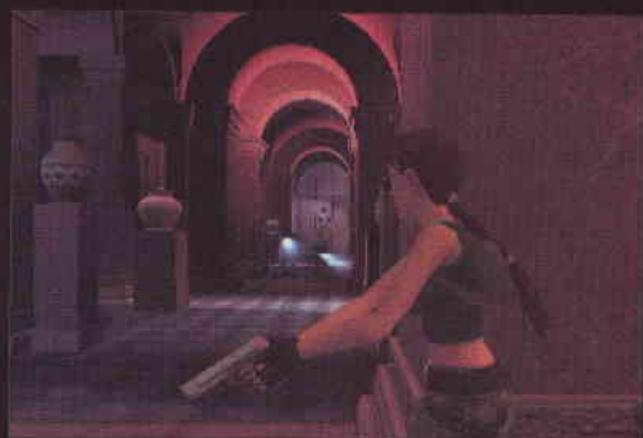
Angel of Darkness'daki yeniliklerden bir diğer de, artık oyuncunun saf aksiyon olmaması. Tomb Raider artık hem aksiyon, hem RPG, hem de adventure. Oyun boyunca diğer karakterle konuşup onlardan bilgiler alacağınız ve oyuncunun aksını değiştirebileceksiniz. Oyundaki diğer karakterlerle konuşmanız gereklili, çünkü artık tek yapmanız gereken şey yuvarlak kayalardan kaçmak değil (kare kaya da var). Ortada

nış bir alanda oynayacaksınız.

Yeni oyunda asıl farklı olan şey ise oynanış. Dediğim gibi oyunda artık adventure materyalleri daha fazla, ancak bunun yanında Thief'de veya Metal Gear Solid'de olduğu gibi gizlilik de çok önemli. Angel of Darkness'da, eski Tomb Raider oyunlarındaki gibi karşınıza çıkanı vurmak işinizi zorlaştıracak. Her şeyden önce, düşmanlarınızın kardığınız sessile karşı duyarlı olacak. Düşmanlarınızı, arkadan sessizce yaklaşarak öldürülebilirsiniz. Eğer silahlarınızı çekip ortaya bir



Lara'nın ve çevrenin grafikleri önceki oyunlara göre fazlaıyla geliştirilmiştir



Lara Mısır'daki enkazın altından çıkışkan Desert Eagle'larından birisini kaybetmiş olsa gerek.

anda atlarsanız, yaşama olasılığınız çok az olacak. Yani Metal Gear Solid'deki gibi saklanmak zorunda kalacağınız. Her seye rağmen, yeni oyundan da eskileri gibi aksiyon ağırlıklı olacak.

Oyunda Paris'in arka sokaklarından Prag'a kadar birçok yerde bulunacağınız. Şehirler, oyuncu sıkıcı olmaması için geniş tasarılmış. Bunun yanısıra, eskisinden daha fazla açık alanda zaman geçirileceksiniz.

Angel of Darkness'da ilginç olan bir şey daha var. Oyunu oynarken karakterler arasında geçiş yapabileceksiniz. Nasıl olsa iki karakter de aynı şeyin pésinde koşuyor. Oyunda eskisine oranla daha fazla silah seçenekiniz bulunuyor. Bu silahları kombinasyonlarla geliştirebiliyorsunuz.

#### İlk defa...

İlk oyundan bu yana, belki de ilk defa grafikleri bu kadar farklı göreceğiz. Oyunda yepyeni (ama çok yep) bir grafik motoru kullanılıyor. Angel of Darkness'da karakterler-

deki poligon sayısı tam 5000. Eski oyunlarda ise bu sayı yalnızca 500'le sınırlıydı. Yenilikler bu kadar değil. Ortamlar, gerçekten de çok etkileyici görünüyor. Kaplamalarla detay ilk defa bu kadar fazla. Yağmur gibi hava koşulları oyunun atmosferini artıracak. Müzikler ise devamlı olarak arka planda çalışmıyor, oyuncun belirli bölümlerinde devreye girecek.

Angel of Darkness için Internet'ten yeni bölümler ve karakterler de indirebileceksiniz. Bu da oyuncun daha uzun yaşammasını sağlayacak.

#### Please wait... Loading...

Eidos sunu çok iyi biliyor ki, Lara'nın platonik aşıkları, üzerinde Tomb Raider yazılı boş bir CD'yi bile alırlar. Yeni oyunda her şein çok güzel gözüktüğü bir gerçek, ancak Angel of Darkness tam bir hayal kırıklığı olabilir. Bekleyip görmek gereklidir. Angel of Darkness, bu yılın sonlarına doğru PC ve PS2 için piyasaya olacak. Hadi be Lara, görevim seni!

Fırat Akyıldız | [fırat@level.com.tr](mailto:fırat@level.com.tr)

# COVERT STRIKE PROJECT IGI 2

Tekrar içeri giriyorum, beni koruyun!

**S**ənim "Project: I'm Going In" çıkalı bir yılın yakın bir süre geçti. Doğrusu oyunun tam çıkış tarihini pek hatırlıyorum, çünkü kanaatimce akiда kalacak bir oyun değildi. Aptalca adını ve silik ana oyun karakterini hesaba katmasanız bile, Project: IGI baştan aşağı tasarım hatalarıyla dolu bir yapımdı. Ortamda pek çok güzel FPS türü oyunun bulunduğu ve insanların MOHAA gibi şaheserlerin çıkışını koladığı bir zamanda çok fazla şansı olmaması da doğaldı. Nitekim biz burada oyunu oldukça sert bir biçimde eleştirmiş ve hayatı düşük bir not vermişik.

Tabii sizlerden bu eleştirilere ve düşük nota bazı tepkiler geldi, gelmedi değil. Ancak oyunun tüm dünyada ulaştığı hayatı düşük satış rakamları sonucu açıkça ortaya koydu. Yine de yapımcı firma Innerloop bu işin peşini bırakmaya pek niyetli değil gibi görünüyor, çünkü yakın zamanda oyunun devamı üzerinde çalışıklarını açıkladılar.

Ve aslında her ne kadar ilk oyun beni sınırlayımış olsa da, ikincisinin çıkışının oldukça iyi bir şey olduğunu düşünüyorum. Neden? Çünkü oyun ilk oynadığım zaman belirtmiş olduğum gibi, Project: IGI aslında çok güzel olabilecek iken, tamamen tasarım hataları ve piyasaya sürme telaşı yüzünden berbat edilmiş bir yapımdı. Ana fikir oldukça iyi idi, gerçek dünya koşullarında geçen

\* ve karmaşık bir terörizm va-  
kasını çözmeye çalışan bir komandoyu canlandırdığınız oyunlar temelde hayatı ilgi çekicidir. Ancak bu tür oyuncuları kotarmak bir o ka-  
dar da zordur, özellikle

oyun yapımcıları olarak tasarımda hayli yüksek bir gerçekçilik iddiasına sahipseniz. Maalesef ilk oyun pek çok diğer firmanın uzun zaman önce yaptığı hatalar ve öğrendiği derslerden hiçbir olumlu sonuç çıkmamış gibi görünüyor. Fakat bu defa durum çok daha farklı olabilir, çünkü Innerloop tasarımcıları bazı dersler almışlar, en azından şimdilik öyle görünüyor.

#### Yeni çağın teröristleri...

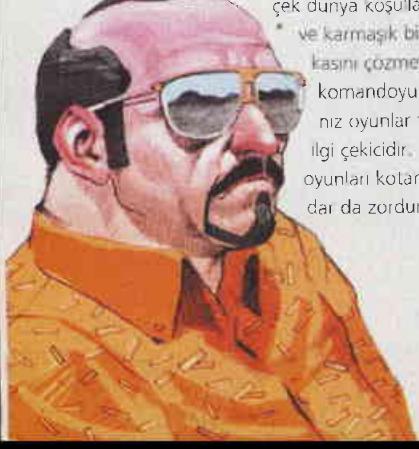
Oyunun ana karakteri olan David Jones eski bir İngiliz komandosu ve ilk oyunдан hatırlayacağınız üzere terörist örgütlerle karşı çalışan küçük bir bölümün ajanlığını yapıyor. İlk oyunda kendisi özel ordusunu kurmuş kaçak bir Rus subayı karşı çarşıyor, bu defa ise uluslararası silah kaçaklığı ve daha pek çok suçu örgütleyen terörist bir grupla karşı karşıya olacağız. Tabii her ne kadar doğrudan işlenmemese de, son bir yıl içinde olan bütün olayların oyunun konusuna bariz bir katkı olduğu tartışılmaz.

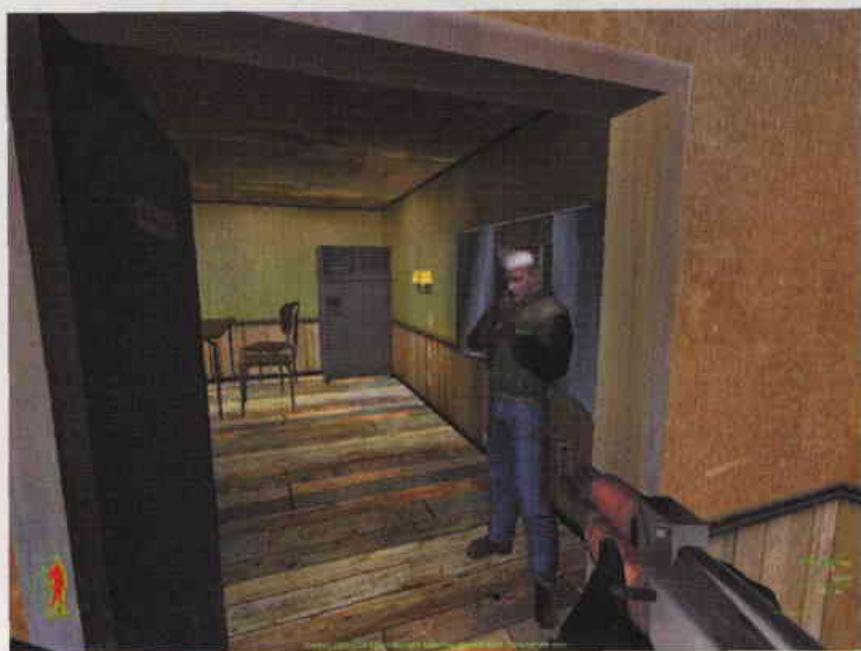
Innerloop programcılar yeni oyunda eskisinden çok daha geliştirilmiş bir grafik motoru kullanıyorlar. Her ne kadar eski oyunun grafikleri fena olmasa da, gerçekte bir uçuş simülörü motoru kullanılması özellikle askerler gibi nispeten küçük birimlerin çizimlerinin basit kalmasına sebep oluyordu. Yeni grafikler ise hemen her açıdan eskisinden çok daha detaylı ve gerçekçi görünüyorlar.

Ancak ilk oyunun en büyük sorunu grafikleri değildi, aksine o kadar derin tasarım hataları vardı ki, geri kalan herşeyle kıyaslandığında grafikler oyunun en güçlü yanı olarak kalıyordu. Nitekim tasarımcılar yeni oyunu yaparken piyasadan gelen eleştirileri de dikkate almışlar gibi gö-



rünüyor. Çünkü yeni oyunda olması planlanan unsurların çoğu doğrudan ilkindeki hataların düzeltilmesine yönelik alınmış kararlar. Herseyden önce artık oyunu görev içinde istediğiniz zaman kaydedebilmeye imkanınız olacak. İlk oyun uzun bölümler ve çok çabuk olebilmeniz gereğine karşın oyuncuya oyunu kaydetme hakkı tanımadıından, kısa sürede insanı biktiriliyordu. Bu defa ise görev içinde yanınızda mini laptopu kulanarak herhangi bir noktada oyunu kaydedebileceksiniz. Ancak her kayıt işlemi laptopun bataryalarını biraz tüketeceğinden, adım başı kaydetmeniz mümkün olmayacak ve bu da oyunun





TAHMİNİ ÇIKIŞ TARİHİ

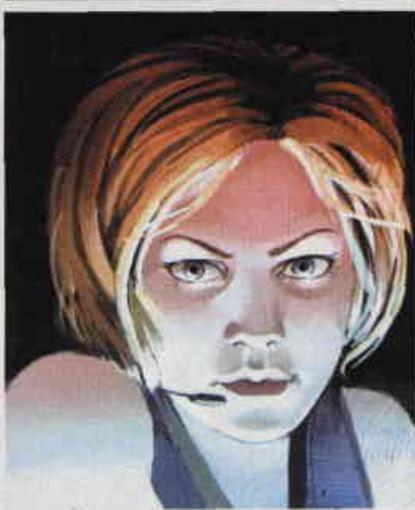
06. 2002

Tür • RTS

Yapım • Innerloop

Dağıtım • Codemasters

**Bize Göre** • Eğer programcılar ilkinde yapılan tasarım hatalarını tekrar etmezlerse, IGI 2 oldukça ilgi çekici bir yapımlı olabilir.



gerilimini düşürmeyecek. Bence en basit Save seçenekleri bile hiç olmamasından daha iyi, yanı bu iyi bir gelişme sayılabilir.

#### Hepsi gelsin!

İlk oyun özellikle düşmanların yapay zekalarının kitiliği açısından oldukça acıacak haldeydi. İşin özünü sessiz ve derinden gitmenin oluşturduğu bir oyunda, yanındaki adam devrilirken tepkisiz kalan düşmanlar oyunun tüm tadını alıp götürebilir. Ancak ikinci oyun bu açıdan çok daha gelişmiş olacak gibi görünüyor. Innerloop programcılar etraflarında olup bitene kayıtsız kalmayan, gerektiğinde takım halinde çalışabilecek, oyuncuya zaman zaman hayatı terletecek zekada düşmanlar hazırladıklarını söylüyorlar. Tabii buna bağlı olarak ilk oyunun en can sıkıcı ve tuhaf yanlarından biri olan devamlı "üreyen" düşman-

lara da ikinci oyunda yer verilmeyecek. Bir binayı temizlediğiniz sanarken tam yanınızda havadan beliriveren ve tepenize kurşun yağıdırın bir düzende düşmandan daha gerçek dışı bir unsur daha olamaz. Yani tam da bu tür "gerçekçi" tipten bir oyunda en olmayacak şeydir.

Bölüm tasarımları da ilk oyundakine oranla çok daha özenli hazırlanacak gibi görünüyor. İlk oyundaki haritalar çok detaylı değildiler ve özellikle bazı bölümler tel örgülerden yapılmış basit labirentlere benzıyordu. Bu defa her görev haritası çok daha geniş ve detaylı olacak, isteyen oyunculara farklı takımlar uygulama imkanı verecek. Tabii burada kullanacağınız silahlar da önem taşıyor. Her ne kadar taşıyabileceğiniz silahların miktarı gerçek dünyadakinden daha fazla olsa da, silahların kendileri ve etkileri gerçeğe yakın olarak modellendiriliyorlar.

İlk oyunda bulunmayan ama ikincisine eklenen bir başka özellik ise Multiplayer desteği, IGI 2 bu konuda oldukça geniş bir seçenek yelpazesi sunacak gibi görünüyor. Counterstrike gibi insanların gerçek dünyadan alınma silahlarla oynanan Multiplayer oyunları hayli sevdigini düşünürseniz, IGI 2'nin bu açıdan hayli beğeni kazanma potansiyeline sahip olabileceği görüşünüz. Tabii oyun hayli geniş görev haritalarına sahip olacağından, multi oyuncular için daha küçük ve derli toplu haritalara gerek olacaktır, umarım programcılar bunu göz ardı etmezler.

Kısacası Project: IGI 2 ilkinde yapılan önemli hatalardan arınmış, çok daha rafine ve oynanışı bir FPS olacak gibi görünüyor. Ancak tabii notumuza ancak oyunun bitmiş halini görünce vereceğiz, umarım programcılar yine aceleye getirip bölüm tasarımlarını berbat etmezler.

M. Berker Güngör | [gberker@level.com.tr](mailto:gberker@level.com.tr)





*Merak ediyorsunuz, değil mi?*

## MULTIPLAYER BETA TESTİ

Warcraft, Blizzard'ı bugün olduğu yere getiren oyundur bu, Blizzard'ın asla arkasını dönmeyeceği bir isimdir. Blizzard az oyun yapar, fakat kaliteli oyun yapar. Bu yüzden bir oyunu bitirmeleri hayatı zaman alır, tabii bunun sonucunda oyuncular yeni bir Blizzard yapımına kavuşmak için senelerece bekler. Ama sonunda ortaya öyle oyuncalar çıkar ki, hem oyun atmosferi hem de sürükleyicilik açısından pek fazla rakipleri yoktur, kurdukları makinelerde bazen yıllarca kalır, bitirdikten sonra bile tekrar tekrar oynanırlar.

Warcraft, yapılmış bilgisayar oyuları içinde en çekici atmosfere sahip oyularlardan biridir. Fantastik bir dünyada geçen olayları anlatır anlatmasına ama, Azeroth'un ne Orc'u bildiğiniz Orc'a benzer, ne de Elf'ı bildiğiniz Elf'e. Herşey çok daha farklı, çok daha karanlık, çok daha ümitsiz görünür bu dünyada. Warcraft oyuları ne kadar renkli, birimleri ne kadar şirin gözükse görüsün, resmin tümüne bakıncaza büyük kıymaları, korkunç savaşları, ümitsiz varolma mücadelelerini görürsünüz. Blizzard dışında bunu oyularına taşıyabilen başka bir firma var mı? Varsa da ben bilmiyorum.

### Azeroth üzerindeki gölgeler...

Blizzard uzun zamandır beklediğimiz Warcraft 3'ü en sonunda Beta Testing aşamasına getirdi. Oyun yapımıyla pek alaklı olmayanlar için bunun anlamını açıklayamam, Beta Testing aşaması oyunun bitirilmeye yaklaşığı aniamına gelir. Bir oyun bu aşamada pek çok özel olarak seçilmiş gönüllü tarafından suyu çıkarılana dek oynanır, olsası program hataları bulunmaya çalışılır. Program hataları dışında ayrıca oyundaki haritaların, birimlerin ve bilimum unsurun ne şekilde çalıştığı ve ne denli güçlü olduğu da gözlemlenir, gerekirse dengelemek için bazı değerler değiştirilir. Beta aşamasındaki bir oyun, eğer çok büyük bir problem ortaya çıkmazsa, çok kökü bir değişikliğe uğramaz, o yüzden de çıkış hâline yakın sayılır.

Ne var ki Blizzard Beta konusunda daha önce başka firmaların da başına gelen korsanlık vakaları yüzünden biraz daha farklı bir yol uygulamayı seçmiş bulunuyor. Warcraft 3 Beta sürümü sadece Multiplayer oyun haritalarını ve oyunda yer alacak dört ana fraksiyonu içeriyor. Oyunun Single Campaign bölümü ise tamamen şirket içindeki çalışanlar tarafından hazırlanıp test ediliyor. Biz de Level bünyesi içinde Warcraft 3 Beta sürümünü kurup oyna-

ma fırsatını bulabildik, o yüzden oyunun genel yapısı ve fraksiyonlar hakkında bilgi sahibi olduk. Ancak Single Campaign kısmı sırr gibi saklandığından bu konuda detaylı bilgi verebilmek için oyunun bitmiş halini beklememiz gerekecek.

Her ne kadar oyunun ana senaryosu hakkında detaylı bilgiye sahip değilsek de, Azeroth topraklarında aşağı yukarı nelerin olup bittiğini biliyoruz. Warcraft 2 insanların Orc kabilelerine karşı bedeli oldukça ağır bir zafer kazanması ve Azeroth'u onların dünyasına bağlayan Dark Portal'ı yıkmasıyla so-

Tahmini Çıkış : 07/2002

**Yapım :** Blizzard

**Dağıtım :** Blizzard

**Bize göre :** Oyun başlangıç

noktasındaki hedefind en çok sapmış durumda, bu durum genel tasarımda hayatı büyük sorumlara yol açabilir. Özellikle grafik karmaşanın bir şekilde düzeltmesi şart.



na ermişti. Orc kabileleri bir anda kendilerini Azeroth'un yabancı topraklarında yapayalnız bulmuşlardı. Aslında Orc'lar kendi dünyalarında onurlu ve kendi çaplarında bir medeniyete sahiplerdi. Onları saptıran ve karanlığa sürükleyen iblislerin gelişine kadar, Azeroth toprakları Dark Portal olmadan iblislerin karanlık etkisinden uzak olduğu için Orc kabileleri eski törelerine ve kimliklerine dönme fırsatı bulabildiler. Ancak kehanetler karanlıkta bekleyen tehlikelerin eninde sonunda geri döneceğini bildiriyordu.

### **Yeni bir yön...**

Warcraft 3 ilk başlarında oldukça RPG ağırlıklı ve parti bazında çalışan bir strateji olarak tasarlanıyordu. Tamamen 3D grafiklere ve son derece büyük haritalara sahip olacaktı. Her görevde ana kahramanınız ve yanındaki az sayıda adamlı maceraya atılacaktı. Ancak zaman içinde Blizzard neredeyse tamamen yön değiştirdi ve oyunu eski Warcraft oyunlarına benzer bir hale getirdi. Tabii ilk tasarımdan bu yana oyunda kalmayı başarmış pek çok unsur mevcut, şimdi oyunun geneline bir bakalım.

Oyunda beş farklı fraksiyon mevcut, ancak senaryo gereği siz bunlardan sadece dördünü oynamaya imkani bulacaksınız. İnsanlar, elfler, orclar ve yürüyen ölüler ordusu Azeroth üzerinde varolma savaşını verecekler, bu esnada hepsinin karşı karşıya kalacağı iblisler ise esas tehdidi oluşturacak. Her irkin temel birimleri az çok birbirine benzeyip, mesela her irkin yakın ve uzak dönüş için birbirine benzeyen kapasitede elemanları mevcut. Bunlar için geliştirebileceğiniz teknolojiler de adları farklı bile olsa benzer etkilere sahip oluyor.

Birimler arasındaki ilk bariz farklılıklar büyüler konusunda ortaya çıkıyor, her irkin kendine has bazı büyüler mevcut.

Binalara gelince, bunlar da her irk için aşağı yukarı aynı etkilere sahip oluyor. Eski oyundan alınmış olduğu üzere birim üretebilmek için özel des-



tek binalarına ihtiyacınız var, bunlar her irk için değişebiliyor ve savunma kulesi gibi iş görebilenleri de var. Bu türden bazı binaların ek özelliklerini kullanabilmek için onları geliştirmeniz gerekiyor.

Oyunun arabirimini Starcraft modelinde hazırlanmış. Ekranın alt kısmında seçili bina ya da birimin seçenek menüsü, portesi ve genel oyuncu alanı haritası bazı diğer tuşlarla birlikte yer alıyor. Ayrıca bir grubu seçtiğinizde o gruptaki birimlerin simgeleri de burada gösteriliyor. Bir defada belirli sayıda birimi grup olarak seçip kısayol tuşlarına atayabiliyorsunuz, bu da ister istemez kuvvetlerin boyutunu kısıtlıyor.

### **Altınlarım...**

Warcraft 3 alışılmış kaynak toplama yöntemlerinde çok köklü bir değişiklik yapmıyor, altın madenleri ve ormanlar tüm irklara lazım. Ancak her irkin bunlardan faydalananma yöntemi bir miktar değişiklik gösteriyor. Mesela tüm irklar ormanları kesip tüketiyor, ancak Elf kabileleri ağaçlardan küçük parçalar budamak suretiyle odun toplayırlar, haliyle üslerinin etrafındaki orman asla yok olmuyor. Öte yandan Orc ve insanlar altın madenlerine işçi göndermek zorundalar, ancak Undead yaratıklar bu işi bir dizi büyüğüm madenin etrafına yerleştirerek çözüyorlar. Elfler ise madene işçi bile göndermiyorlar, çünkü köyün ana binası olan yürüyen bir ağaç madenin yanına getirip köklerini madene uzatmak suretiyle canlı bir rafineri gibi kullanabiliyorlar.

Oyunun ekonomik yapı, kalabalık orduların üretilmesini engelleyecek biçimde ayarlanmış, söyle ki sahib olduğunuz toplam birim sayısı belirli sınırları geçtiğinde, topladığınız kaynaklardan gittikçe artan miktarlarda kesinti yapılmaya başlıyor. Buna bir orduyu ayakta tutmak için harcanması gereken para olarak da bakılabilirsiniz. Ne var ki gerçekte bu çok fazla işe





yaramıyor denebilir. Hoş, henüz Single Player senaryolarında bunun nasıl çalışacağını görmüş değiliz, ancak Multiplayer oynarken bu yöntem ilk çatışmayı kaybeden kişiyi iyice çamurla batırmaktan başka bir işe yaramıyor. Eğer güçlü bir ordu kurmuş ama bu orduyu kaybetmiş ya da çok kayıp vermişseniz, karşı taraf büyük avantaj kazanmış oluyor, çünkü sizin hazırlızınız tam takır kuru bakır kahyayır. Oyundaki ekonomik sistemin ciddi biçimde gözden geçirilmesi gerektiğini düşünüyorum dersem yaşan olmaz.

### Şirin yaratıklar...

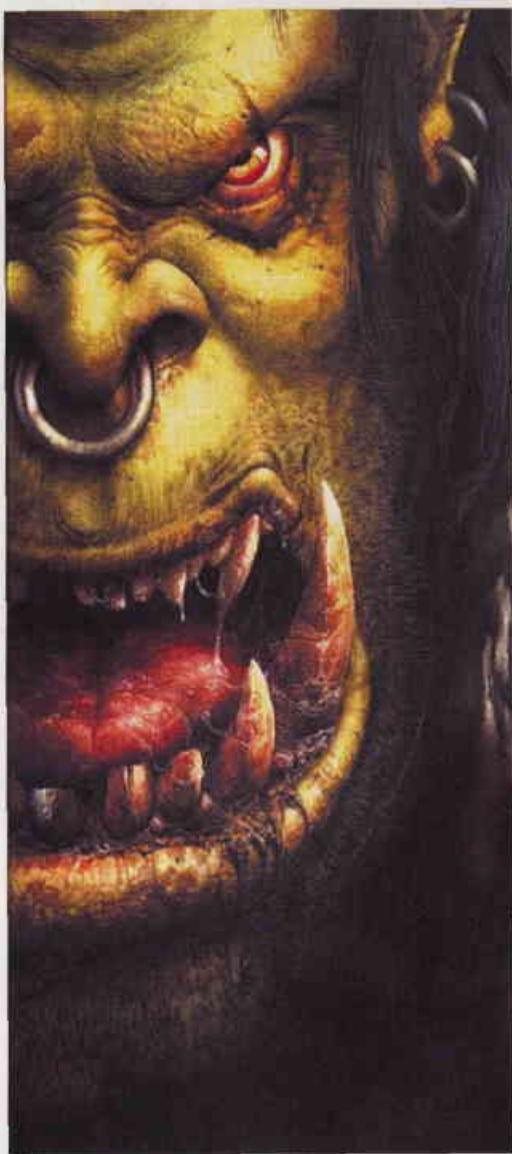
Oyunda ilk tasarımdan sabit kalan unsurlardan biri de "Hero" sınıfı birimler. Her ırk için üç temel komutan mevcut ve oyunda ilki çok dikkatli bir ücrete size katılıyor. Bu kahramanlar tecrübe kazandıkça seviye atlıyorlar ve sizin tercihlerinize göre belirli yetenekler kazanıyorlar. Ayrıca her kahraman yanında bir grup sıhirdili eşya ya da iksir taşıyabiliyor. Savaşta ölen kahramanınızı üssünüzdeki belirli bir bina sayesinde tekrar canlandırılabiliyorsunuz, ancak bu da bir miktar para götürüyor.

Oyunda komutanlar kullanma fikri bence pek iyi oturmamış. Çünkü her

ne kadar haritada dolaştırap onları güçlendirseniz de, birazlık kalabalık bir çatışmada genellikle ilk gidenler onlar oluyor. Oyunda herhangi bir grup formasyonunu seçeneği de bulunmadığından, özellikle yakın dövüşte iyi olmayan komutanlar çok çabuk dağılıyorlar. Buna bir de bazı komutanların özel yeteneklerinin diğerlerinden çok daha etkili olduğunu eklerseniz, oyunda hayatı dengezilikler olduğunu görürsünüz. Mesela Taren Chieftain ve Human Paladin seviye atlattığça geniş bir alanı etkileyen auralara kavuşuyorlar ki, karşılaşlarında durabilecek pek fazla düşman tanımiyorum, o denli abartı yani. Bunlar kesinlikle dengelenmesi gereken unsurlar.

İşte tam bu noktada söyle 3D strateji oyunlarından neden nefret ettiğim ve neden böyle giderek tekrar Starcraft oynamaya döneceğimden bahsederek devam edeceğim. Warcraft 3 aslında tam anlamıyla ayarlanabilir kamera açılmasına sahip olacaktı, baştan planlanan buydur. Ve olaylar küçük parti birliğinde yürüyeceğinden, 3 boyutlu grafiklerin işe yaramaması için hiçbir sebep görünmüyordu. Ancak işler değişti ve kısıtlayıcı ekonomik modeline rağmen kastırıp hayatı kalabalık ordular yapmak mümkün. Bu yüzden, savaş alanında iki ya da daha fazla ordu karşılaştığı anda ekranda neyin ne oldu-





günümüzde anımsak hale geliyor. Çünkü tüm binalar ve birimler tamamen üç boyutlu olarak çizilmişler. Ve üstüne üstlük kamerası sadece birazlık yakınışmanıza izin veriyor ki bunun da taktik açıdan hiçbir kullanışlılığı yok. Tüm o hengamede adamlarınızı gruplandırmak, kahramanınızı güvenli bir yere çekmek, çeşitli ünitelerini seçip arabirimden özel yeteneklerini harekete geçirmek, büyümek, yanı kısacası savaşa tam anlamıyla hakim olmak imkansız gibi bir şey. Oyunındaki toplam birimlerin en az yarısının yakın dövüş için tasarlandığını ve bunların dövüşebilmek için yanına gelmeleri gerektiğini düşünürseniz, ne demek istediğimi anlaysınız.

Grup formasyonlarının olmaması bu oyundaki tek büyük eksiklik değil. Üs savunması konusunda da oyun oldukça zayıf kalıyor. Gördüğümüz haliyle oyunda üs savunmasına yönelik tek bina türü savunma kuleleri ve bunların hızla gelen bir orduya karşı hemen hiç şansları yok. Oysa her irkın kuşatma makinesini yerine geçecek en az bir birimi var. Şöyle durup baktığınızda Warcraft 3'ün stratejik yöntemi benzer herhangi bir oyundan ve hatta serinin eski oyunlarından bile geride kalyor gibi. Ve bunun en önemli sebeplerinden biri de 3 boyutlu grafik motoru, birimler eski yöntemle bitmap çizilmiş olsa ekran bu denli karışmaz, bilgisayarlarımıza bu denli kasılmazdı. Doğru, grafikler çok hoş, ama ne yaptığımı göremedikten sonra bunun ne anlamı var ki?

Warcraft 3 şu haliyle bende pek büyük bir heves uyandırmadı doğrusu. Belki Single Player senaryoları çok daha farklı olur ve oyun çökene dek şüphesiz üzerinde pek çok değişiklik yapılacaktır. Ama ne yalan söyleyeyim, oyun şu haliyle gelirse pek çok oyuncu hayalkırıklığı yaşayabilir.

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

## BİLELİM, ÖĞRENELİM!: İRKLAR

### İnsanlar:

Azeroth üzerinde en yaygın irklardan biri olan insanlar daha önceki oyunlardan alışmış olduğumuzdan daha farklı değil. Köylüler maden çıkarıp ağac kesiyor ve binalarını inşa ediyorlar, soylular ve büyütçüler de çeşitli nedenlerle savaşlar çıkarıp duruyorlar. Ordularına addımları Dwarf mucitler sayesinde tüfek ve barutu kullanmayı öğrenmemde kalmamışlar, uçan makineler ve buharlı tanklara bile sahip olmuşlar.



### Orc'lar:

Azeroth topraklarına hayatı yabancı olan Orc kabileleri aslında genel olarak insanların çok farklı sayılmazlar. Altı ve odunu insanlar gibi çökmek, binalarını benzeyen biçimde inşa ediyorlar. Orcların makinelerle arası insanların kadar iyi sayılmaz, ancak Azeroth topraklarında yaşayan Troll ve Tauren kabileleri ile ittifak içindeler. Taurenler oldukça bilge ve barışçı bir ırk, ancak Orc'ları sempati duymuyorlar ve iş savaşa geldiğinde pek rakip tanımıyorlar.



### Yaşayan Ölüler:

Ölüm ve kara büyüğü ile geçindiler her yerde kurulan yürüyen ölüler ordusundan korumak için çok sebep var. Binalar altını madenden bütüle adepta söküyorlar. Binalar ise normal biçimde inşa etmiyorlar, açıldıları karanlık boyut kapıları sayesinde teleport ediyorlar. Bu yüzden inşaat işiyle uğraşmasının için adam ayırmaları gerekmektedir. Kuvvetlerinin neredeyse tamamı kara büyüğü kullamlarak hazırlıyor, pek çok birimleri hayatı göçlü ve dayanıklı. Büyücüler ise ölüm ve sağlığı üzerine uzmanlaşmışlardır, cogen zaman killarını etkileyebiliyorlar.



### Gece Elfleri:

Oyundaki belki de en sıradışı ırk buradır denebilir, biraz karanlık ve tehditler, ama yine de soñucu Elfler. En büyük özellikleri geceleri neredeyse diğer tüm ırklardan çok daha rahat hareket etebilme. Hem yolda, hem de hazineye oldukça iyi tabii ki, ancak bununla sınırlı kalmıyorlar. Yaşayan ormanın güçlerini hem savaş, hem de barınağa için kullanabiliyorlar. Binaları aslında canlı ağaçlardan oluşuyor ve hasta rafineri olmak üzere çoğu da hareket edebiliyor.



WWW.COM

WWW.COM

WWW.COM

# İNTERNET'TEN OYUN ALIŞVERİŞİ

İnternetten oyun sipariş etmek için neler gerekiyor? Ne kadar güvenli? Hangi siteler Türkiye'ye oyun yolluyor? Hangi yollarla ve ne kadara getirilebiliriz? Bu sorular bize sık sık sorulur. En sonunda biz de hepsini bir arada toparlayıp bize herhangi bir soru sorduğunuzda "bakınız Nisan 2002 sayımız" denne hakkını elde etmek için kapsamlı bir dosya hazırlayalım dedik.

Biliyorsunuz ülkemize oyun getiren pek firma yok. Getirenler ise piyasamızın %98'i korsan olduğundan dolayı az sayıda getiriyor. Bu durumda örneğin orijinal Ultima Online bulmak için ne yaparsanız yapın eliniz boş dönebiliyorsunuz. Çünkü tükenmiş oluyor. Hemen akla gelen amazon.com gibi belli başlı siteler ise maalesef ülkemize oyun göndermiyorlar. İngilizce şu anda dünyada en çok konuşulan dil ve oyun dünyasının da ortak ilisanı gene İngilizce. Bu yüzden bizde İngilizce içerikli siteleri karıştırılmaya karar verdik. Aynı dil oyun sipariş etmek gerektiğinde de gerekli olabiliyor. Bunun yanında bir iki yardımcı siteyi ve ülkemizde bulunan alışveriş sitelerinden konumuza dahil olanlarını da dosyamıza ekledik.

Öncelikle internetten sipariş vermek için güvenli bir kredi kartına sahip olmalısınız. Bazı bankaların Internetten güvenli alışveriş yapmak için e-card'ları mevcut (örneğin Citibank ve Garanti Bankası Sanal Kart). Bu güvenlik açısından bir tedbir olabilir. Ayrıca size tavsiyemiz bu kredi kartınızın limitini kullanabileceğiniz kadar yüksek fakat eğer numarası çalınırsa siz fazla zarara sokmayacak kadar düşük tutmanız.

## **Yurt dışından sipariş vermek için**

- Yeterli derecede yabancı dil bilgisi
- Güvenli bir kredi kartı
- e-mail adresi
- ve hepsinden önemlisi, güvenli bir alışveriş için, alışveriş yapacağınız sitenin en az 128bit SSL güvenlik sistemine sahip olması gereklidir.



# Alışverişe başlayalım

**H**er şeyiniz hazırlısa alışveriş yapmayı düşündüğünüz siteye gidelim artık. Sitelerin farklı arayüzleri vardır. Genelde oyunlar için bir link olsada bazen arama kutucığına satın almak istediğiniz oyunun ismini yazarak ulaşmanız daha kolay olabilir. Alışverişten önce kendinize bir hesap açtırmalısınız. Bu hesapta kendinizle ilgili bilgileri girerken bir de şifre oluşturursunuz. Böylelikle bir daha bu siteye girdiğinizde yalnızca kullanıcı isminizi ve şifrenizi girerek tekrar adres gibi detayları girmekten kurtulabilirsiniz. Ayrıca bazı siteler, güvenlik açısından bazı sakıncaları olsa da pratikte kolaylık olduğu için, size bir cookie yollarlar. Böylelikle siteye bir daha girdiğinizde site sizin tanyarak bazı basamakları atlatabilir.

İstediğiniz oyunu seçtiğinizde oyun alışveriş sepetinize eklenir. Burada bir süpermarket anlayışı vardır. Yani basbaba bir sürü yerden aldığı oyunlar, cd'ler, kitaplar vs bir sepette biriktir. Tüm alışverişinizi bittiğinden sonra sepetinizi son defa kontrol edin. Eğer herşey bütçenizde hesapladığınız gibi bir sonraki basamağa geçebilirsiniz. Toplu alışveriş yapmanın yarası shipment, yani yol ücretinde, tasarruf etmenizi sağlar. Tek tek oyun aldığımda her birine 23 \$ gibi bir para vereceğinize bunu 5 oyuncu alıp yalnızca bir sefer ödemekle bayağı bir tasarruf yapmış olursunuz.

Yol masrafı demiesen. Bu para aslında bayağı bir yük oluşturuyor. Yani aldığımda oyunun hemen hemen yarısı kadar da yol parası ödünsün. Bu parayı azaltmanın yolu ise oyunun size geliş kanallarını seçmemen geçiyor. Eğer Courrier (kurye) seçerseniz oyununuz en hızlı yoldan yanı yaklaşık 1-2 hafta içinde elinizde olur. Ama buna göre bir maliyet ödersiniz. Gene de en güvenli yolda budur. Eğer Air Mail seçerseniz siparişiniz posta yoluyla gelir. Bu da bazen 1 ay demektir. Üstelik postada oyunun fizikal olarak zarar göremeyeceğini ya da kaybolmayacağıni kimse garanti edemez. Oyunu postahaneden almaya gittiğinizde bir de vergi verme ihtimaliniz vardır. Tüm bunlar düşünüldüğünde kurye en garantili ve hızlı fakat bir o kadarda masraflı bir seçenek olarak görünüyor.

## Formu doldururken

Sipariş formunu doldururken yabancı bir ülkenin kurallarını uyguladığınızı unutmayın. Ülkemizde doğum günü ve doğduğumuz ay en son olarak yıl yazılır. Oysa yurtdışında gün ve ay yer değişmiştir. Yani önce ay sonra gün yazılır.

Eğer kredi kartındaki adresiniz ve siparişin gelmesini istediğiniz adres aynı ise bununla ilgili bir kutucuğu işaretleyerek tekrar adres girmekten kurtulabilirsiniz.

Sitelerin hemen hemen tümünde Amerika için bir eyalet listesi vardır. Bu listelerde siz bir çizgi varsa onu seçmelisiniz. Bazı sitelerde ise "non US" ya da "International" diye bir seçenek vardır. Bunu seçtiğinizde sizden listeden ülkenizi seçmeniz istenir.

İstediğiniz oyunu seçtiğinden sonra kredi kartı bilgilerinizi girerken girdiğiniz bilgilerin kartınızı alırken bankaya verdığınız bilgilerle birebir örtüşmesine dikkat edin. Bu bilgiye en çok ihmäl edilen posta kodu da dahilidir. Bazı siteler verdığınız siparişi takip etmek istediğinizde sizden adınızı ve yalnızca posta kodunuza bile sorabiliyor. Bazı siteler, eğer kredi kartındaki adresiniz ve siparişin gelmesini istediğiniz adres farklı ise bazen telefon ederek bu bilgiyi birebir doğrulamanızı isteyebiliyor. Bazıları ise kredi kartınızın ekstresini fakslaşmanız gibi farklı yöntemler kullanıyor. Tüm bu isteklerini ise size e-mail atarak yapıyorlar. Bu yüzden bir e-mail adresine de sahip olmalısınız.

## Sipariş verdikten sonra

Herşeyi tam yapıp siparişinizi verdığınızı varsayılm. Bundan sonra yapmanız gereken oyunlarınızın ne durumda olduğunu kontrol etmektir. Bunu iki şekilde yapabilirsiniz. Birinci yol alışverişinizi site tarafından size gönderilmiş olan emailedeki linklere veya adreslere bir mail atarak siparişinizi durumunu sormaktr. İkinci yol ise siteye giderek order status linkinden sizden istediği bilgileri girip kendi gözlerinizle durumu takip etmektir. Bu takibi mutlaka yapın. Çünkü oyununuz gecikirse yolda bir yerde takılmış olabilir. Ayrıca para verdığınız ürünü takip ederek alışveriş yaptığınız yeri dörtüklemek her zaman yararlıdır. Başınıza gelebilecek en kötü şey oyunun yolda kaybolmuş olmasıdır. Posta Hizmetleri'nin bu gibi aksaklılıklarda satıcı firma hiç bir sorumluluk kabul etmediğinden paranızın kredi kartınıza iadesi söz konusu olmayabilir. Ülkemize oyun göndermeyeń sitelerden yapılan alışverişte de aynı şey söz konusu olabiliyor. Siparişinizi sordığınızda ülkemizin onların satış ağı içinde olmadığıni öğrenip paranızın kartınızdan çekilmesini önleseniz de bazen para çekilmiş olabiliyor ve sizde iade almak için telefon açmaktan bir o kadar da telefon faturası ödüyorsunuz.

Burak Akmenek burak@level.com.tr

## SİTELER

### CDuniverse

[www.cduniverse.com](http://www.cduniverse.com)

CD, film ve oyun satan bir site. İkinci el pazarı yok fakat indirim bölümü mevcut. Sitenin dizaynı son derece sade ve almak istediğiniz ürünlerin fiyatlarına tıklayarak rahatça sepetinize ekleyebiliyorsunuz. Arama motoru çok kullanışlı. Sipariş verdiğinizde kredi kartı adresinizi ve ürünün gelmesini istediğiniz adres farklı ise sizden bir telefon açıp adresi onlara tekrar söylemeniz istenebiliyor. Siparişinizin durumunu kontrol edebileceğiniz bir bölüm de mevcut.



### Chips&Bits

[www.chipsbits.com](http://www.chipsbits.com)

Biraz karışık bir arayüze sahip bir site. Tüm platformlar için oyun, ipucu kitabıları, masaüstü ve kart oyunları ile DVD filmleri satıyor. Gene ikinci el pazarı yok fakat eski oyunları çok ucuz fiyata alabileceğiniz bir bölüm var. Arama motoru hemen el altında değil ve siparişinizi vermek için fazladan tıklamalara girişmek zorunda kalabiliyorsunuz. Siparişinizi takip edebileceğiniz bir bölüm var.



### Gamestop

[www.gamestop.com](http://www.gamestop.com)

Çok karışık arayüzesi bir site. Çünkü sitede bir çok şey var ve hepsi ana sayfada ayrı bölgeler altında buluyor. PC ve konsol oyunları dışında bunların aksesuarlarını ve ip ucu kitaplarını da satan site aynı zamanda oyuncak ve filme satıyor. İkinci el pazarının dışında indirim bölümünü mevcut. Arama motoru kullanışlı. Bayağı ayrıntılı bir aksesuar bölümü var. Sipariş verdığınızda ufak bonuslarla aklınızı çelmeye çalışıyor. Mesela oyunun yanında iki dolar daha verip tshirtli seçeneğini de alabilirsiniz diye size hemen bir alternatif sunuyor. Yol masrafı diğer sitelere göre çok yüksek. Siparişinizi kontrol edebileceğiniz bir bölüm mevcut.



### Dragon.ca

[www.dragon.ca](http://www.dragon.ca)

Bilgisayar ve konsol oyunları ile DVD üzerine çalışan bir site. Arayüzü çok basit ve arama motoru çok kullanışlı. Ayrıca fiyatları diğer sitelere göre biraz daha düşük. Site Kanada da olduğu için fiyatları Kanada Doları üzerinden. Sitedeki "convert" seçeneği ile Amerikan Doları olarak bakıp hesabınızı ona göre yapabilirsiniz. İkinci al pazarının bulunmadığı sitede indirimler için bir iki seçenek mevcut. Siparişinizi takip edebileceğiniz bir yer yok. Ayrıca bilgi formundaki bazı açıklar sitenin güvenilirliği açısından bizde bazı şüpheleri yarattı. Genede siparişleri zamanında ulaşırıyorlar.



## TÜRK SİTELERİ

### Hepsi Burada

[www.hepsiburada.com](http://www.hepsiburada.com)

Herşeyi bulabileceğiniz Türkçe alışveriş sitesi hepsi burada'nın bilgisayar bölümünden oyun sayfasına ulaşabilirsiniz. Çok fazla çeşit olmasa da fiyatları açısından site çok işinize yarayabilir. Ayrıca geçerli olan kartlar sayesinde taksitli alışverişe yapabilirsiniz. İkinci el piyasası olmayan sitenin arama motoru da gayet kullanışlı. Siparişinizi takip edebileceğiniz bir yer yok.



## Hipernex

[www.hipernex.com](http://www.hipernex.com)

Özellikle bilgisarına düşkün olanlar için hazırlanmış bir alış veriş sitesi olan hipernex'te yazılım bölümünün altından bilgisayar oyunları mevcut. Gene pek fazla çeşit yok. Sitede ikinci el piyasası mevcut değil. Dizayn çok sade ve aradığınızı çok kolay bulabiliyorsunuz. Siparişinizi takip edebileceğiniz bir yer mevcut.



## DİĞER SİTELER

### Ebay

[www.ebay.com](http://www.ebay.com)

Internet üzerinde bir çok açık artırma sitesi vardır. Ebay ise bunların arasında en çok bilinenidir. Aslında açık artırma siteleri başlı başına bir dosya konusu olacağı için burada bir çok ayrıntıı atlayarak değineceğiz. Ebay'de yok yoktur. Herşeyi burada bulabiliyorsunuz. Sitenin esprisi ise tipki gerçek hayatı olduğu gibi sık sıkıa araştırmadan alışveriş yapmanız gereken bir pazar olmasıdır. Burada herkes ürününü satabilir. Bir çok ödeme sistemi mevcuttur. Ürün satan insanlardan alışveriş yapanlar, satıcı hakkında serbestçe yorumlarda bulunabilir ve bu yorumlar genelde satıcının güvenilirliğini ortaya koyar. Otomatik olarak artırma ve izleme programları kullanarak burada 24 saat bulunabiliyorsunuz. Çok önemli olan bir nokta bu sitede girdiğiniz açık artırmaların bir oyun olmadığıdır. Sitede binlerce ayrıntı bulabiliyorsunuz. İlk başta ara yüz ve kullanımı size çok karışık gelebilir. Bir çok değişik terim aklınızı karıştıracaktır. Fakat her şeyin en pahalısını ve en ucuzunu bulabileceğiniz bu sitemi biraz kazarsanız aklınıza gelmeyecek fiyatlara oyun bulabiliyorsunuz. Bu arada küçük bir ayrıntı: Sitedeki fiyatlara yol ücreti dahil değil bunu gözden kaçırın.



### MySimon

[www.mysimon.com](http://www.mysimon.com)

Dünya üzerinde ne kadar alışveriş sitesi varsa hepsini burada bulabiliyorsunuz. Site bir ürünü aradığınızda ürünün hangi sitelerde ne kadar bulunduğuna dair bir liste sunuyor sizlere. Ne ararsanız arayın burada o ürünün linkini bulabiliyorsunuz. Ayrıca satan siteler hakkında bir değerlendirme sistemi var. Böylece alışveriş yapmadan önce o site hakkında bir bilgi sahibi de olabiliyorsunuz.



# İnceleme

## Bilen Adam

Güzel iş çıkartınız çocuklar, aferim. Ha bu arada; KOVULDUNUZ!

**E**lectronic Arts'ın Seattle ofisi bilir misiniz? Tabii ki bilmemsiniz, ben de hayatmda görmüş değilim zaten. Ama bundan sonra görmek istesek de pek imkanımız olmayacak. Çünkü Mart ayı başında burada çalışan herkes topluca işten atıldı. Kovulanların hepsi de Motor City Online'ı hazırlayanlar ve bu oyunu hayatı tutmak için gerekli olan ekibin neredeyse tamamından oluşuyor. Şu anda Motor City Online'ı almış olup da aylık 10 USD abonelik ücretini tıkrı tıkrı ödeyenlerden biriyorsanız, bütün dünyanın bağlı olduğu Motor City Online serverlarına sadece yarım düzine teknik elemanın göz kulak olduğunu bilmek herhalde sizin için hiç mi hiç rahatlatmayaacaktır.

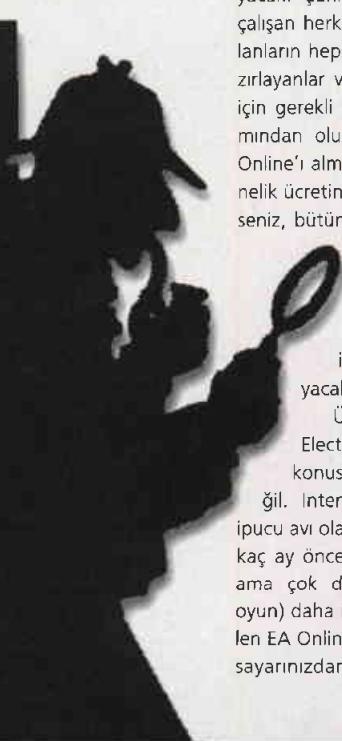
Üstelik, Motor City Online Electronic Arts'ın online oyunlar konusunda tek çuvallaması da değil. Internet üzerinden oynanan bir ipucu avi olan Majestic de (Ülkemizde birkaç ay önce oynanan Nokia Game gibi, ama çok daha derin ve kapsamlı bir oyun) daha ilk bölümüm bitmeden iki çekilen EA Online oyunlarından. Sadece bilgisayarınızdan değil, telefon mesajları,

faksılar ve isimsiz çağrırlarla hayatınızın içine kadar gireceği iddia ediliyordu Majestic'in. Ama siz sıkıcı sitelerden başka ve daha sıkıcı sitelere yönlendiren ipuçları aradığınız bir oyun olmaktan öteye gitmedi. Oyunun en can alıcı noktasını, oyuncular ile web kamerası ile yaptığınız diyaloglar oluşturuyordu. Hatta Matrix'teki kötü adam Cypher bile (gerçek ismini birden hatırlayamadım) oyunun ikinci bölümü için oyuncu kadrosuna alınmıştı. Ama EA Online, bu boyutta devasa bir online oyunu hayatı tutmak için gerekli parayı kazanamayınca Majestic'i durdurdu.

Tabii EA'nın en büyük bombası (patlama bakımından) Ultima Online 2'nin bitmesine ramak kala çöpe atılması ve Ultima serisinin babası Richard Garriot'un işten çıkışmasından bahsetmek bile istemiyorum. Daha dizayn aşamasında sakat doğan UO 2 hakkında şüphelerim vardı. Oyunun videolarında büyütülen cübbelelerini savurarak uçan tekme ile Orc'lara daldıklarını görünce haliyle şüpheye düşüyor insan. Ama bitmek üzere olan bir oyunun, hele ki ULTIMA ONLINE 2 gibi milyonlarca oyuncunun beklediği bir oyunun bu kadar kolayca silinip atılması, EA Online'ın yöneticilerinin iş becerileri hakkında derin şüpheler uyandırı içimizde.

Şimdi, günümüzün tekdüze online oyunlarına iyi birer alternatif olabilecek potansiyeldeki bu üç oyunun aniden ortadan kalkması iki soru oluşturuyor kafamda: 1- Diyelim ki ben orman orman dolası embesil hayvanları keserek tecrübe puanı toplamak veya 1 skill puanı için saatlerce dağ taş kazmak istemiyorum. Kendime göre alternatif bir online oyun oynayamayacak mıyım? 2- EA Online yöneticileri aptal mı? Nasıl oluyor da geliştirmek için 3 yıl ve milyonlarca dolar para sarfettikleri iki oyunu üç ay içinde silip atabiliyorlar? Sanırım bu, Ultima Online'dan sonra (ki o da EA'nın değil, Origin'in ve Lord British'in başarısıydı) kendilerine gereğinden fazla güvenmiş olmalarından kaynaklıyor. En yakın zamanda hem orijinal bir fikir üzerine kurulu olan, hem de daha akı başında olan insanların hazırladığı devasa online oyunlar görümemi umuyorum. Yoksa bir kere daha Puny Skeleton kesmek veya "Vendor!" diye bağışmak zorunda kalırsam kusacağım.

Not: EA Online yöneticilerinden daha yetenekli olduğunuzu inanıyorsanız ve de yurtdışındaki oyun yapımcı firmalarında çalışmak istiyorsanız, hemen [www.gamasutra.com](http://www.gamasutra.com) adresine ulaşarak dalyorsunuz. "Merhaba. Beni Bilen Adam yolladı" demeyi unutmayın sakın.



## TAVSİYE EDİYORUZ

Bu ay ne oynayacağınızı bir türlü karar veremiyorsanız, işte size her türden oyun tavsiyeleri. Böylece biz de maillerde sürekli olarak sorulan "Bu ay ne oynayayım?" sorusundan biraz olsun kurtulmuş oluruz. Belki.

### FIRST PERSON SHOOTER



**Medal of Honor: Allied Assault** %95  
Hıç kuşkusuz, bu yılın en güçlü oyunlarından. Üç aydır PC listemizde bir numara.

### STRATEJİ



**Disciples 2** %85  
Bu ay içinde Heroes 4 geliyor. O yüzden, elinizi çubuk tutun ve o gelmeden önce Disciples 2'nin tadına mutlaka bakın.

### ROLE PLAYING



**Baldur's Gate 2** %97  
Bir PC oyunuна şimdide kadar verdiği en yüksek notu almayı başaran BG2, bu listeden zor gider.

# nasıl puan veriyoruz?

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

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

• Kesinlikle, henüz tamamlanmamış oyunları incelemiyoruz. Oyunların beta kopyalarını, ne de video/müzikleri oyundan sökülmüş Internet kopyalarını kesinlikle incelemeyi reddediyor ve oyuna haktığı puanı vermek için, piyasa versiyonunun elimize geçmesini bekliyoruz. Ama çok özel durumlarda, oyunların basın için özel hazırlanmış ve dağıtıçı 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 olmasına ve oyuna daha sağlıklı bir puan vermesini sağlıyoruz.

• Eğer bir oyunun Level Hit veya Level Klasik ödüllü almaya aday olarak göründüğünüz, o oyunu sonuna kadar oynadıkten sonra inceleziz. Ama istisnásız bütün oyunlar en az 10 saat inceledikten sonra yazısı yazılır.

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

## Puanlar neyi ifade ediyor?

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

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

**%70-%79 arası:** Level Hit almayı hak etmemiş oyunlar kesinlikle çöplük değildir. Aksine, bu puanı almış oyunlar görülmeyi hakeden, iyi oyunlar olacaktır.

Eğer türden hoşlanıyorsanız, gönül rathatlığıyla alabilirsiniz.

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

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

## INFO-BOX

## TÜR

Bilgi İçin • Oyunun yapımcı ve dağıtıçı firması ve web adresi

**Minimum Sistem** • Yapımcı firmaların önerdiği minimum sistem gereklilikleri

**Multiplayer** • Internet ve ağ üzerinden oyunlara destek verip vermediği

## ÖYUNÜN ADI

## NOT

Grafik • Oyunun grafik kategorisindeki artıları ve eksileri

Atmosfer • Oyunun sizi ne kadar içine çekebildiği ve sizi başka bir dünyada olduğunuzu ne kadar inandırıldığı

Ses/Müzik • Oyunun ses efekti ve müzik kategorilerindeki artı ve eksileri

Oynanabilirlik • Oyunun ne kadar çabuk öğrenilebilir, oyuncuya gereksiz detayları boğmadan ne kadar zorlayıldığı



## İNCELENEN OYUNLAR

- |              |  |
|--------------|--|
| <b>sf 30</b> | <b>COMMAND &amp; CONQUER: RENEGADE</b>     |
| <b>sf 51</b> | <b>COSSACKS: ART OF WAR</b>                |
| <b>sf 38</b> | <b>DARK AGE OF CAMELOT</b>                 |
| <b>sf 72</b> | <b>DARK CLOUD</b>                          |
| <b>sf 55</b> | <b>DEMONWORLD 2: DARK ARMIES</b>           |
| <b>sf 53</b> | <b>ERACER</b>                              |
| <b>sf 36</b> | <b>ETHERLORDS</b>                          |
| <b>sf 52</b> | <b>EUROFIGHTER TYPHOON</b>                 |
| <b>sf 68</b> | <b>HEADHUNTER</b>                          |
| <b>sf 48</b> | <b>HOOLIGANS: STORM OVER EUROPE</b>        |
| <b>sf 70</b> | <b>ICO</b>                                 |
| <b>sf 50</b> | <b>KICK OFF 2002</b>                       |
| <b>sf 54</b> | <b>MALL TYCOON</b>                         |
| <b>sf 74</b> | <b>MARTIAN GOTHIC</b>                      |
| <b>sf 44</b> | <b>MEGARACE 3</b>                          |
| <b>sf 64</b> | <b>METAL GEAR SOLID 2: SONS OF LIBERTY</b> |
| <b>sf 75</b> | <b>MR. MOSQUITO</b>                        |
| <b>sf 40</b> | <b>RAYMAN M</b>                            |
| <b>sf 54</b> | <b>SHADOW FORCE: RAZOR UNIT</b>            |
| <b>sf 42</b> | <b>STAR TREK: BRIDGE COMMANDER</b>         |
| <b>sf 34</b> | <b>TIGER WOODS PGA TOUR GOLF 2002</b>      |
| <b>sf 46</b> | <b>WARRIOR KINGS</b>                       |
| <b>sf 55</b> | <b>WW2 IWOJIMA</b>                         |

## DÜNYADA EN ÇOK SATANLAR

### PC

1- Medal of Honor: Allied Assault

2- Command & Conquer: Renegade

3- The Sims: Hot Date

4- Star Trek: Bridge Commander

5- Championship Manager 01/02

6- The Sims

7- Warrior Kings

8- Harry Potter Philosopher's Stone

9- Zoo Tycoon

10- Sid Meier's Sim Golf

### KONSOL

1- Metal Gear Solid 2

2- Gran Turismo 3

3- Grand Theft Auto 3

4- Tekken Tag Tournament

5- State of Emergency

6- Max Payne

7- Wipeout Fusion

8- Dead or Alive 2

9- Time Crisis 2

10- Pro Evolution Soccer

### geçen ay

(PS2)

(PS2)

(PS2)

(PS2)

(PS2)

(PS2)

(PS2)

(PS2)

(PS2)

(PS2)

(PS2)

(PS2)

(PS2)

(PS2)

(PS2)

(PS2)

(PS2)

(PS2)

(PS2)

(PS2)

(PS2)

(PS2)

(PS2)

(PS2)

(PS2)

(PS2)

(PS2)

(PS2)

(PS2)

(PS2)

(PS2)

(PS2)

(PS2)

(PS2)

(PS2)

(PS2)

(PS2)

(PS2)

(PS2)

(PS2)

(PS2)

(PS2)

(PS2)

(PS2)

(PS2)

(PS2)

(PS2)

(PS2)

(PS2)

(PS2)

(PS2)

(PS2)

(PS2)

(PS2)

(PS2)

(PS2)

(PS2)

(PS2)

(PS2)

(PS2)

(PS2)

(PS2)

(PS2)

(PS2)

(PS2)

(PS2)

(PS2)

(PS2)

(PS2)

(PS2)

(PS2)

(PS2)

(PS2)

(PS2)

(PS2)

(PS2)

(PS2)

(PS2)

(PS2)

(PS2)

(PS2)

(PS2)

(PS2)

(PS2)

(PS2)

(PS2)

(PS2)

(PS2)

(PS2)

(PS2)

(PS2)

(PS2)

(PS2)

(PS2)

(PS2)

(PS2)

(PS2)

(PS2)

(PS2)

(PS2)

(PS2)

(PS2)

(PS2)

(PS2)

(PS2)

(PS2)

(PS2)

(PS2)

(PS2)

(PS2)

(PS2)

(PS2)

(PS2)

(PS2)

(PS2)

(PS2)

(PS2)

(PS2)

(PS2)

(PS2)

(PS2)

(PS2)

(PS2)

(PS2)

(PS2)

(PS2)

(PS2)

(PS2)

(PS2)

(PS2)

(PS2)

(PS2)

(PS2)

(PS2)

(PS2)

(PS2)

(PS2)

(PS2)

(PS2)

(PS2)

(PS2)

(PS2)

(PS2)

(PS2)

(PS2)

(PS2)

(PS2)

(PS2)

(PS2)

(PS2)

(PS2)

(PS2)

(PS2)

(PS2)

(PS2)

(PS2)

(PS2)

(PS2)

(PS2)

(PS2)

(PS2)

(PS2)

(PS2)

(PS2)

(PS2)

(PS2)



I'VE GOT A PRESENT FOR YA!

COMMAND  
&  
CONQUER™

# RENEGADE™



Missile Soldier'larınızı yakından koruyun. Çünkü yakın çarpışmalarda kolay yem oluyorlar

**S**eneler önce Command & Conquer oynarken, bir görevde gelmiştim ki ekranda tek bir adam vardı ve tüm olay bununla halletmem gerekiyordu. Tabii o zamanlar strateji oyunları bu kadar bol ve çeşitli sayılmazdı ve olan oyunlarda da tek bir adama kalmak demek, görevi kaybetmek demekti. O yüzden ekrana bakıp "Yuh!" dedim, o koca NOD üssünü dağıtmak için tek adamım vardı. Strateji oyunlarında çok alıksı oldum bili durum değildi bu.

Sonra "Eh, başa getin çekilir!" deyip ekranındaki minicik komandoya tıkladım. Alışmış "Evet efendim, sepet efendim" tarzı selamlardan birini beklerken "Ne istiyor?" gibisinden bir kargılık aldım. Sonra da karşısından gelen NOD askerlerini nasıl teker teker devirdiğini, nasıl binalara "hediye" bırakıp vinladığım gördüm. O vakit görevde niye tek komando verdiklerini anladım, iki tane verseler bu durum NOD'a karşı büyük haksızlık olurdu.

#### Adım Havoc'tur benim!

C&C komandosu o kadar tutulan, o kadar sevilen bir karakter oldu ki, daha sonra pek çok benzer oyunda, benzer tiplerlerin ortaya çıkmasına yol açtı. Ancak Westwood programcıları komando için daha farklı planlar kuruyorlardı. Ona bir isim, bir kişilik ve daha da önemlisи kendi oyununu vermesi çöktük kafaya koymuşlardı. Ama bilgisayar teknolojisinin ve oyun programcılığının onların kafalarındaki oyunu imkan tanımayacak seviyeye gelmesi, hafifle Havoc'un kendi oyununa kavuşması hayli zaman aldı. Yine de işe şu yönden bakmak gerek, bu kadar seneden sonra Renegade piyasaya çıktı, ama Duke Nukem'den daha hiç haber yok!

Neyse, gelelim Renegade'in nasıl bir oyun olduğunu, ilk başlarında Tomb Raider tarzı bir yapılmaması planlanıyordu asılonda, ancak sonradan katıksız bir FPS'ye dönüştürüldü. Ve bence böylesi çok daha iyİ oldu. Hoş, eğer ister-



NOD Stealth tankları ateş etmedikleri sürece sadece piyadeler görebilir. Tabii bu onları ezilmekten kurtarmaz.

seniz yine dış kamera açısına geçebiirsınız, ama böylesi pek kullanışlı olmuyor denebilir. Renegade'İ benzer FPS'lerin çoğundan ayıran en önemli özellik, C&C oyuncuları sayesinde hemen herkesi aşına olduğu bir oyun dünyasında geçiyor olması. Burada NOD ve GDI devamlı savaş halindeğer ve Tiberium adlı dünyamıza yabancı bir mineral tüm olaylarda başrol oynuyor. Adamımız Havoc savaş alanına pek yabancı sayılmaz, ancak ası ve söz dinlemez tavırları yüzünden başı oturtteleri sık sık belaya giriyor. Buna karşın GDI'İn listedeki en sağlam adamlardan biri olmaya devam ediyor, çünkü bu türden bileği sağlam, mangal yürekli bir serisi her filme ya da oyunda mutlaka ihtiyaç vardır. "Baba NOD ötmüze geliyor!" dendigünde "Koyverin gelsin-

ler!" diye bilen kaç kişi var ki koca oyunda? Kaç kişi hem bir orduya yetecek kadar silah taşıyip, hem de sessizce bir

duşman üssüne sızabilir?





Birbirinin kabusu olan iki araç karşı karşıya. Sayı üstünüğü Mammoth tanklarda olsa da NOD'ların alev tankları da hiç boş sayılmazlar.

### Kişisel Ion Topu mu???

Renegade oyuncusu GDI ve NOD arasında süregelen savaşın tam ortasına bırakıyor. Havoc pusuya düşürülen bir GDI keşif koluna destek olması için helikopterle çatışmanın ortasına indiriliyor ve oyun böylece başlamış oluyor. İlk başlarda büyük çatışmaların bir parçası olarak dövüşüyorsunuz, ancak konu ilerledikçe daha büyük güçlere karşı, gittikçe daha az destekle çarpışır hale geliyorsunuz. Yine de GDI sizi neredeyse hiç yalnız bırakmıyor ve istihbarat olsun, donanım olsun sık sık destek alıyorsunuz.

Oyun haritaları hayatı geniş ve detaylı, çoğu zaman hedefinize giden birden fazla yol bulabilemek mümkün olabiliyor. Ve hedeflerinizin oldukça fazla olduğunu söylemem lazımlı, coğuluğu oyuna başlarken yerine getirmeniz gereken birkaç emir alıyzsunuz, ancak görev esnasında bunlara devamlı yenileri ekleniyor. Haliyle en küçük haritayı tamamlamak bile hayatı zaman alıyor. Ve buna ek olarak eğer haritayı geçip kenarını köşesini incelemekte israr ederseñiz, pek çok ek görev daha bulabiliyor, macera dan maceraya koşabiliyorsunuz. Tabii tamamladığınız ek görevler skor'a dahil oluyor. Meseña ilk bölümlerden birinde kenarda köşede kalmış bir NOD Harvester'ını uçurmak gibi, buna benzer pek çok ek görev mevcut.



### Obelisk of Light

Renegade C&C dünyasındaki savaşları konu alındından, oyunda hem GDI, hem de NOD tarafının pek çok tanındık bina, araç ve ünitesi mevcut. Binaların işlevleri strateji oyularından hatırladıklarımızla birebir aynı ve bunları etkisiz hale getirmek çoğu zaman sadece görevin bir parçası değil, aynı zamanda işinizi de kolaylaştırın bir unsur oluyor. Mesela bir görevde elinizi çabuk tutup helikopter pistini patlatırsanız dakika başı yenilenen NOD saldırısı helikopterleriyle uğraşmak zorunda kalıymısunuz. Bir binayı etkisiz hale getirmenin ise iki yolu var, ya onu dışarıdan ağır silahlarla bombalarsınız, ya da içine girip ana kontrol terminaline bir patlayıcı yerleştirirsiniz. Bazı binalar ise senaryo rejisi sadece hava saldırısı ya da benzer biçimlerde yokedilebilirler. Ancak dikkat etmeniz gereken bir husus var, bilgi almak için girdiğiniz bir üssün önce elektriklerini kesmek için ana reaktörü patlatırsanız tüm bilgisayarlar da etkisiz hale gelecektir. Neyse ki bu gibi durumlarda kolunuzdaki EVA bilgisayarı sizı uyarıyor.

Oyundaki binaların içeri çok aşırı geniş ya da gösterişli değil, ancak ana harita içinde herhangi bir yükleme olmadan bunlara rahatça girip çıkabiliyorsunuz ve bazları hayatı hoş sürprizler içerebiliyorlar.

Oyunda binalardan başka alışmış C&C araçlarına da yer verilmiş. Bunlara adım bazı rastlamak mümkün ve basit bir NOD Buggy'den GDI Mammoth Tank'a kadar çok sayıda araç mevcut. Hava araçları ve Harvester'lar

dışında kalan heren her tür aracı kullanabilirsiniz, çeşitli özelliklerinden faydalana bilirsiniz. Ancak tabii araçlar boş olmalı, bilmemi bu kadar basit birşeyin altına çizmeye gerek var mı?

Oyundaki birimlere gelince, bunlar da C&C oyularından alınmalar, ancak senaryo ilerledikçe özellikle NOD tarafında oldukça sıradışı birimlerle karşılaşmaya başlıyorsunuz. Özellikle Black Hand komandoları çok canınızı sıkacaktır, çünkü bunlar hem çok dayanıklı, hem de çok daha ağır donanıma sahipler. Bu yetmezmiş gibi ilerleyen bölmelerde bir de ağır laser silahları ve görünmezlik alanı gibi teknolojilerle donanıyorlar, üstelik karşımıza çıkan standart askerler oynamaya başlıyorlar. Bunlara bir de Tiberium mutasyonu sayesinde iyice güçlenmiş yarı siber- netik komandoları ekleyin, ortam düğün bayram olsun. Tabii askerlerle ilgilenirken dikkat edilmesi gereken çok önemli bir husus var, mümkünse öncelikle ortamda Officer, yani komutanları temizleyin, yoksa devamlı yardım çağırıp işin sırayı çıkarabiliyorlar.

### Gatling Laser'in Faydalari...

Hatırlıyorum da C&C çıktıktan bir süre sonra bazı oyuncular oyuncunun veri dosyasını kurcalayıp oldukça ilginç birimler yaratmayı başarmışlardı. Mesela elinde standard silah olarak Obelisk gücünde bir laser topu bulunan piyadeler gibi seylerden bahsediyorum. Renegade programcıları sizin bu dertten kurtarmak için oyuna eniçi çeşit sıfır koymuglar. Bunlar basit bir tabancadan, yörükdedeki ion topuna dek değişen geyler. Ancak her FPS'den alışmış olduğunuzun aksine, burada daha büyük demek, daha iyi demek değil.

Westwood programcıları oyundaki düşmanları ve silahları birbirileyle dengellemek için hayatı

Fazla Tiberium'la hazırlı neşir olmanın yan etkilerinden birini bu NOD Initiate sayesinde görebiliyorsunuz.



özen göstermişler. Bunun sonucunda her silah, her düşman üzerinde aynı etkiyi göstermiyor. Örnek vereyim, laser tüfeği ilk bakışta chaingun kadar etkili görünmüyordu olabilir. Ancak Stealth Black Guard'lar söz konusu olduğunda, işler tam tersine dönüyor. Benzer bir şekilde Tiberium bazlı silahlar normal askerlere karşı hayli etkili ve zehirli etkileri nedeniyle bir isabetten sonra bile sağlığı götürmeye devam ediyorlar. Ancak biyolojik zırh giyen ya da Initiate gibi Tiberium mutasyonu sonucu ortaya çıkan düşmanlara karşı pek işe yaramıyorlar. Tabii burada düşmanın neresine nişan aldigınız da oldukça önemli, ama daha da önemlisi neyi kime karşı kullandığınız. Ve ilginç bir özellik daha, birilerini Tiberium silahıyla öldürürken dikkat edin,

çünkü düşmanın mutasyona uğrayıp berbat bir yaratığa dönüşme ihtimali her an mevcut. Neyse ki bu yaratıklar sadece size değil, düşmana da saldırıyorlar.

#### Üs Basmaca...

Renegade'in Multiplayer kısmından söz etmeden bu yazıya devam etmek imkansız, çünkü Westwood kastırıp hayli ilginç bir Multi oyuncu türü hazırlamış. Çoğu oyundakinin aksine, burada etrafı koşturup cepheye aramıyorsunuz. Aksine Renegade siz tam bir GDI-NOD savaşına sokuyor. Üsler, binalar, Tiberium tarlaları ve size para getiren Harvester'ların hepsi Multiplayer oyunda mevcut. Ancak üs kurmuyor ya da Tiberium toplamakla uğraşmıyoruz, bunlar otomatik yapıyor. Size düşen binalara gitip kendiniz bir "kişilik" ve "araç" satın almak. Kişilik derken neyi kastediyorum? Oyundaki belli ünitelerden biri ya da Single Campaign içinde karşılaşığınız Boss karakterlerden biri olabilmek elinizde. Düşük seviye karakterler yoğunlukla ücretsiz, ancak güçlü bir Boss olmak için hayli para harcamanız gereklidir. Ama öte yandan Boss olmak oyunu almak için yeterli değil, çünkü sıradan askerlerden bazılarının yetenekleri olmadan bina ya da araçları onarmanız ve benzeri işleri yapmanız mümkün değil.

Aynı şey aşağı yukarı araçlar için de söz konusu denedir. Mammoth Tank oldukça kalın bir zırh ve güçlü silahlara sahip, ama sürat istiyorsanız Humvee ya da Buggy kullanmanız gereklidir. Öte yandan Stealth Tank ile bir köşeye sinip öünden geçecek olanları beklemek şüphesiz Camping meraklılarının gününü gün edecektir. Ama NOD tarafında oynarsanız görünmezlikle fazla güvenmeyin, çünkü dengenin sağlanması açısından çok etkili olmaması sağlanmış, yine de sürpriz yapmak imkansız değil. Ve tabii binalarınızı korumanız, devredisi kalantları onarmanız şart, tipki Harvester'i korumak ge-



rektiği gibi. Bunu kaybetmek pek iyi olmuyor, bilmiyor musunuz? Aynı şekilde birilerinin üssünün ortasına Ion Cannon ya da Nuclear Strike Beacon koyması da pek hoş değil.

#### Hoş Grafikler...

Renegade grafik açıdan oldukça hoş bir oyun olmuş, aynı motorun biraz daha gelişmişinin Generals için kullanılacağını bilmek bunun ne denli kullanışlı bir yazılım olduğunu gösteriyor. Tabii grafik kalitesi Quake 3 ya da Unreal 2 motorları kadar yüksek değil, özellikle birimlerin çizimi ve animasyonlarında bunu iyice farkı diyoruz. Grafik kalitesi de yeni çıkan oyunlardan bir MOHAA ya da Wolfenstein kadar yüksek değil, ancak yine de hiç fena söylemez.

Ses ve müziğe gelince, bunlar da çok mükemmel sayılmasınla beraber, çoğu oyundakinden daha iyiler. Multiplayer oyunlarda o hattın her hali haber veren sesi bazen sinir bozabilen, ve müzik bir müddet sonra bayabiliyor, ancak bunlar çok önemli şeyler söylemezler.

Renegade'in ana problemlerinden biri oyun atmosferinin her an çok sürükleyici olamaması, bazen tempo o kadar düşebiliyor, işler o kadar tekdüze olabiliyor ki, insanı esnetebiliyor. Bu nın başlıca sebeplerinden biri düşman yapay zekasının gerçekten oldukça zayıf kalması. Tamam, bazen silah sesine tepki verebiliyorlar, ancak çoğunlukla sürüler halinde üzerinde saldırip kendilerini öldürmeye yetiniyorlar. Oyunda iki durum canınızı çok sıkacaktır, ilki nereden geldiği asla belli olmayan sniper mermisiyle devrilmek, ikinci ise korumanız gereken karakterlerin denyo gibi düşman sürüsünün içine dalması. Yapay zekanın zayıflığı maalesef sadece düşmanlar için geçerli değil yanı. Görünen o ki Westwood programcıları ilk C&C için yazdıklarını yapay zeka kodunu ayen burada da kullanmışlar, buna düşmanların yol bulma işlevi de dahil!

Kısaçısı Renegade oynarken çok daha iyi olabildi, hatta olmalıydı diyeceğiniz bir oyun. Ben dedim, oradan billyorum. Çoknumuz Single Player görevleri iki defa oynamayacaktır, çünkü harcanan zamana değmeyecektir. Ancak Multiplayer kısmı oyunun uzun süre gündemde kalmasına sebep olabilir, çünkü oldukça hoş ve sıradışı bir tarafı var, üstelik eşşek kadar tanklarla karşı tarafın adamlarını ezebilmenize imkan tanıyor. Ancak tabii gözü Counter'dan başka bir şey görmeyen çoğunluğun ilgisini çeker mi, orasını zaman gösterecek.

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



## LEVEL HIT

**Bilgi İğin** • [westwood.ea.com/games/ccuniverse/renegade](http://westwood.ea.com/games/ccuniverse/renegade)

**Yapım** • Westwood

**Dağıtım** • Electronic Arts

**Minimum Sistem** • P2-400, 128 MB RAM, 16 MB ekran kartı

**Önerilen Sistem** • P3-800, 256 MB RAM, 32 MB Ekrani kartı

**Multiply** • Internet ve LAN üzerinden 64 kişi

**Tür** • FPS

**Artılar** • Sürekli aksiyon içindedir. İlk C&C'yi sevenlerin çok hoşuna gidecek. Farklı zorluk seviyeleri oyunu zevkli kılyor.

**Eksiler** • Grafikler modern benzeriye kıyaslandığında biraz sonık kalıyor.

Yapay zeka çok salaklaşabiliyor.

**Son Karar** • Gözü Counter'dan başka birsey görmeyen çoğunluğun ilgisini çeker mi, orasını zaman gösterecek.

**Alternatifler** • Operation Flashpoint - %91

Starsiege Tribes 2 - %77

**LEVEL NOTU** %82

# tigerwoods

# pgatour 2002



Bir golf oyunun anatomisi...



**B**üyüklerde futbol dışındaki sporları pek sevmeler. Onun dışında hangi sporun konusu açılırsa 'iyii, iğrenç' tepkisi verilir. İnsanlar futbolla yatarlar. Yatmakla kalsalar iyi, bir de kalkarlar. 'Spor Haberleri' adı altında yayınlanan her haber futbol içeriğidir. Kimse de 'o zaman bunun adı neden Spor Haberleri?' diye sormaz. Halbuki ne değişik ve eğlenceli sporlar vardır. Mesela tenis, mesela golf...

#### Woods... Tiger Woods...

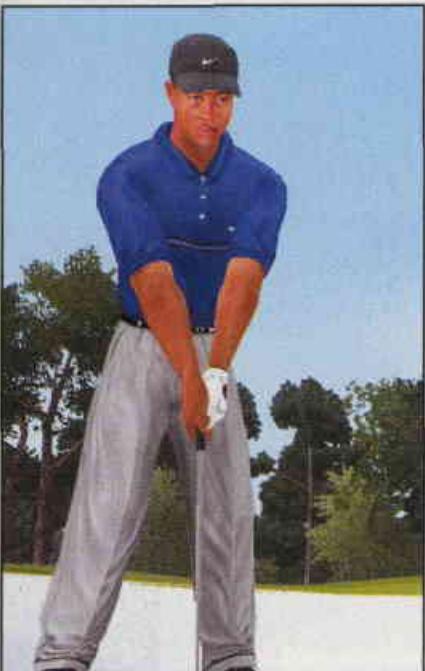
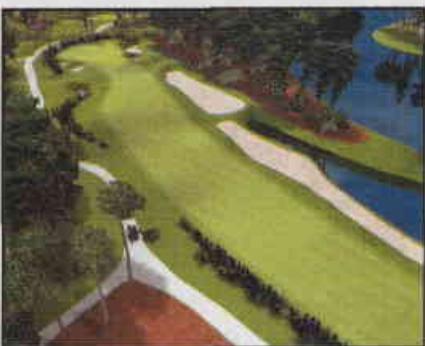
EA Sports, '99 yılından bu yana çıkardığı Tiger Woods serisi ile golf oyunlarını da tekeline almış gibi görünüyor. Zira, Tiger Woods 2002 şimdije kadar yapılan Tiger Woods oyunları içinde en iyi olanı. Hatta Microsoft'un Links serisinden de daha iyi.

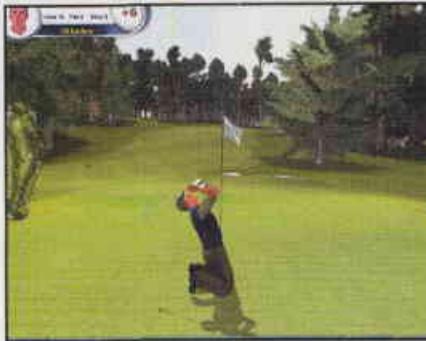
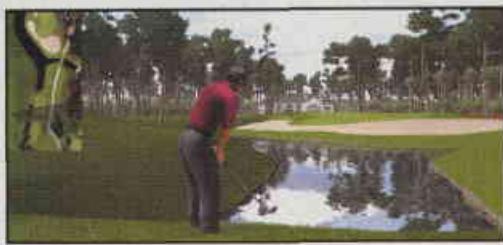
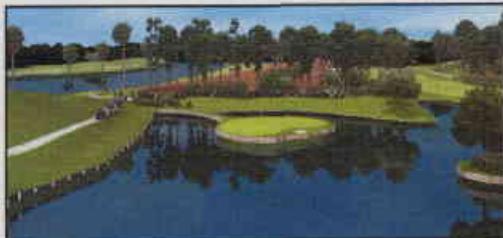
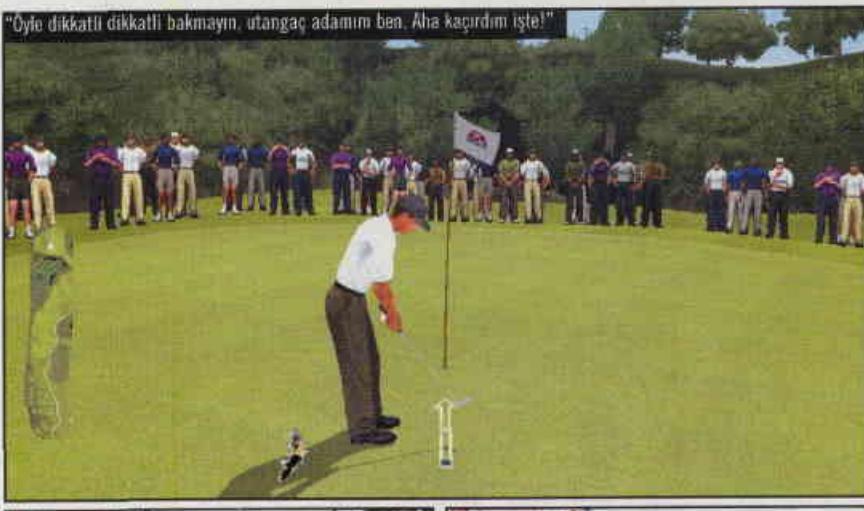
Tiger Woods 2002'de Play Golf ve Tour Challenge olmak üzere iki ayrı mod bulunmaktadır. Bu mod'lardan Tour Challenge'de PGA Tour 2002'ye katılabiliyorsunuz. Play Golf'te ise canınız nasıl isterse öyle oynuyorsunuz. Bu mod'da hava koşulu gibi detayları seçmek sizin elinizde. Oyunun en iyi yanlarından birisi, gerçek golf oyuncularını kontrol edebilmeyiz. Bunların arasında Brad Faxon, Colin Montgomerie, Lee Janzen ve Tiger Woods (haliye) gibi oyuncular bulunuyor. Ayrıca EA Sports'un diğer oyunlarında olduğu gibi Tiger Woods 2002'de de bir spiker ve bir yorumcu var. Diğer golf oyunlarında pek rastlamadığımız bir şey.

#### Hemen sonra...

Tiger Woods PGA Tour 2002'yi diğer golf oyunlarından çok keskin olarak ayıran bazı noktalar var. Mesela kameralının topu takip etmesi, daha önceki golf oyunlarının hiçbirinde yoktu. Diğer golf oyunlarında topa vurursunuz ve nereye gittiğini sadece haritadan izleyebilirsiniz. Tiger Woods 2002'de ise topa vurduktan sonra ister otomatik kameralaya ister kendi kameralızla topu takip edebiliyorsunuz. Oyun tamamen yeni bir 3D motor üzerine kurulmuş. Bu sayede, kameralı, 3D strateji oyunlarında olduğu gibi

mouse'un sağ tuşuna basarak çevirebiliyorsunuz. Oyunun tam aralıyla 3D olmasının getirdiği bazı dezavantajlar da yok değil. Bu dezavantajlar da her zamanki gibi grafiklere patlıyor. Aslına bakarsanız grafikler fena sayılmaz, ancak ağaçlar ve karakterler yakın dan bakınca pek iç açıcı değil. Bunun dışında karakterlerin hareketleri gerçekçi, ama animasyonlar zaman zaman çok komik olabiliyor. Mesela deliğe yakın bir yerden topa vurdığınız zaman, adamınız elini kaldırıp alınına koyuyor ve 'ooo nereye attim ben bunu ya,





dur bakıyorum' diyerek uzaklara dalıyor. Eh, haydi bu neyse, ama topa vururken, rakibinin eğilip tam ters tarafa bakması daha da komik. Bu bug'lardan oyunun atmosferini dağıtır. 2D seyircilerimizi ise saymak istemiyorum.

Tiger Woods 2002'nin, kameranın dışında çok iyi bir yanı daha var: Kontrol sistemi. Oyunda kullanılan kontrol sistemi Virtual Pool ile aynı. Yani, vuruş yapmadan önce mouse'a bir defa tıklıyorsunuz, sonra da mouse'u aynı golf sopası sallar gibi aşağıdan yukarıya doğru itiyorsunuz. Mouse'u ne kadar hızlı yukarı doğru iterseniz, topa o kadar sert vuruyorsunuz. Bu da topa gerçekten vuruyormuşsunuz gibi hissetmenizi sağlıyor (önceki Tiger Woods oyunlarında da kontrol sistemi aynıydı).

### Takriben...

Tiger Woods 2002'nin karakter animasyonlarını ve bazı grafik bug'larını saymazsanız pek eksiki yok gibi. Bug'lardan en önemli olanıysa, yer yer meydana gelen kaybolmalar. Mesele uzaktan bakınca bayrağı görmeniz çok zor, çünkü siz kamerası çevirdikçe bayrak zaman zaman kayboluyor. Bunların dışında grafikler daha da iyi olabiliirdi. Bu arada unutmadan belirtiyim, oyunun arabirimde çok basit. Diğer golf oyunlarında olduğu gibi kafanız karışıyor ve hiç golf oynamadıysanız bile bu oyunu rahatlıkla oynayabilirsiniz. Diyecek pek bir şey de kalmadı. Tiger Woods 2002 şimdilik kadar oynadığım en eğlenceli golf oyunu. Golf'le biraz olsun ilgilendiyseniz, bu oyunu kaçırmayın. ☺

Fırat Akyıldız | [firat@level.com.tr](mailto:firat@level.com.tr)

## LEVEL HIT

**Bilgi İçin** • [www.ea.com](http://www.ea.com)

**Yapım** • Headgate Studios

**Dağıtım** • EA Sports

**Minimum Sistem** • P 200 MMX, 64 MB RAM, 4 MB ekran kartı

**Onerilen Sistem** • P3-600, 256 MB RAM, 32 MB ekran kartı

**Multiplay** • Var

**Arıtlar** • Gerçekçi kontrol. Topu takip eden kamera. Basit arabirim.

**Eksiler** • Boş animasyonlar. Bazı grafik bug'ları.

**Son Karar** • Tiger Woods 2002 teknik açıdan rakiplerinden daha geride kalmıyor, ancak eğlenceli olması ve basit oynanışı sayesinde bu arayı hemen kapatıyor.

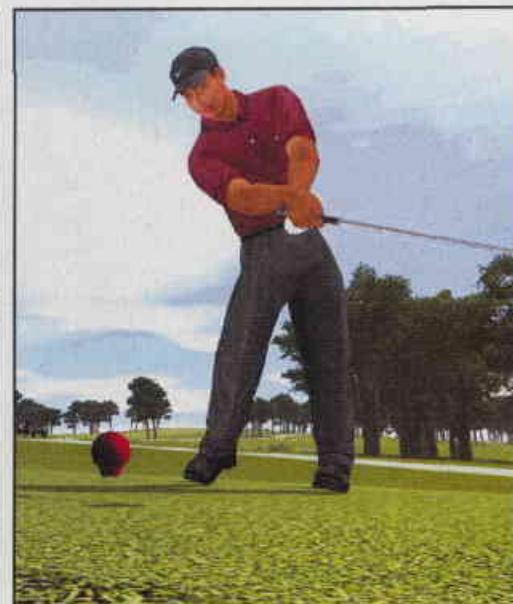
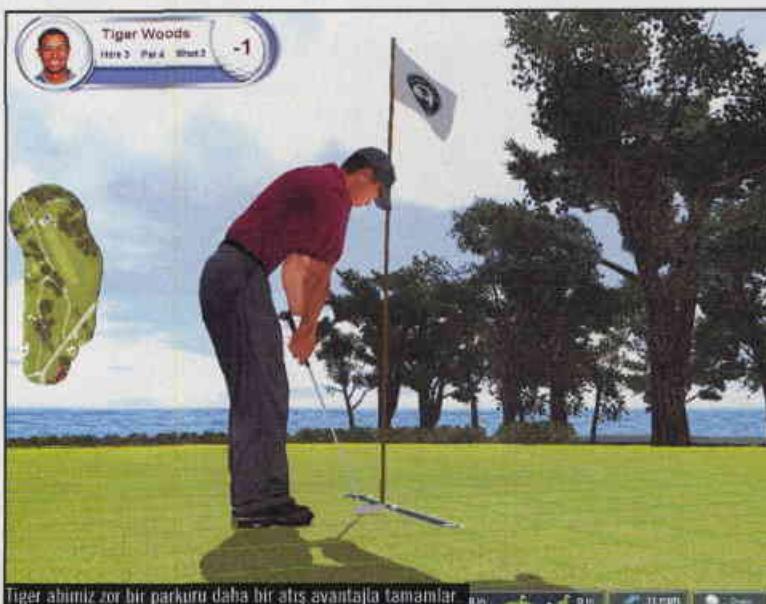
**Alternatifler** • Links 2001      Şubat 01 - %90

Microsoft Golf 2001      Mart 01 - %81

Jack Nicklaus Golf 6      Temmuz 99 - %86

## LEVEL NOTU

82



# etherlords

**Heroes of M&M ile Magic the Gathering birlesse...**

Bundan bir 15-20 sene önceki. Kahvede oturmuş mahalleden arkadaşları king oynuyoruz. Ama ömrümüzü tüketmişiz kahveerde, okey, pişti, pişirik hepini bittiğimiz. Haliyle zevk almadıyoız oyundan. Herkes ezbere oynuyor. Ortam cansız, sıkıcı, artık muhabbeti bile bırakmışız, vazife icabı oynuyoruz. Bizim Recep vardır, sizden iyi olmasın, altın kalpli bir çocuktu. Dedi ki "arkadaşlar gelin farklı bir oyun oynayalım". Sıkılmış tabii, kulak kabarttık. Farklı oyun ne kalmış diye merakta'yız. En son sıkıntından Canasta'yı keşfedip oynamışız otuz bin kez. Recep dedi ki "Gelin bu kağıtların hepsi savaşçılar, büyüler falan olsun, biz de büyüğün tabii. Böyle summon edelim, enhancement'layalım, sorcery'leyelim." O zamanlar Recep, Britanya'dan Eton kolejinden yeni mezun olmuş. Orada Christopher diye bir arkadaşı FRP neyim biseye sardırmış bunu. Ceyar diye mi n'e bir babası varmış, aşlen perakende yüzük işi yapıyormuş da şimdi kardeşleriyle kitap pazarlama olayına falan girecekti. Her neyse... Recep hep anlatır durdurdu böyle.

İlging geldi başlıklı oyuna. Mesele sinek vale oldu bize "Spider Prince", kupa yediği "Fireball". Baktık oyun sarıyor kendimize sıfır dan desteler yaptık. Bizim karikatürist İsmail vardı:

Üstünde resimler falan çizdi, bizi olayı bayağı bir geliştiştirdi aylarca cynadık.

Sonra Recep kayboldu ortalarдан. Geçen sene rastlaştık yıllar sonra "Neler yapıyorsun diye sordum", "Kart satıcıları tavanda, TSR'ı satın

aldım, FRP dünyasının Lord'u oldum. Nihaaaa" falan dedi. Baktim para insanı bozuyor, döndüm arkamı gittim.

## Büyülerin Karışımlı

Sonra duyduk ki bu kartla FRP oyunu cidden manyaklık olmuş, sarımsı dünyayı. Hatta bunun bir de oyununu yapmışlar, Etherlords diye. Arkadaş verdiler "sen byna anlaşın, iyiyse oynayalım biz de" diye. Sağ olunular altın kalpli çocuklar hepsi. Özellikle şıko ve kel olanla şı sırik gibi olańı. Yalnız tombalak bir genç var Bayram mı İsmi Obur mu ne? Onu pek gözüm tutmadı.

Oyun cidden kart oyunumus. Ama sadece o değil. Bir de Heroes of Might & Magic diye bir oyun vardı bilirsiniz. Ben kafamı kaldırımadım yillarda o oysandan. Adamlar bu. Heroes ile FRP kart oyunlarını birleştirmişler. Nasıl olmuş da birleştirmişler? Şöyle ki... Şimdi oyun önce aynı Heroes gibi. Hero'larnız var ortalıkta dolanıp başı boş gezen eşki-yayı temizliyor, maden falan kapatıyor, düşmana saldırıyor. Aynı Heroes nasılsa öyle. Ama ne zaman biriyle savaş olayı olsa buntar kılıcı, kalkanı bırakıp, kenara oturup bizim kağıt oyununu oynuyorlar. Aliyorlar beser tane kağıt desteden. Ne kadar mana o kadar köfte hesabı adamları sürüyorlar meydana.

Ama bazı farklılıklar var tabii. Mesele biz mana için böyle dere, tepe, tarla diye ayrı kartlar yapmıştık. Bunlarda o olay yok. Ether diye bir şey uyduруmuşlar. Havadan geliyor bunlar, bir de tek tip. Yani biz dere kartı olmadan paşa sıvama enhancement'ını kullanmadık mesela. Bunlarda öyle ayrılmaz yok. Zaten Ether dediğin bizim dilde bildigimiz Ether'dir. Hani boyalı falan temizliersin elinden, ayağa burna bastın mı bayıltır adamı, uyutur saatlerce. Eh bu Etherlords'da uytutuyor biz iste, işler kolaylaşın diye basıyorlar Ether'i,

bizde sormuyo-  
ruz nerden  
geliyor bu güç diye.

Olayın Heroes kis-  
mini da kırmışlar ba-  
ya. Mesela kaleen var  
ama hero dışında bir  
sey üretmiyor. Öyle bina  
falân yapmak yok. Sade-  
ce ortalıkta hazır bina-  
lar var, oralarдан kart  
satın alıyosun. Kesin  
Recep açmıştır bunları.

Gözü dönmemiş adamın bir kere. Tabii kart al-  
mak için para lazımlı, Recep kazıkçı. Onun için  
madenleri ele geçiriyoruz. Bir de savaş kazan-  
dık mı yendigimiz adamın varını yoğunu alı-  
yoruz. Yani yıldığı öldürüp yoğununu yiyoruz  
ki bize ters bir iş aslen.

## Kayıp Hero Adımları

Olay paraya olduğu gibi sırayla da tabii. Ama burada bir yanlış var. Heroes'da adam 20 adım gidiliyorsa sıran bitene dek o yirmi adımı kulla-  
nırımdır. Ama burada 2 adım ötede maden varsa  
ele geçireceğin, o iki adım attıktan sonra bir  
sey yapamıyorsun. 18 adım heba oluyor. O yüze-  
den kaç adımın var nereye ne kadar zamanda  
gidersin dikkat etmek lazım.

Oyna başladığınızda Hero'lарınız daha  
tabii. Ellerinde kötü kartlar var. Başta  
karşınıza çıkan basit yaratıkları öldürüp en  
kısa sürede kart satan binaya ulaşmak lazım.





Hero'nuz bir iki level atlayıp daha iyi kartlar aldıktan sonra daha güçlü düşmanlarla savaşabiliyor. Ancak bu daha iyi kartları kullanabilmek için Rune'ları olması lazım. Bu yüzden kart aldıktan sonra Rune satan binaya uğrayıp kartlarınıza Rune dolduruyorsunuz. Her

**« Kesin Recep açmıştır bunları. Gözü dönmiş adamın bir kere.  
Tabii kart almak için para lazım, Recep kazıkçı.  
Onun için madenleri ele geçiriyoruz. »**

kart için 5 rune taşıyabiliyorsunuz ve kartı 5 kere kullandıkten sonra tekrar rune alana kadar kullanamıyorsunuz. Arada karşınıza çıkan bazı hayır sever adamlar size her kart için bir kaç rune veriyor. Ama bunu bir kere yapıyollar.

Heroes'da olduğu gibi bir Hero'ya ağırlık verip onu geliştirmekte fayda var. Çünkü düşmanla karşılaşığınızda sizden mutlaka 1-2 level daha güçlü oluyor. Bu yüzden toplayabildiğiniz tüm experience'ları bir adama kullanmak lazım.

#### Ve Kabus Başıyor!!!

Buraya kadar oyun gayet güzel tabi. Ama bir süre sonra oyundaki iki hata karşınıza dikiliyor ve oyunu kabusa çeviriyor. Hatalardan ilki oyunun içine doldurulan bug'lar. Rahmetli

Hanife ninemin evinde bu kadar böcek yoktu valla. Oyunu hem Win 98'de hem de Win XP'de oynadım ve ikisinde de yarım saat bile meden bir saatten fazla oynamadım. Habire kilitlenip durdu. Üstelik kendi çokmekle kalmayıp Windows'u da çökertti. Üstelik nerede

ve nasıl kilitleyeceğİ belli olmuyordu. Neyse ki çocukların fark edip sonrasında bir sürü yama çiğndalar. Her yamada kilitlenmeler azaldı. Ben en son baktığında üçüncüsü çıktı. Şimdiye sekiz olmuştur herhalde. Ama yama çıkışına kadar az sınır sahibi olmadım. Ayrıca sürekli git yama ara, yükle tam bir eziyet. Hala Win XP için bazı sorunlar var.

Oyundaki ikinci facia ise görevlerin tasarımları ve zorluk seviyesinin ayarlanamayışı. Yamalar çıkmadan önce oyun öylesine zordu ki en basit seviyede en kralı gelse 3-4 bölüm zor geçiyordu. Oyun başlıyor, alel acele hero'nuzu ortalıkta koşturup Level atlattırmaya çalışıyorsunuz, tam 4. Level olmuşken siz, düşman 9. Level bir cengaverle gelip kafaniza vurup gitdiyor. Eee bunun neresi zevkli? Bilgisayar çok eğleniyor olabilir, "Nası ezdim veledi, nihaa" nidaları atıyor olabilir. Ama ben eğlenmedikten sonra ne anlımı var ki? Buna tam kendi paranla rezil olmak, veya ne bilim besle PC'yi oysun gözünü falan denir.

Yamalardan sonra oyun biraz daha kolaylaştı. Ama bu beni hiç mutlu etmedi. Çünkü hatalı olan bölüm tasarımlarını düzeltmek yerine tutup yapay zekayı kıştılar. Düşman hala 9. Level geliyor karşınıza ama eskisi kadar iyi oynamıyor sadece. Bu yüzden oyun hala çok zor. Çünkü bazı görevler öylesine gelişiyor ki başarıma şanssız hiç yok. Məsela 3. bölümde dost bir kaleyi korumak zorundasınız. Siz daha maden-

leri toplayıp, adamınıza kart almadan mevcut iki rakibiniz o kaleyi yıkıyor. At koşturun bakalım yetişebilecek misiniz? Ama bazen de aynı görevde siz saatlerce oyalansanız da kafalarına esip şu kaleye saldırıyorlar. Her bölümü saatlerce sürebilen bir oyunda, kazanıp kaydetmemen yapay zekanın paşa keyfine kalması sıkıcı.

Oyunda hikaye de pek zayıf. Aralarda bir sürü bir şeyler anlatılıyor ama görevlerin hikayele bağlı olmaması ve ara demoların eksiksliği yüzünden hikaye siz asla yakalayamıyor. En güzel siz karakterinize Raistlin adını verin. Zaten Ankara'dan Raistlin'in tarihçesi olan Ruhdöveni çıkmış. Oyun aralarında kaptan bir bölüm okusun çok daha fazla şey verir size.

Oyunun müzükleri ve sesleri yeterli ama akılda kalıcı değil. Grafikler ise biraz alengirli. Ana haritanın grafikleri 3D ile fazlaıyla karışık ve sevimsiz olmuş. Ancak savaş ekranı grafik olarak harika. Gereksiz kamera dinamiklerini kısır büyümelerini kaparsanız hem daha hızlı hem de rahat oluyor. İşte genel olarak Etherlords böyle bir oyun. Bence iyi bir fikir, olumlu ve olumsuz yönlerin karmaşasında eriyip gitmiş. Eğlenmek için oynanacak bir oyun değil. Ama Heroes ve özellikle Magic the Gathering sevenler için günlerini bağılayabilecek bir karışım. Aman oyunun yamasını yüklemeyi unutmayın. ☺

Tugbek Ölek | tugbek@level.com.tr

**Bilgi İçin** • [www.etherlords.com](http://www.etherlords.com)

**Yapım** • Nival Interactive

**Dağıtım** • Dreamcatcher Interactive

**Minimum Sistem** • PII-300, 64MB RAM, 8MB ekran kartı

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

**Multiply** • 8 kişi (aynı bilgisayarda)

**Artılar** • Magic the Gathering ile Heroes'un karışımı, güzel combat grafikleri

**Eksiler** • Dengesiz zorluk seviyesi, bir dolu bug, karışık harita grafikleri

**Son Karar** • İyi bir fikirle yola çıkıp vasat bir oyun yapmayı başarmış Nival Int. Bırakın daha önemli davranışlarınız yılannızıza çalabilirlərdir.

**Alternatifler** • Heroes of Might and Magic III – %89

Magic the Gathering – %60

Disciples 2 – %85

**LEVEL NOTU** **%71**





# darkageofcamelot

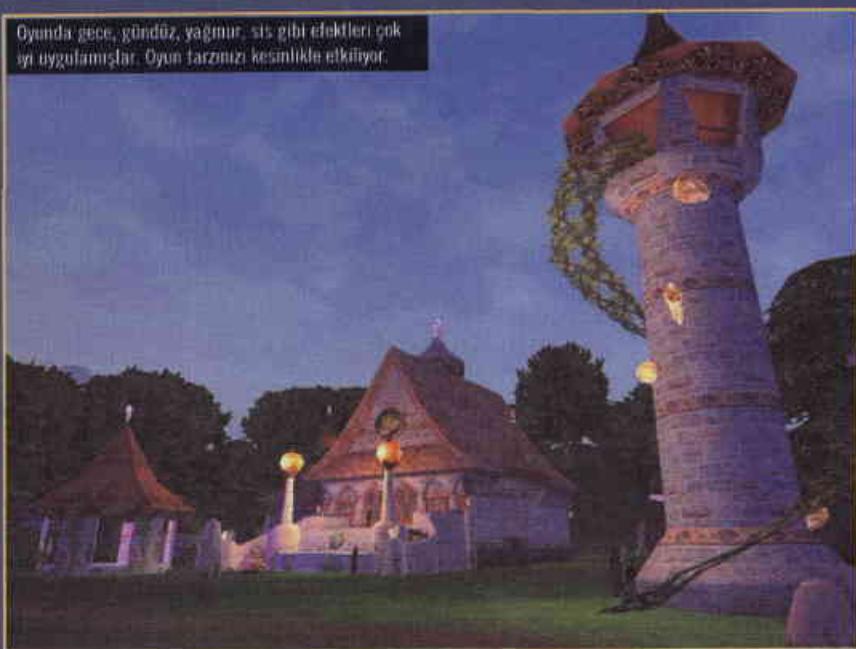
Online RPG'lerin yeni çağı bu oyunla başlıyor.

**B**ır ölenin krali varis bırakmadan ötürse ne olur? Ülke karışıklık ve paylaşım mücadeleleri ile yüzüze kalır ve düşmanlar da bu fırsatı kaçırın. Bir Devasa Online oyun olan Dark Age of Camelot da bu senaryo üzerine kurulmuş. Král Arthur'dan sonra Britanya kıtasında bulunan üç kuvvet birbirine düşmüştür. Vikingleri temsil eden Midgard'ilar, Keltleri temsil eden Hybernialılar ve krallığı bir arada tutmaya çalışan Albion. Her biri kendi ötesi için canla başla savaşan oyuncularla dolu. Üstelik tamamen PvP'den uzak bir oyun oynamak ya da tamamen PvP'ye dalmak isteyenler için her türlü ortam hazır. Bu fantastik dünyada ne olsmak isterseniz olabilirsiniz. Ama öncelikle el kitaplığını iyice okumasınız. Internet bağlantınız için ise hiç endişelenmeyin. Dial-up modemle bile oyunu yurt dışındaki serverlarda rahatça oynayabilirsiniz.

#### Ne tarafta savaşsam

Üç tarafın da kendine has ırkları ve sınıfları mevcut. Örneğin Elffi oynamak istiyorsanız Hybernia'yı seçmeniz. Fakat şimdide kadar hiç bir RPG'de oynamaya fırsat bulmadığınız bir karakter olan "kobold" olmak istiyorsanız o zaman da Midgard sizin için en iyi seçim olacaktır. Albion ise İskoç, Arap ve İngiliz ırklarını bir araya getirmiş gibi görünüyor. Eğer roleplay yapmayı seven bir oyuncusunuz karakter yaratırken size tavsiyem neden zevk alacağınız onu seçmeniz. Mesela benim oy-

Oyunda gece, gündüz, yağmur, sis gibi efektlere çok sık uygulanıyor. Oyun tarzınızı kesimle etkiliyor.



nadığım serverda (Kay) sanırım TEK Highland'lı Scout benim. Bir Scout olmak hızlı ve isabetli ok atmak demek ve bu yüzden quickness (hız) ve dexterity'si (çeviklik) daha yüksek olan Saracen ırkı bu iş için bıçaklı kafstan. Ama ben bir İskoç olmayı daha heyecanlı buluyorum.

Oyunda karakterinizin kazanacağı ilk beş level bir anlamba alışma devresi. Bu arada ölümsüz tecrübe puanı kaybetmemeniz ve constitution (sağlık) puanlarınızı geri almak için para harcamak zorunda değilsiniz. 5. level'dan sonra asıl oyun başlıyor diyebilirim. Çünkü bu leveldan sonra uzmanlaşacağız sınıfı seçtiyorsunuz. Diyelim oyuna bir savaşçı olarak başladınız. 5. Levelde oyuna artık bir

paladin olarak devam edebilirsiniz. Ya da savaşçı olarak katabilirsiniz.

Sınıf demiesen, oyunda 33 farklı sınıf var. Yalnız bunların herhangi birinden bir karakter yaratamıyorsunuz. İlk yarattığınız karakter oyunda hangi tarafta için savaşacağınıza da bağlılıyorsunuz. Eğer yalnızca Midgard ırklarından ve sınıflarından olabiliyorsunuz. Bu kısıtlamayı oyunda casusluğun önlemesi için koymugut ki bence çok doğru bir önlem.

#### Tek başına olmaz

Oyunda her bir yerde kadar tek başına level atlayabiliyorsunuz. Fakat her level bir sonra-

## Kral Arthur Türk olsaydı

- Oyunda "ülkeli" makrosu bulundu.
- Dövüş hazırlıkları içinde asılı bir teleden kayarken bigaç atma bulundu.
- Herkesin kılıçları kurt başı kabzaltı oluydu.
- İyileştirme büyülerinde "yaraya balık sürme, güneş gören yerleri kapatma" gibi seçenekler bulunuyordu.
- Her oyuncunun düşman tarafta ondan habersiz büyümüş bir kardeşi bulunuyordu.
- Büyücülerin hepsi ak sakallı ve cübbeli oluydu.
- Arthur dövüşürken koltındaki saat gözükür, tepesinden uçak geçerdi.





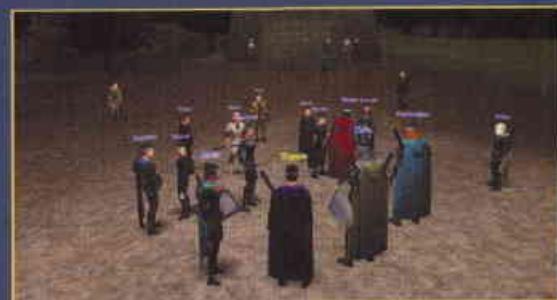
İşte bir zafer hatırası The Huns, Kay Server'ında bir Keep ele geçirilen ilk guild oldu.

kinden bariz bir şekilde daha zor atlıyor. Ayrıca karşınızda NPC'ler de bir yerden sonra toplu dolasmaya başladıkları için tek başınıza pek bir şansınız kalmıyor. Bu durumda en fazla 8 kişiye kadar kurabileceğiniz bir grup sizin hem olmamanız hem de daha kabuk level atlamanız açısından garantiye alıyor. Oyunuda bir renk kodu sistemi mevcut. Bir yaratığa tıkladığınızda sizin levelinizde göre isminin altındadır renk göroyorsunuz. Gri, yeşil ve mavı olan yaratıkları rahatlıkla öldürdüklerken sarıdan itibaren zorlanmaya başlıyorsunuz. Portakal, kırmızı ve mor ise tek başınıza imkansız bir seviye demek. Gri olanlar size ne tecrübe puanı ne de ega veriyorlar. Her level atlannızda bir önceki levelde size yeşil olanlar griye

düşüyor. Böylelikle devamlı avlandırmız bolgeyi değiştirdip farklı yerlere gitmek ve oralar da avlanmak zorunda kalıyorsunuz.

Dün yalnızca level atlamayısunuz. Aynı zamanda skill'de geliştirmeyorsunuz. Skilleriniz tipki Ultima Online'da olduğu gibi kullanıkça artıyor. Bunun için belli malzemeleri satın alıp devamlı olarak çalışmalısınız. Örneğin ok yapmak için tüy ve tahta alıp devamlı olarak ok yapmalısınız.

20. levele gelinceye kadar bir çok task ve quest (kısa ve uzun görevler) alabiliyorsunuz. Bunlar size hem tecrübe puanı hem de büyülü eşyalar sahibi. Hepsini tek tek yapmanız öneririm. Çünkü görevler bir defa attandımda bir daha gelmeyecekler ve yapmadan geçmeye



Bu alanlarda aldığınız puanlar "Realm Point" olarak geçiyor ve bazı eşyalar yalnızca Realm Points ile satın alınabiliyor.

#### At, silah, ev

Kendiniz için ev almanız ya da bir at sahibi olmanız şu an için mümkün değil. Attar belediye otobüsü gibi yalnızca belli duraklar arasında çalışıyor. Fakat bir guild olarak rakibinizin kaleyi elinde tuttuğunuz sürece tüm guild üyeleriniz belli bir bonusa sahip oluyor. Oyunun grafikleri ve sesleri muhteşem. Animasyonları da öyle.

## « Meydan savaşlarında yalnız kılıç dolaştırınız mı hiç daha önce? »

niz size çok şey kaybetmeyecek.

DaC'ta büyük çok büyük bir öneme sahip. Bir çok hedefi yurabilen büyüler ve iyileştirme büyüleri yapabilen karakterler savaşların kendini değiştirebiliyor. Ayrıca yanında hayvan gezdirebilen büyüler önce buları saldırtıp daha sonra uzaktan büyülle rakiplerini daha kolay alt edebiliyor.

#### PvP

Gelelim oyunun en zevkli kısmına. Kendi krallığınızda kalıcı canavarlarla karşılaşmakta serbestsiniz. PvP için hiç kimse sizin zorlamıyor. Ayrıca PvP'ye de istediğiniz zaman gidebilisiniz. Fakat ben 35. Level dan önce bunu tavsiye etmiyorum. Aslında PvP terimi bu oyunda RvR yanı Realm versus Realm olarak geçiyor. Yaklaşık 300 civarında oyuncunun birbiriley çarpışabildeği bu savaşlarda rakibinizin kalelerini ya da onlar için çok değerli eşyaların bulunduğu yerleri ele geçirmek oyunun temelini oluşturanı.

Yaratılan dünya gerçekten mükemmel. Hiç bir şey gözünüzü batmıyor. Hiç bir harita ya da dungeon can sıkacak kadar büyük, boş veya sıkıcı değil. Savaşırken yaptığınız hareketler, büyük efektleri, şehirlerin mimarisi ve oyunun kurulu olduğu mantık sizin hiç bir şekilde rahatsız etmiyor. Ayrıca savaglar otomatik olarak yapıldığından internet bağlantınız yavaş da olsa pek problem çalışmıyor.

Dark Age of Camelot, Online RPG'ler için yepyeni bir çağ açıyor. Oyunun dayalı olduğu sistemin çok az açığı var. Sistem sizin ayrıntıları boğmuyor ve oyunu daha akıcı olarak oynamana yardımcı oluyor. Özellikle oyuncular kendi arasında birlik sağlamaya ittiği için sağları ve örgütü bir kitleye kısa sürede sahip olacaktır. Fakat bu sistem oyundan ayrılan oyuncuların giderken yanında arkadaşlarını da götürmesine sebep olabilir. Genede rahatlıkla şuna kadar oynadığım en iyi online RPG olduğunu söyleyebilirim.

Burak Akmenek | burak@level.com.tr

## LEVEL HIT



**İlgili Link** → [www.darkageofcamelot.com](http://www.darkageofcamelot.com)

**Tarafından** → Mythic Entertainment

**Platform** → Windows

**Minimum Sistem** → Pentium II 450, 128MB RAM, Internet

**Önerilen Sistem** → PII 733, 128 MB RAM, Internet

**Multimedya** → Sadece Internet üzerinden oynanır

**İnceleme** → DEVAŞA MULTIPLAYER

**Açıklama** → Gözel grafikler. Atmosferi siz tamamen sanıyorsun. Ses efekti çok başarılı. Oyunu alıpması çok kolay.

**Etkiler** → Tek başına oynamazsınız mümkün değil.

**Sınıf Karakter** → Dark Age of Camelot, Ultima Online'dan bikerler çok iyi bir alternatif.

**Alternatifler** → Ultima Online-%80

Anarchy Online-%77

Evequest

**LEVEL NOTU** %89

# rayman

Rayman artık multiplayer! Haydi hayırlısı!

**K**olsuz, bacaksız ve de kafasız kahraman Rayman geri geldi! Olmadı! Rayman'ın kafası vardı! Durun o zaman baştan alayım. Rayman geri geldi! Sadece kolları ve bacaklısı yok! Yalnız bu defa Rayman saf bir platform oyunu değil. Her şey çok farklı. Hem de nasıl?

Rayman ilk çıktığında çaylak bir platform oyunuydu, ama şimdi bir platform oyunundan çok daha fazlasını veriyor: Rayman artık multiplayer! Bir platform oyunu nasıl olur da multiplayer olur? Bakın şimdiden...

Kafa da dümündüz oldu işte mi?



## Mini mini M&M

Eski Rayman oyunlarını kafanızdan silin. Rayman M, tam anlamıyla multiplayer oynamak için tasarlanmış bir aksiyon oyunu. Yani diğer anlarda, Quake 3: Arena veya No Escape'dekine benzer arenalarda karşılıklı olarak savaşıyorsunuz veya yarışıyorsunuz. İlginç olan şey ise, oyunun adında bile 'multiplayer' geçmemesine rağmen, Rayman M'in Internet ve LAN desteğinin olmaması. Rayman M, eskiden iki kişi oynadığımız oyunlar gibi oynanıyor. Split-screen sayesinde oyunu aynı bilgisayarda 4 kişiye kadar oynayabiliyorsunuz. Oyunda Race ve Fight olmak üzere iki farklı mod bulunuyor. Race mod'unda karşınızdaıyla yarışarak etapı birinci bitirmeye çalışıyorsunuz. Bu mod'da eski Rayman 3D oyuncuları hiç yabancılık çekmeyecek, çünkü kontroller ve kamera aynı Rayman 3D'de olduğu gibi. Fight mod'unda No Escape'de olduğu gibi bir arenada birbirinizle savaşıyorsunuz, ancak bu tam anlamıyla bir savaş sayılmaz. Arenanın belirli yerlerinde kristaller bulunuyor ve kristaller rakibinizden önce toplamaya çalışıyorsunuz. Bu sırada da ateş ederek onu dondurabiliyorsunuz. Race ve Fight mod'lari da kendi arasında ayrılıyor. Race mod'unda klasik yarışın yanında; Lums ve Popolopoi gibi mod'larda da yarışabiliyorsunuz. Mesela Popolopoi'de zaman geriye doğru doğru işliyor ve siz zaman bitmeden yarışı bitirmeye çalışıyorsunuz.

## Eee, sonra?

Rayman M'de mod sayısı fazla tutularak oyunun uzun süreli olması sağlanmış. Bunun yanında oyun zaten size beklediğiniz eğlenciyi verebiliyor. Özellikle Race mod'u en çok eğleneceğiniz kısım. Bu mod'u yalnız başına oynarsanız üç kişiye karşı yarışıyorsunuz.

Pistlerde size hız kazandıracak birçok power-up bulunuyor. Mesela yerdeki mavi oklar basarsanız daha hızlı koşuyorsunuz. Eğer havadaki uçan daireleri vurursanız üstten bir lazer-ip düşüyor ve ona tutunarak daha yüksekteki yollere ulaşabiliyorsunuz. Ayrıca pistlerde sizi çok yükseğe fırlatan yollar da bulunuyor. Bunların hepsi oyun boyunca kullanmak zorundasınız. Yoksa rakiplerinizi sizi çok rahat bir şekilde geçiyor. Bu arada, eğer rakiplerinizin sizi geçmesini istemiyorsanız onlara pislik de yapabiliyorsınız. Üzerinde örümcek işaretli bulunan tuşlara ateş ettiğiniz zaman bazı tuzaklar harekete geçiyor. Mesela bir kapıya geçiktiken sonra hemen arkanızdan kapatırsanız, rakiplerinizi kapıya coyt diye çarpabilir. Dediğim gibi, bu mod'da her şey Rayman 3D ile aynı. Ne strafe var, ne de başka bir şey. Fight mod'unun ise klasik 3D shooter'lardan pek farkı yok. Bu mod'da; Lum Spring, Lum Fight ve Capture the Fly gibi mod'lar bulunuyor. Capture the Fly mod'u bunlardan en ilginç olanı. Bu modda arenadaki uçan canavarı (as-



Heyo yangın çıktı!

lan o aslan!) bulmaya çalışıyorsunuz. Bu canavarı alıncá zaman sizin lehiniye işlemeye başlıyor, çünkü canavar sizde ne kadar çok kalırsa, o kadar artı puan kazanıyorsunuz. 10'a gelince de oyun sizin oluyor. Bu arada çocuğa canavar dedim ama, aslında çok şirin bir şey.

### « Eğer daha önce Patlayan Solucan diye bir şey duymadıysanız, Rayman M oynamayı deneyin. »

Lum Fight mod'unun ise bildiğiniz death-match'lerden farkı yok. Hatta kullandığınız silahlar bile Quake 3'dekilere benziyor. Lum Fight'da mouse'u da kullanarak kafanızı istediğiniz yere çevirebiliyorsunuz ve sağa sola strafe yapabiliyorsunuz. Silahlar arasında; bomba, lazer ve lav silahı da bulunuyor. Unutmadan, bir de patlayan solucanınız var (ee, patlıyor işte ne bileyim).

Rayman M'de eski oyunlarda bulunan tüm karakterleri seçip oynayabiliyorsunuz. Rayman, Razorbeard, Globox, Henchman 800 ve Teensies, seçebileceğiniz karakterler arasında. Ayrıca başarılı olursanız gizli karakterler de oyuna dahil oluyor. Karakterlerin animasyonlarıysa gerçekten çok komik. Özellikle Henchman'ın tahta ayağıyla koşması, kafasına bir

Şey, işte split-screen mod'u. Koşun kapın elması. Bulamadım işte yazacak bir şey. N'apıym?



Çocuğum sallama kardeşini bacaklarını çırıplarıyor.

şey yediği zaman konserve gibi ezilmesi ve diğer hareketleri çok güzel gözüküyor. Sadece Henchman değil, her karakterin animasyonuyla ayrı ayrı uğraşılmış.

Oyunda yapabildiğiniz hareketler Rayman 3D ile aynı. Eskisi gibi, bir defa zıpladıktan

sonra yeniden zıplama tuşuna basarsanız yere daha yavaş, kulaklarınızı çevirerek yere iniyorsunuz. Teensies ise birbirlerini bacaklarından tutup sallayarak hızlarını kesiyorlar.

#### Rayman 3D'den Rayman M'e...

Rayman M'de, Rayman 3D'nin grafik motoru aynen kullanılmış. Yani grafiklerde herhangi bir gelişme yok, 1280x1024'te bile grafikler çok yüzeyel gözüküyor. İlk bakışta grafiklerin üzerinde hiç uğraşılmadığını anlayabiliyorsunuz. Sadece karakter modellemeleri ve animasyonları güzel gözüküyor. Onun dışında grafiklerin Croc'dan hiçbir farkı yok. Kaldı ki Croc kaç sene öncesinin oyunu... Yine de birçok kişi bu tarz oyunlarda grafikten çok eğlenece arar. Rayman M'in multiplayer modunda eğleneceğiniz kesin. Ayrıca birbirinizin yolunu kapayabilmeniz ve kullanabileceğiniz birçok power-up'in bulunması da oyunu daha da heyecanlı hale getiriyor.

Rayman M'in grafikleri dışındaki bir diğer sorunu da sesleri... Sesler, Rayman M gibi eğlenceli bir oyunda çok farklı olmalıydı. En azından bu kadar az ses kullanılmamalıdır. Oyun boyunca toplasanzı beş-altı farklı sesi bir arada duyamıyorsunuz.

#### Yağmur adam

Nereden bakarsanız bakın, Rayman M'in eğlenceli bir oyun olduğunu göreceksiniz, ancak bu demek değil ki, Rayman M kusursuz bir oyundur ve sıkıcı değil. Bir yerden sonra oyundan sıkılmanız olası, ama hangi oyundan değil ki. ☺

Fırat Akyıldız | [firat@level.com.tr](mailto:firat@level.com.tr)

**Bilgi İçin** • [www.ubisoft.co.uk/raymanm/](http://www.ubisoft.co.uk/raymanm/)

**Yapın** • Ubi Soft

**Dağıtım** • Ubi Soft

**Minimum Sistem** • PII-300, 64 MB RAM, 4 MB ekran kartı

**Önerilen Sistem** • PIII-600, 128 MB RAM, 8 MB ekran kartı

**Multiplayer** • 8 kişi (aynı bilgisayarda)

**Tür** • Platform

**Artılar** • Karakter animasyonları. Fazla mod seçenekleri. Aynı bilgisayarda 4 kişi oynama olanaklı.

**Eksiler** • Seslerin çok az çeşitliliği. Race modunda bazı yarışların çok zor olması.

**Sını Karar** • Rayman M kesinlikle bir 'Rayman' oyunu değil. Her şey çok farklı. Multiplayer oyunlar çok eğlenceli, ancak Rayman M single player oyunları sevenler için değil.

**Alternatifler** • Croc 2-%70

Earthworm Jim 3D-%70

Fur Fighters-%82

#### LEVEL NOTU 71

### Razor nasıl kurtulur?



Hey o da ne? Bir kutu! 2 kutusu! Bu kutuya bir defa ateş edin? Şimdi kaç oldu? ..



... Evet 1! Şimdi bir defa daha ateş edin! ..



.. Tarnamadır. İşte size bir yay. Üstüne basıp 'zonk' efektiyle beraber zıplayın..



İşte oldu. Karşındaki pembe ve kanatlı daireye ateş edin. İşte size bir ip! Hem de lazerli! Şimdi yukarıya çıkabilirsiniz.



# startrek bridgecommander

Gemiye hoşgeldiniz...

Bilgisayar oyunları arasında uzay uçuş simülasyonlarının yeri bambaşkadır. Tabii çoğu askeri simülasyon tutkunu bu türden oyunları pek tutmaz, nedeni de "gerçekçi" olmamalarıdır. Ama zaten bilim-kurgu filmlerindeki uzay gemilerini konu alan oyunların ne denli gerçekçi olduğunu nasıl değerlendirebilirsiniz ki? Yani adı üstünde, bunlar filmlerden yola çıkılarak yapılan oyunlar, X-Wing'in gerçekliğini yaptılar da ben mi uçurmam dedim?

Fakat bu oyunların "gerçekçi" olmaması demek, onların kalitesiz olabileceği anlamına gelmiyor. Çünkü bu oyunlar aslında çok daha acımasız bir izleyici kitlesinin eleştirisine maruz kalıyorlar, bilim-kurgu hayranlarının! Bir F-16 pilotu bilgisayar oyunlarında gerçek hayatı tadi alamasa o kadar da şikayet etmez, çünkü nesilda gerçeğe uyuşuyordur. Ama bir Star Wars ya da Star Trek oyunu yapıyorsanız, o zaman kesinlikle memnun etmeniz gereken müsterilerle karşı karşıyasınız demektir. Çünkü bilim-kurgu dünyaların hayranları çoğu zaman enince ayrıntıya kafayı takar, olmadık yerden notunuza kirarlar.

Ve işte bu gerçeğin işliğinde bir Star Trek uçuş simülasyonu yapmanın nasıl bir iş olduğunu varın siz hayal edin. Çünkü Star Trek dünyasındaki gemiler küçük, tek kişilik avcılara hiç benzemezler. Yüzlerce mürettebat, karmaşık sistemler, milyonlarca metrik tonluk devasa gövdeler, tam bir kabus yani. İnsan biraz durup düşününce neden Lucas Arts programcılarının hiç Star Destroyer ya da Mon Calamari Cruiser simülatörü yapmadığını daha iyi anlıyor. Aslında yapsalar ilginç olabilirlerdi.

## Tamamen Oyun!

Lafın ucunu neden ille de Star Wars'a dokandırdığımı merak eden varsa hemen söyleyeyim, Bridge Commander bir Totally Games oyunu. Totally Games çok eski bir firma sayılmaz, ancak daha önce pek çok oyun yaptılar. Bunların hemen hemen tamamı Lucas Arts ile sözleşmeli olarak piyasaya sürülen Star Wars oyunlarıydı ve her ne kadar kötü olmasalar da, en azından benim açımdan pek klasik sayılabilen yapımlar da değildilerdi. O yüzden Bridge Commander hakkında ciddi şüphelerim vardı. Doğrusu devamlı pahali filmlerin oyunlarını yapmak için fırsat kollayan ve ortaya orijinal fikirler atmayan firmalara hep biraz şüpheyle bakmak gerektiğine inanmışımındır.

Ancak Bridge Commander'ı kurup oynamaya başladıkten sonra iki şey hakkında ciddi biçimde yanıldığımı gördüm. Birincisi, Bridge Commander hiç kötü bir oyun değil, Totally Games en azından bu defa günü kurtarma şa benziyor. Ikincisi ise Bridge Commander tam bir uzay simülasyonu sayılır, daha ziyade sizi kaptan koltuğuna oturtup doğru zamanda doğru kararlar almanızı bekleyen bir adventure. Tabii bu hiç kötü değil, ve hatta biraz düşünürseniz, Star Trek ruhuna daha uygun düşüğünü bile göreceksiniz.

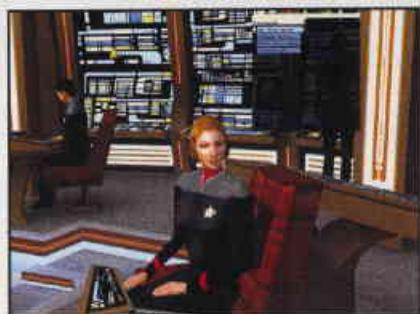
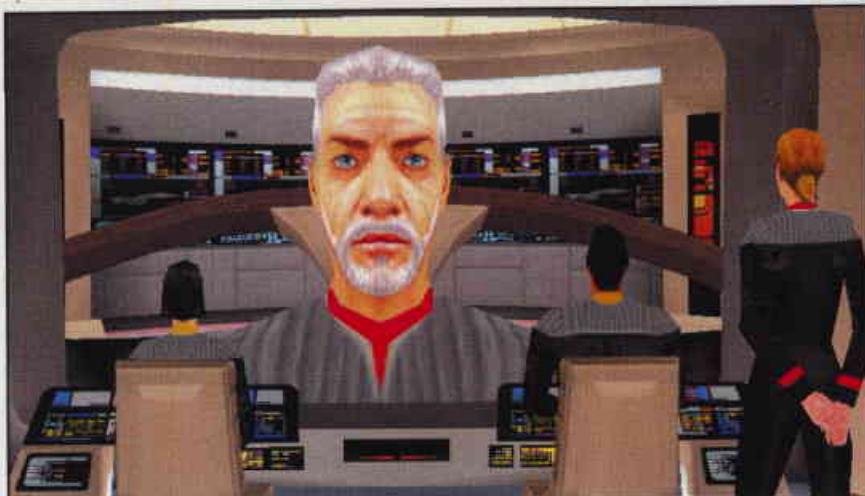


siniz. Çünkü gerçekte gemi koridorlarındaki ve gezegen yüzeylerindeki koşturmacaları saymazsanız, Star Trek kaptanlarının gerçekte tüm zamanlarını kaptan köşkünde emirler vermek ve bunların sonucunu görmeye geçirdiklerini anlaysınız. Eh, ne de olsa Galaxy sınıfı bir kruvazöre komuta etmekle, bir X-Wing'in kokpitine tıkılmak arasında çok büyük bir benzerlik yok.

## Kaptanın Koltuğu...

Evet, Bridge Commander sizi kaptanın koltuğuna oturtuyor ve uzaya salıyor. Oyunla Federation sınırlarının en ucunda yer alan bir araştırma kolonisine malzeme götürmekte olan Dauntless adlı Galaxy sınıfı yıldız gemisinin kaptan yardımcısı olarak başlıyorsunuz. Dominion savaşlarında büyük rol oynamış olan Dauntless artık standard görevlerine geri dönmüş bulunuyor. Ancak bu sisteme gönderilmenizdeki esas amaç bir zamandır yıldızdan alınan çelikskili verilerle ilgili daha detaylı bir inceleme yapabilmek. Şu işe bakın ki sizin kaptanın damadı bu kolonideki bilimadamlarından biri ve kaptan onunla bizzat görüşmek için bir mekiçe atlayıp aşağı iniyor. İşte tam o esnada yıldız birden süper nova patlaması geçiriyor ve sistemin büyük kısmı havaya uçuyor. Dauntless bu badireyi ağır yaralı atlattıktan sonra artık bir kaptanı bulunmadığından ve sizin de terfi zamanınız zaten gelmiş olduğundan, kaptanlığı siz ataniyorsunuz.

Oyun tipik bir dizi filmin bölümleri gibi ilerliyor, neyseki arada reklam arası yok. Tüm oyun hiç aralıksız uzayıp gitiyor, bu da bir oyundan ziyade bir filmdeymişsiniz hissi yaratıyor. Programcılar oyuna oldukça kullanışlı bir Auto-Save seçeneği koymuşlar. Öyle ki ne zaman yeni bir bölüme başlasanız ya da uzun bir mesafeyi katetmek için Warp emri vereniz, o arada oyun da arka planda kaydediliyor. Bu aslında biraz da mecburiyetten kaynaklanan bir durum, çünkü oyundaki olaylar tamamen sizin hareketi-



nize bağlı olarak harekete geçecek şekilde tasarlanmışlar. Yani belirli bir durumda verebileceğiniz kararlar ve sonuçları aslında önceden belirlenmiş. O kadar script olayın içinde bazen ne yapmanız gerektiğini bulana dek aynı yeri tekrar geçmek sıkıcı olabiliyor, çünkü çoğu zaman izlenecek farklı yollar ve farklı sonuçlar mevcut değil. Aslında oyunun bu kadar linear olmasının sebebi belirli bir senaryonun izlenmesi, programcılar çok daha geniş bir evren yaratıyor, oyuncuya daha geniş hareket imkanı sunabiliyorlardı. Ama öte yandan unutmamak gerekiyor ki bu bir Federation gemisi, yani bir emir-komuta zincirinde hareket ediyorsunuz, Privateer tarzı bir başboşlık burada çok sırrıdır. Hem zaten hangi simülasyonda o kadar büyük bir serbestlik var ki?

#### **Phaserleri Ateşleyin, Bana da Kahve Getirin!**

Kaptan koltuğunda oturduğunuza göre gemiyi götürücek tüm emirleri de sizin vermeniz lazım, ama bunu nasıl yapıyorsunuz? Bundan birkaç sene önce piyasaya çıkan benzer bir oyun olan Starfleet Academy bu işi pek iyi çözmemiştir doğrusu, geminizi joystick ile uçuruyordunuz ve her şey çok hızlıydı, bu da işin ruhuna pek uygun değil. Ancak Bridge Commander olayı çözmiş denebilir, herseyden önce olaylar çoğu zaman si-

zin kolayca tepki verebileceğiniz bir hızda yürüyor, tabii söylenenleri anlayacak kadar İngilizce bildiğinizi varsayıarak bunu söylüyorum. Çünkü etrafınızda istasyonlarında oturan subaylarınız ve zırıhtar ana ekran boy gösteren envai çeşit tipleme size devamlı birşeyler söylüyor, raporlar veriyor, ölüm tehditleri savuruyorlar.

Tüm sistemlere tek başına kumanda etmeye çalışmak tam anlamıyla imkansız olurdu, özellikle savaş anlarında. Bu yüzden belli başlı tüm sistemlerin başında bir subay var ve her ne kadar çoğunlukla sizden bir emir bekliyor olsalar da, en azından işleri çok daha kolay kılıyorlar. Bunlara oturdığınız koltuktan mouse ile bakıp tıklayarak ya da F tuşlarını kullanarak ilgili emir menülerini açabiliyorsunuz. Eğer ses tanıma yazılımı kullanıyorsanız oyun bunu da destekliyor ancak bu tür sistemler şimdilik çok mükemmel işliyor sayılmaz. Ama bundan sizde varsa üşenmeyin ve mutlaka deneyin derim, çağlırsa zevkten dört köşe olma ihtimaliniz yüksektir!

Her subayın işi halyle farklı, ama birşeyler yapmak için sizin emirlerinizi bekliyorlar, ancak belirli durumlarda script gereği otomatik davranışlıyorlar. En detaylı emir seçeneklerini silah sorumluluğun menüsünde bulacaksınız, bir defa hedefi gösterip genel taktik verdiniz mi, bu elemen savaşı işini yoğunlukla iyi idare ediyor. Ama tabii sizin devamlı her subayla konuşmanız, tüm olup biten kontrollü altında tutmanız gerekiyor. Eğer isterseniz savaş anında gemi ve silah kontrolünü ele alabilirsiniz, ancak bunu zorda kalmadıkça yapmayı derim.

#### **Ekrana Verin Amcayı!**

Bridge Commander grafikler açısından hayli iyi, özellikle gemilerin çizimleri ve hasar efektleri filmlerde gördüklerinize çok benzeyen. Ancak doğrusu biraz daha iyi olabilirdi gibime geldi, özellikle büyük nesnelere çok yaklaşıldığında kaplamaların pikselleşmesi görsel sihiri bozabiliyor. Fakat bunun dışında hermen hersey iyi düşünülmüş, geminiz hasar aldıça bu durum köprüye de yansıyor. Burada küçük bir uyarı, mümkünse grafik detayı çözünürlüğü düşürmek pahasına da olsa iyice açın. Çünkü düşük detayda oynamak oyunu daha da zorlaştırıyor! Şöyle ki, yüksek seviyede gemilerin hasar alması daha detaylı çiziliyor ve kritik vuruşlarda büyük parçalar kopup gidebiliyor. Bu durumda o parçada bulunan bütün sistemler kaybedilmiş oluyor. Oy-



#### **LEVEL HIT**

**Bilgi İçin** • [www.bridgecommander.com](http://www.bridgecommander.com)

**Yapım** • Totally Games

**Dağıtım** • Activision

**Minimum Sistem** • P2-300, 64 MB RAM, 16 MB grafik kartı

**Önerilen Sistem** • PIII 733, 256 MB RAM, 32 MB ekran kartı

**Multiplay** • Internet ve LAN üzerinden

**Tür** • Adventure-Sim

**Artılar** • Seslendirmeler, ses efektleri ve müzikler oldukça iyi. Ayrıca sesle kumanda fikri çok iyi.

**Eksiler** • Bu oyunu oynayıp zevk alabilmek için iyi İngilizce bilgisi ve geniş bir Star Trek kültürune sahip olmak şart.

**Son Karar** • Bridge Commander, genellikle aynı olan uzay simülasyonları türüne yeni bir soluk getiriyor. Açıkçası beklediğimizden çok daha iyi çıktı.

**Alternatifler** • Starfleet Academy - %80

Independence War 2 - %91

#### **LEVEL NOTU** %84

sa düşük detay seviyesinde parça kopma olayı olmadığından, düşmana bu türden kritik bir hasar verme şansınız ortadan kalkıyor. Oyunun ses ve müziklerine gelince, bu konuda yapılabilecek negatif bir yorum yok aslında. Gerek seslendirme, gerek efektler hayli iyi, müzikler de duruma uygun olarak değişiyor. Multiplayer seçeneği ise sanal bir savaş ya da diğer insanlara karşı oynama imkanı sunuyor. Eğer isterseniz kendi savaş senaryolarınızı basitçe gerçekleştirebilirsiniz. Kısacası Bridge Commander güzel bir oyun olmuş, eğer Star Trek hayranı iseniz kesinlikle kaçırınmayın derim. ☺

M. Berker Güngör | [gberker@level.com.tr](mailto:gberker@level.com.tr)



# megarace3

Uzun zaman oldu...

**B**akşanızı zaman nasıl da geçiyor. MegaRace 2'yi ilk aldığım günü hatırlasınza. '96 yılıydı. Nasıl da oynamıştım gözlerim Japon Balığı gibi olana kadar... Hatırlamıyor musunuz? Ama çok oynadım? Nasıl hatırlamazsınız? Bunamışınız siz ya! O kadar oynamadım be!

MegaRace 2, oynadığım en iyi fantastik yarış oyunu olarak akımda kaldı. Hiçbir yarış oyunundan o kadar zevk aldığımı hatırlıyorum. 'Devamı yapılsa da oynasam' derdim. Beni seviyorlarım demek ki... Yaptılar devamını. İsmi de aynı hem. Yine MegaRace... Hem de 3!

#### Demek MegaRace 3 ha? Hımm...

Hemen belirtmeliyim ki, eğer MegaRace serisini seviyorsanız, MegaRace 3'e alışmanız ya uzun zaman alacak, ya da bu oyunu sevmeyeceksiniz. Bunun nedeniyse, MegaRace'in son versiyonunun MegaRace ve MegaRace 2'ye hiç benzemesi. Aslına bakarsanız, MegaRace, yeni formatıyla kimliğini kaybetmiş. Oyunun kendi tarzındaki grafikleri ve kontrolleri yok olmuş. Yerine neredeyse 'taklit' denilebilecek bir oyun gelmiş, oturmuş. Oyun yeni haliyle MegaRace'den daha çok Wipeout'a benziyor. Ama bozmayın moralinizi! İyi oyun iyi! Aslanınız siz! (ehe)

Yeni MegaRace'de yeni olmayan bir şey yok. Oyunda 4 ayrı oyun mod'umuz bulunuyor. Bu mod'lar ne kadar şaşırtıcıdır ki; practice, arcade, career ve catastrophe olarak sıralanıyor. Hemen sorun bakalım, Catastrophe ne? Catastrophe, MegaRace 3'te bulunan yeni bir mod! (yapma be) Bu mod'da rakipleriniz yok. Yapmanız gereken tek şey 'yaşamak'. Emin olun, yaşamamanızı isteyen dolu 'Bubi Tuzağı' var. Tuzaklara kafanızı bacağınızı sokmadan geçerseniz sorun yok. Tabii diğer yandan da hızlı olmanız gerekiyor. İşte catastrophe... Oyunun hemen başından canınızı sıkacak bir şeyi var. O da, practice yapmadan oyuna başlayamamanız. Başlıyorsunuz aslında, ama arcade ve catastrophe mod'larını açmanız için önce

alıştırma yapmanız gerekiyor. Burada başarılı oluduktan sonra oyunu sakin sakin oynayabilirsiniz. Career mod'u aymak için de arcade mod'unda başarılı olmanız gerekiyor. Karşıtlıksız bir şey yapılmıyor mu bu oyunda ya? Ne gıkçı oyun!

MegaRace 3'te yeni olan bir şey daha var. O da aracınızın '-i', '-e' ve '-den' hali. Yeni oyunda aracınızı; 'attack', 'defence' ve 'spe-

ed' olmak üzere 3 farklı şekilde kullanabiliyorsunuz. Bu mod'ların hepsini oyuncu boyunca kullanmak zorundasınız. Mesela attack mod'unda rakiplerinizi durdurmak için ateş ediyorsunuz. Defence mod'unda da gelen saldırılardan koruyorsunuz. Speed mod'undaysa çok hızlı bir şekilde gidebiliyorsunuz. Tabii bunların hepsi yoldan topladığınız power-up'ların sayısı kadar yapabiliyorsunuz. Ayrıca mod değiştiridiniz

« Oyun yeni haliyle MegaRace'den daha çok Wipeout'a benziyor. Ama bozmayın moralinizi! »



zaman aracınızın görüntüsü de değişiyor. Mesele defence mod'unda kaplumbağa gibi bir şey oluyorsunuz. Nasıl benzetmeyecektir...

MegaRace 3'te 25'den fazla yol bulunuyor. Yollar Wipeout'ta olduğu gibi tünel şeklinde ve inişli-çıksılsı tasarlanmıştır. Ayrıca eski MegaRace'lerdeki gibi tepetaklak olmanız için yapılmış dik yokuşlar da bulunuyor, ama... Bakın sorun buldum! Oyunun bu noktalarda heyecanı azaltıyor. Yani MegaRace 2'de olduğu gibi tavanda ters gitmek, MegaRace 3'te o kadar eğlenceli değil. Aslında oyunun oynanışı da MegaRace 2'deki kadar eğlenceli değil, çünkü araçlarda fizik diye bir şey yok. Sanki içleri boşmuş gibi hareket ediyorlar. Duvarlara çarptığınız zaman da geri tepmekten başka hiçbir tepki vermiyorlar. Bu olay hem oyuncunun atmosferini dağıtırır, hem de aracınızı kontrol ettiğinizi hissedememeye neden oluyor. Dolayısıyla oyunda bir boşluk oluşuyor. MegaRace 2'deki gibi aracınızı bir 'ağırlığı' olsayı veya duvara çarptığınız zaman aracınız tepki verseydi, oyun çok daha eğlenceli olurdu.

#### Hız olayı...

Rollage, Dethkarz gibi MegaRace tarzındaki oyunlardaki en vuruşlu şey, oyuncuya verilen hız hissidir. Oynanıştaki boşluğa rağmen MegaRace 3'te hız hissinin size tam olarak verildiğini söyleyebilirim. Cryo Interactive bu olayı kesinlikle çok iyi kotarmış. Normal hızda gi-



derken bile oyuna kendinizi kaptırırsınız. Speed mod'undaysa her ne kadar biraz başınız döndse de, tam anlamıyla film kopuyor. İşte oyunun en vuruğu kısmı... Bu arada, ne kadar hızlanırsanız hızlanın yavaşlamanız gerekmeyecek. En hızlı olduğunuz zaman bile çok az hız keserek virajları alabiliyorsunuz. Sonra da bir virajınız oluyor (eheh).

İyi bir haberim daha var! MegaRace'in MegaRace olmasını sağlayan acır spikerimiz yine bizlerle! Her zamanki gibi yarış aralarında ortaya çıkıyor ve konuşup duruyor. Bir şeyler anlatıyor. Oyundaki 'olmazsa olmaz'lardan biriydi, unutulmaması iyi olmuş. Ama o kız yok. Bu iyi olmamış bak!

Eğer MegaRace 2'deki araba ve silah satın

almayı ariyorsanız, MegaRace 3'teki career mod'u deneyin. Bu mod'da aynı MegaRace 2'de olduğu gibi para kazanıyorsunuz ve kazandığınız paralara aracınızı geliştirebiliyorsunuz.

### Mega Mega Race!

MegaRace 3'teki grafik kalitesi gerçekten oldukça iyi. Kaplamalar kaliteli ve araçların tasarımları oyunun tarzına uygun, ancak ne yazık ki her şey kusursuz değil. Bazı haritalar gerçekten çok içeren tasarlannmış. Öyle ki, neyin ne olduğu belli bile olmuyor. Yine de oyunun genelinde bakınca grafiklerin hiç fena olmadığı görübilirsiniz, ama her şeye rağmen sanki MegaRace 2'nin grafikleri daha iyidi, en azın-

**Bilgi İçin** • [megarace3.cryogame.com](http://megarace3.cryogame.com)

**Yapım** • Cryo Interactive Entertainment

**Dağıtım** • Dreamcatcher Interactive

**Minimum Sistem** • PII-400, 64 MB RAM, 16 MB ekran kartı

**Önerilen Sistem** • PIII-600, 128 MB RAM, 64 MB ekran kartı

**Multiplay** • Var

**Tür** • Yarış

**Arıtlar** • İyi grafikler. Hızlı oynanış. Fazla harita sayısı.

**Eksiler** • Eski MegaRace tarzının kaybolması. Oynamıştaki boşluk.

**Son Karar** • MegaRace 1'i ve 2'yi sevenler şuraya, sevmeyenler şuraya geçsin. MegaRace'ın kendine has tarzını seviyorsanız, bu oyunu sevmeme olasılığınız çok fazla, ancak daha önce MegaRace oynamamışsanız veya oynayıp da sevmemişseniz, işte o zaman sorun yok.

**Alternatifler** • Dethkar -%84

Rollcage II -%85

New York Race -%75

### LEVEL NOTU %72

dan farklıydı. Ses konusunda herhangi bir sorunumuz yok. Her şey çok iyi, ancak müzikler biraz daha hareketli olabiliirdi. Aslında bu tarz oyunlarda rock ağırlıklı müzikler kullanılmalı.

### MegaSonuç

Anlaşılan o ki, Cryo, MegaRace 3'ü tasarlarken eski oyuncuları pek düşünmemiş. Tamamen farklı yepyeni bir oyun yapmış. Bunu yapması ne kadar iyi olmuş bilmiyorum ama, hala kırıklığına uğradığım da kesin. Her şeye rağmen MegaRace 3 kesinlikle oynamadan kenara atılacak bir oyun değil. En azından oyuncuya hız duygusunu verebiliyor ve grafikleri hiç fena sayılmaz. Son olarak: Eğer MegaRace serisini seviyorsanız, bu oyundan pek hoşlanmayacaksınız, ama; yeni, hızlı ve fantastik bir yarış oyunu ariyorsanız da, şu sıralar MegaRace 3'ten başka da alternatifiniz yok.. ☺

Fırat Akyıldız | [fırat@level.com.tr](mailto:fırat@level.com.tr)



# warrior kings

Fantastik bir strateji yapmak güzel fikir! Ama çökmeden çalıştırılabilmesi için fantazi kurmak apayrı bir sey?

**W**arrior Kings yapımı açıkladığından beri beni en çok heyecanlandıran oyunlardan birisiydi. Warhammer: Dark Omen'dan bu yana söyle ağız tadıyla güzel bir fantazi içeren strateji oynamamıştım. Warrior Kings ise oynanışı ile bu oyuna çok benzıyordu ve bende uykusuz gecelerin hayalini kurarak oyuna başladım. Ama uykusuz geceler stres dolu gecelere döndü ve ben en fazla iki gün dayanabildim. Bu nedenle sebeplerini size tüm yazı boyunca aktaracağım ama önce konumuzdan başlayalım. Oyna yönetimdeki kötü lorda baş kaldırın ve bu sebepten dolayı öldürülüp krallığı elinden alınan bir derebeyinin oğlu olarak başlıyoruz. Babamız öldürülürken biz son anda sadık bir iki birliğimizle beraber yakındakı bir adaya kaçıyoruz ve geri dönmek üzere mücadeleimize başlıyoruz. Hikaye böyle başlıyor ama oyun boyunca yaptığımız seçimler sonucu akış çok daha farklı bir yöne kayarak çok daha değişik bir biçimde sonuçlanabiliyor.

İlk iki görev birliliklerimizi tanımamız için tasarlanmış nispeten kolay görevler. Bu arada dört farklı tip olan birliliklerini nasıl kullanacağınızı, zayıf ve güçlü yanlarını öğreniyorsunuz. Tüm bunları tutorialdan öğrenirim derseniz bence uğraşmayın çünkü oyunun tutorial'ı çok zayıf ve oları biten genel olarak açıklamaktan başka bir şey yapmıyor.

#### Hep bu zavallı köylüler

Genel oynanış olarak Warrior Kings diğer gerçek zamanlı stratejilerden pek farklı değil. Gene



Savaşların bu kadar renkli olduğuna bakmayın. Hersey güzel grafikler yapmakla bitmeliydi.

kaynak topluyor ve bunları kullanarak birim üretiyorsunuz. Her birim belli bir binada üretiliyor. Kaynaklar köylüler tarafından villa-

zellik yok. Ana görevler kendi altında bir sürü görevlilerin yapması gereklidir. Her birimin görevi de aynıdır: birbirini öldürmek. Bu görevlerin birincisi köylülerin öldürülmesidir. Köylülerin öldürülmesi, köylülerin topraklarını alıp kullanmalarını sağlar. Bu topraklarla birlikte birimlerin üretimini artırır.

## « Siyah botlu bir köylü görürseniz sorun bakalım o botları nereden bulmuş »

ge'ler da toplanıyor ve eğer bir kaleniz varsa arabalar tarafından (at arabası tabii ki, ne olur alınmayın ama öyle emailler geliyor ki bazen bu tip şeylerin açık açık yazmak gerekiyor) buraya taşınıyor. Bu arabaların rotası değiştirilebilir ve tipki diğer birimler gibi yok edilebiliyor. Daha doğrusu sürücüsünü öldürüp yerine kendi köylünüzü koyarak arabadaki tüm kaynakları ele geçirebiliyorsunuz. Kaynakları ele geçirme oyuna bir akıcı esprisi katmış. Yanı birliliklerinizle düşmanın içine sızip arabasını ele geçirerek sonra kaçarak onu devamlı olarak yıpratabilirsiniz. Böylelikle üretimle fazla uğraşmak yerine rakibinizin kaynaklarını kullanmış olursunuz. Bu ayırtı dışında eğer bir strateji oyuncusu iseniz oyunda size yeni gelecek hiç bir

ele geçirirken bir kasabayı rast gelirseniz ve oranın valisi "aman lordum canım lordum, bana 500 yiyecek ver çok aç kaldık" diyor. Siz de uğraşır bu adam 500 yiyecek sağlıyorsunuz. O da sizin hizmetinize giriyor. Görevlerde bazen bir seçim yapmak zorunda kalırsınız. Bu seçimde göre kaderiniz belli oluyor. Kısacası görevler hazırlanırken yaşanan bir fantastik dünya yaratılmaya çalışılmış. Senaryonun gidişatıyla beraber oyunun genelinde hikaye gayet hoş yazılmış.

#### Savaşlar ve ekonomi

Savaşlarda tüm stratejik öğeler kullanılmış debilir. Deniz ya da havadaki birimleri mevcut değil. Elinizdeki dört tip farklı birey ise klasik





taş, kağıt, makas mantığıyla oluşturulmuş. Yani her birligin bir düşman tipine göre avantajı ve başka bir düşman birliğine göre dezavantajı var. Warrior Kings'te de tipki Shogun'daki gibi büyük ölçekli savaşlar yapabiliyoruz. Fakat Shogun'dan farklı olarak kale kuşatmaları da yapabiliyoruz. Kuşatmalarda mancınık ya da kuşatma kuleleri gibi silahlar kullanabiliyoruz. Kaleleri ele geçirmek için illaki saldırmak gibi bir zorunluluğumuz yok. Uzun bir kuşatma yapıp rakibin yiyeceğinin bitmesini de bekleyebiliriz. Bu durumda düşman askerlerinin savaş gü-

cü oldukça düşüyor ve bizim için çok daha kolay bir lokma oluyorlar.

Gözetleme kuleleri ve yüksek duvarlar stratejik yerlerde büyük önem taşımaktadır. Aynı şey kaynaklar için de geçerlidir. Altın madeni çok sık bulunan bir şey değil. Bu gibi durumları dengelemek için daha fazla bulunan odunu kalemizdeki dükkanlarda satarak altın elde edebiliyoruz. Bazı savaş birimleri yiyecek tüketmiyor fakat altın tüketiyor.

Yiyecek demişken uzun seferlere çıkan birimlerimi içi yiyecek dolu arabalarla desteklememiz gerekiyor. Bu arabalar okçular için de bir kaynak oluşturuyor. Çünkü birimlerimin okları bitteliyor. Bu da atış aralıklarının seyrülmesine sebep oluyor. Özellikle binalara çok zarar veren ateşli oklar oldukça çabuk tükeniyor.

Oyunda en çok işinize yarayacak olan birimler scout ve spy olabilir. Scout çok hızlı bir birim ve görüş açısı çok geniş. Ayrıca dere tepe demeden her türlü yer şeklini çok hızlı bir şekilde aşabiliyor. Bu da rakibimizin birliklerini saptamak için çok işimize yarıyor. Spy ise rakibinizin kılığına girerek düşman binalarını kundaklayabiliyor. Bir spy'ı ancak başka bir spy fark edebiliyor. Ama size bir tiyo vereyim. Köylülerinizin arasında siyah botlu birisi varsa bu bir spy'dir. Gönül rahatlığıyla idam edebiliyorsunuz. Değilse bile işinizi garantiye almış olursunuz. Nasilsa bir köylü yalnızca 50 fod'a mal oluyor.

#### **Yapamayan zeka**

Yapay zekanın pek parlaklığını söylemeyeceğim. Hafif süvarilerinizle biraz tırtıklaştıktan sonra geri çekilirseniz düşman sizi mutlaka takip

ediyor ve tuzağınızda düşüveriyor. Formasyon almış birlikleriniz bir kapıdan geçeceklere formasyonlarını bozup kapıyi geçtikten sonra tekrar oluşturmayı akıl edemiyorlar. Bunun yerine geri dönüp arka kapıdan çıkmaya çalışanlar da var. Birimlerinizin yüzünü bir yere döndürmek için onları araba gibi kullanmak zorunda kalıyorsunuz. Şu tarafa bakın diyecekleriniz var. Ordular için genel formasyonlar yok. Her birimi savaş alanında tek tek oturtuyorsunuz. Ana karakteriniz bölümleri geçtikçe belli yeteneklere kavuşuyor ama bunun için yapılmış efektler çok zayıf. Ne yaptığıni pek anlamıyorsunuz. Oyunun ana haritasında belli bir strateji çizmemiyoruz. Senaryo nereye giderse bizde onu takip ediyoruz.

#### **Çökertmeden Halilim**

Herhangi bir oyunu oyunun tam ortasında ne olursa sınırlarınız tepenize vurur? Tabii ki oyunundan sizin hatalız olmadan çıkmamanız ve save etmemiş olmanız, değil mi? Sağolsun sık sık çökerek Warrior Kings bu konuda tam performans gösteriyor. Oyun her görevde en az iki kez çöküyor. Bu yüzden sık sık save etmenizi tavsiye ederim.

Bence Warrior Kings bir hayal kırıklığı. Grafikler fena değil ama oynanabilirlikte ve oyunun çalışmasındaki hatalar göz ardı edilemeyecek derecede batıyor. Güzel fikirlerin ufak ayrıntıları kullanışlı hale getirmeden piyasaya sürülmesi halinde neler olabileceğine dair çok iyi bir örnek. Shogun: Total War dururken bence yüzüne dahi bakmayın.. ☺

Burak Akmenek | burak@level.com.tr

**Bilgi İçin** • [www.micros.com](http://www.micros.com)

**Yapım** • Black Cactus

**Dağıtım** • Micros

**Minimum Sistem** • P 350, 128 MB RAM, 32 MB ekran kartı

**Önerilen Sistem** • PIII 733, 256 MB RAM, 32 MB Ekran Kartı

**Multoplay** • 8 oyuncu, LAN

**Tür** • Strateji

**Artılar** • Yaklaşıkça seslerin ayrıntılı olması güzel düşünülmüş. Müziklerde sıkıcı değil. Oyunun çokacadesini varsayırsak herşeye haksızınız diyebiliriz.

**Eksiler** • Grafikler hoş ama ayrıntılar atlansız. Zayıf veya eksik animasyonlar var. Ağırlıklı olarak senaryo ile götürülen ve oyuna yedirilmeye çalışılan fakat uygulamadan dolayı kaybeden bir atmosfer. Devamlı çöküyor.

**Son Karar** • Çok daha iyi alternatifler varken süslü bir konuğa ne işinize yarar?

**Alternatifler** • Battle Realms-%67

Empire Earth-%87

Myth 3: The Wolf Age-%81

**LEVEL NOTU** 





# hooligans stormovereurope

We are the Champions!

**H**ooligan olmak zor iş. Kafa yar, kafanı kir, karın deş, sarhoş ol, polislerle kavga et, jop ye... Ha bir de, kafanı sıfır vur. Yorucu iş. Yine de 'Olsun, ben de hooligan olmak istiyorum, ne yapabilirim?' diyorsanız, alın size Hooligans: Storm Over Europe! (yok, kizmadım)

Bu oyun bir RTS, ama diğer RTS'lerden çok farklı. Öyle ya, başka hangi RTS oyununda sarhoş olduktan sonra bağıra çağırıa sokaklarda dolaştınız daha önce?

#### Storm Over Europe

Hooligans daha önce işlenmemiş bir konu üzerine kurulmuş. Oyunda bir grup hooligan kontrol ediyorsunuz (daha doğrusu kontrolden çıkarılmaya çalışıyorsunuz). Ne yapmanız gerektiği, bölüm başında video'lu bir briefingle size anlatılıyor. Mesela ilk bölümde bir takım lideri ve on adaminizla birlikte stada gitmeye çalışıyorsunuz.

Bunu yapmak için de iki ufak engelli aşmak zorundasınız: Polisler ve karşı takımı taraftarları.

Oyna, ikisi takım lideri olan altı-yedi kişilik bir hooligan grubuyla başlıyorsunuz. Tabii ki bu yedi kişiyle polisi ve karşı takımı taraftarlarını aşip sta-da girmek çok zor. Onun için hemen kendinize hooligan kriterlerine uygun yeni ve şiş-



man arkadaşlar arıyorsunuz (zayıf da olur, ama genelde şişmandırlar). Bu arkadaşları kendinize çekmek içiñse dans etmek veya 'heyo, heyooo' diye tezahurat yapmak gibi birkaç aktivitede bulunmanız gerekiyor. Bunları yapınca yoldan geçenler galevana geliyor ve aranıza katılıyor. Bu şekilde gitgide çoğalıyorsunuz. İşte oyundaki eğlence bundan sonra başlıyor. Düşünsenize, yüzlerce adam toplamışınız ve bağıra çağırıa sokaklarda dolaşıyorsunuz. Bununla kalmıyor, çevredekı düükkanların camlarını indirip soyabiliyorsunuz. Kisacası, tam anlamıyla ortatığı dağıtıyorsunuz. Bu kısım aynı zamanda yapılanma sürecinizi oluşturuyor. Yani hem kendinize yandaş bulup çoğalıyorsunuz, hem de düükkanları soyup para kazanıyorsunuz. Peki para kazanmak size ne sağlıyor? Eğer para kazanmazsanız, adamlarınıza söz geçirmeniz zorlaşıyor, çünkü kazandığınız paralarla bara giderek onlara birä ısmarlıyorsunuz ve cesaretlentelerini sağlıyorsunuz (birä ısmarlayarak bardan yeni adamları da toplayabiliyorsunuz). Sonra da oyunun aynı zamanda RPG özellikleri taşıdığını farkediyorsunuz! Evet, adamlarınızın; vicdan, öfke, sadakat, sarhoşluk durumu ve korku gibi kriterleri var. Bu kriterler size bağlı olarak değişiyor. Eğer adamlarına bira içirip onu sarhoş etmezseniz, cesareti kırılıyor ve sözünüzdin dinlemiyor (çok iğrese de dinleyemiyor). Veya gözlerinin önünde arkadaşları bir bir ölüyorsa, size olan inancı azalıyor ve sadakatini kaybediyor.

#### HooliganSims

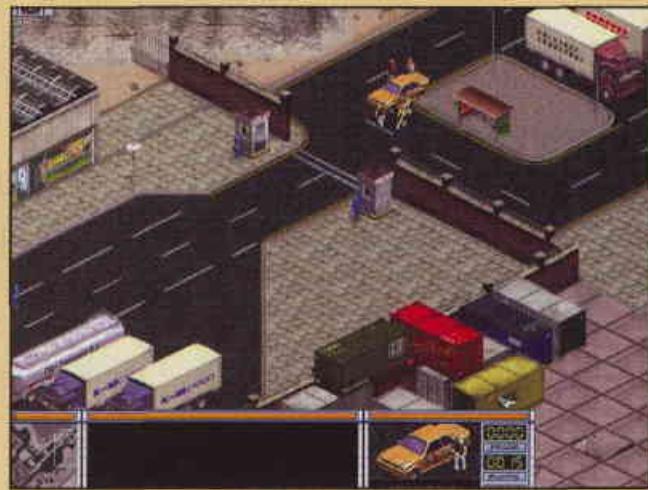
Aslına bakarsanız Hooligans: Storm Over Europe'un mantığı ve oynanışı Commandos'a biraz benzeyen. Çok fazla adamanız yok. İstedığınız

adamları seçiyorsunuz ve saldırması için komut veriyorsunuz. Yani genel RTS'lerde olduğu gibi ufak ufak binlerce adamanız yok, ama kalabalık olduğunuz zamanlar da pek az değil. Hooligans'da ayrıca Heist, Grand Theft Auto ve The Sims'den de bir şeyler var. Mesela arabirim The Sims'deki ile neredeyse aynı. Bir objenin veya adamin üzerinde mouse'un sol tuşunu basılı tutunca karşınıza birkaç daire çıkarıyor. Bu daireleri seçerek istedığınızı yapabiliyorsunuz. Mesela; 'yumruk' saldırmak, 'para' soymak ve 'tuğla' şekli de tuğla atmak için. Fakat bu noktada bir de sorunumuz var: Diyelim ki canınız sıkıldı ve durup dururken adamanızın yoldan geçen birine saldırmasını istediniz. O adaman üzerinde basılı tutup 'yumruk' şeklini seçmeniz gerekiyor, ancak adan hızlı yürüdüğü için onu yakalamanız biraz zaman alıyor. Bu da biraz sıkıcı ve yorucu oluyor.

Oyunun Heist ve Grand Theft Auto'ya benzeyen bir yanı var. Bu da tahmin edeceğiniz gibi şiddet içermesi ve yasadışı işler yapıyor olmanız. Bu da oyunun bizde olmasa bile, en azından dışarıda yasaklanma oranını artırıyor. Sonuçta hooliganlık hiç hoş olmayan bir şey ve bu oyunda



Polislerin olmadığı bir zamanda binaların camlarını indirin. Parayı alıktan sonra da kaçın.



Bazı bölümlerde araba da kullanabiliyorsunuz.

da bir hooliganın yapması gereken her şeyi yapıyorsunuz. Yaşı ufak olan oyuncular ve özellikle de futbol fanatikleri bu oyuna pek yaklaşmaya iyi olur.

#### Parlak kafa

Hooligans grafik ve kamera konusundaysa Gangsters'i hatırlatıyor. Oyunu izometrik görüş açısıyla oynuyorsunuz. Yalnız grafik açısından bazı problemler var. 3D kart desteklenmiyor ve

bölümler de var. Yalnız, oyunda RPG özellikleri de olduğundan motoru her adamınız kullanamıyor. Aynı şekilde silahlar da öyle. Mesela tıbançları sadece takım lideri kullanabiliyor.

Oyunun grafikler dışında bir sorunu daha var, o da yapay zeka. Polislerin dibine kadar girdiğiniz halde, nasıl oluyorsa siz göründürler ve es geçiyorlar. Siz de çoğu zaman rahatça yanlarından kaçip gidebiliyorsunuz. Tabii ki karşı takımın taraftarlarının da polislerden aşa-

### « Düşünsene, yüzlerce adam toplamışınız ve bağıra çağırca sokaklarda dolaşıyorsunuz. »

bu yüzden grafikler bu tarzdaki diğer oyumlara oranla çok basit ve kalitesiz kalıyor. Grafikler 640x480'den 1024x768'e kadar çıkabiliyor. Buna karşın 1024x768'de hem sistem aşırı zorlanıyor, hem de grafikler temiz gözükmemiyor. 640x480'de ise grafikler iyice tatsızlaşıyor. Bunların yanında karakterler fena gözüküyor. Fakat detaya girilmeli de çok açık.

Tamam, grafikler iyi sayılmaz, ama canınızı sıkmayın. Oyunu oynarken bunu hissetmiyorsunuz bile. Çünkü sesler ve müzikler sayesinde hermen hooligan havasına giriyorsunuz. Yaptığınız tezahuratlar, karşı takımın tezahuratlarıyla birleşince ortalık ayağa kalkıyor. Rock tarzındaki müzikler de oyuna tam uyum sağlıyor ve atmosferi tamamılıyor.

#### Bakın bir de şöyle bir şey var...

Hooligans: Storm Over Europe'de ondan fazla single-player bölüm bulunuyor. Bu da oyuncunun kısa zamanda bitmesine neden oluyor, ancak multiplayer'a verilen destekle bu açık kapanıyor. Oyunu Internet veya LAN üzerinden beş farklı haritada oynayabiliyorsunuz (4 kişiye kadar destekleniyor). Multiplayer modunda herkes kendine bir takım seçiyor ve birbirine giriyor. Bu tip bir oyunda multiplayer'a destek verilmesi çok ilginç. Belirtiyim.

Oyunda ilerledikçe silah da kullanabiliyorsunuz. İlk bölümde sadece sokaktan topladığınız tuğlaları kullanabilirken, ilerleyen bölümlerde molotof kokteyli ve tabanca gibi silahlarla ortalığı dağıtıyorsunuz. Ayrıca motor kullandığınız

gi kalır yanı yok. Sizi gördükleri yerde saldıruları gerekirken, boş boş çevreye bakıyorlar. Ancak aralarına girdiğiniz zaman saldırıyorlar. Yapay zekanın bu sorunlara karşın oyun yine de zor. Eğer iyi yapılmazsanız iki dakikada kendinizi aşağı edilmiş olarak buluyorsunuz.

#### We are now loading!

Hooligans tamamen eğlence üzerine kurulu bir oyun. Özellikle loading ekranında 'We are now loading!' diye tezahuratlar duyunca ölmekten gülümsem (himm). Bunun yanında zaten oyunda yaptığınız her şey sizin eğlendiriyor.

Hooligans: Storm Over Europe, stratejiyle RPG'yi eğlenceli bir şekilde birleştirmemi başarısız. Oyunu oynadıkça aslında ne kadar



#### Hooligan'ın Post-It'i!

- Bugün yapılması gereken işler**
- Gece çok bira içtin, uyanmayı unutma.
- Sabah kalkınca saçını sıfırla vur.
- Maç için civili meşe ağaçları topla.
- Kafamı kırmızıya boyla.
- Barfüks çek.
- Akşam saçını -1'e vur.
- Maça git.
- Olay çıkar.
- Karşı takımından en az iki taraftar ye.
- Polisten de jip ye.
- Stada gir, maç izleme. Olay çıkar.
- Maçtan çıktı. Olay çıkar.
- Bira iç. Eee, olay çıkar.

# Kick Off 2002

## Her oyun şışmanlar da Kick Off geri kalır mı?

**K**ick Off birçok kişi için birden fazla şey ifade eder. Uykusuzluk, heyecan, kırık joystickler, mavi mavı disketler ve... Çocukluğumuz... Kick Off, '90'lı yıllarımızı Amiga'nın başında yarı-felç halde geçirmemize sebep olan oyunu. Kick Off'un milenyum versiyonu Kick Off 2002 ise belki 2000'li yıllarımızın PC'nin başında geçmesine sebep olmayacağı ama en azından zamanda bir yolculuk yapmamızı sağlayacak.

### Şışko Kick Off

Eski oynadığımız oyunlarla eninde sonunda 3D olarak yeniden karşılaşıyoruz. Yalnız bu noktada bazı sorunlar ortaya çıkıyor. 3D olarak yeniden yapılan oyunların hem oynanışı zorlaşıyor, hem de eski oyunun havası kayboluyor. Eski oynanışı ve havası korunarak PC'ye aktarılan oyun sayısı çok azdır (akıma bile gelmiyor). Mesela Amiga'daki Lemmings çok eğlenceliydi ve bir hitti, ama PC'deki Lemmings Revolution 'eski Lemmings'i oyunculara veremedi (yuvarladım zaten o CD'yi şarampole).

Kick Off 2002, 3D versiyonu yapılan oyulara oranla biraz daha farklı. Oyun 3D, ancak görünüş olarak eskisinden hiç farkı yok. Yani sahayı sadece bir açıdan görüyorsunuz ve bunu değiştirme olanağınız yok (pilot kamera). Bu da oyunun eski havasını korumasını sağlıyor. Zaten FIFA gibi yapılmaya kalkılsaydı, Kick Off olmazdı.

### Eskisi gibi...

Kick Off 2002'de içinde Türkiye'nin de olduğu 204 uluslararası takım bulunuyor, ancak oyuna



cuların gerçek isimleri kullanılmamış. Bu da oyun için oldukça önemli bir eksidir. Yine de bunun dışında pek sorunumuz yok. Oyunda; Challenge, Leagues, Cup ve Exhibition gibi modlar bulunmaktadır. Eski oynadığınız gibi bu modların hepsini istediğiniz şekilde oynayabiliyorsunuz (lige kaç takım olacağını veya hangi takımların katılacağını kendiniz belirliyorsunuz). Bunun yanında takımları da değiştirebiliyorsunuz.

Oyunun kamerası dışında oynanışı da aynı şekilde korunmuştur. Eski Kick Off oyularındaki gibi top ayağınızda yapışmıyor ve oyunun yarısı topu kovalamakla geçiyor (en azından ben kovalıyorum, tutamıyorum). Bu da demek oluyor ki, eski bir Kick Off hastasısanız, oyuna isinmanız hiç zor olmayacaktır. Futbolcuların sahaya aynı şekilde gitmesi, sahaya çıkarken konfetilerin yağması ve ekranın solundaki radara kadar her şey, bu oyunun Kick Off olduğunu size hatırlatıyor. Bu arada, oyunda sadece iki tuş kullanmanızı da belirtmeliyim. 'Shift' orta yapmayı, 'Ctrl' ise şut çekmeye ve pas vermeye yarıyor. Tuş karmaşasının olmaması harika bir şey.

Kick Off 2002'nin grafikleri de hiç fena sayılmaz. Zaten grafiklerin sadece eski Kick Off oyularının havasını vermesi yeterli. Kaldı ki, detaya girilmemesine rağmen grafikler gayet yumuşak. Futbolcuların hareketleri de oldukça gerçekçi, ama grafiklerde her zamanki olağan sorun var: Seyirciler. Seyircilerimiz copy-paste yapılımk suretiyle çoğaltılmış ve katlama izlerine göre tribünlere özenle yapıştırılmış. Bu olay artık canımı sıkırmaya başladı. Sensible'daki seyircilere bakıyorum da, o zaman 512 kB'a daha iyisi yapılmış. Eski Kick Offlardaki seyir-

ciler de daha iyiyydi.

### Kick On

Kick Off 2002, devamı yapılan yeni nesil 3D oyulara oranla, PC'ye çok sarsıntısız bir inis yapmış. Yani oyunun Amiga versiyonundan hemen hemen hiçbir farkı yok. Bunun en önemli nedeni de, oyunun tam anımlıyla 3D yapılmış olması. Dedim ya, eğer ki bu oyun FIFA gibi tam anımlıyla 3D olsayıdı, Kick Off'un havasını kesinlikle veremezdi. Dolayısıyla Kick Off 2002 için, takiben, '3D olunca mahfolmuş, ben eski Kick Offumu istiyorum' ebatlarında bir deyişte bulunmanız yanlış olur. Kick Off 2002'yi sevin! ☺

Fırat Akyıldız | [firat@level.com.tr](mailto:firat@level.com.tr)

**Bilgi İçin** • [www.acclaim.com](http://www.acclaim.com)

**Yapım** • Acclaim

**Dağıtım** • Acclaim

**Minimum Sistem** • P 200 MMX, 32 MB RAM, 4 MB ekran kartı

**Önerilen Sistem** • P2-400, 128 MB RAM, 32 MB ekran kartı

**Multiplay** • Yok

**Tür** • Spor

**Arıtlar** • Eski Kick Off oynanışı. Eski Kick Off

kamerası. Her şey hatırladığımız gibi.

**Eksiler** • Zor kontroller. Birkaç ufak bug.

**Son Karar** • Eski bir Kick Off fanatığıseniz Kick Off

2002'yi çok seveceksiniz, ancak daha önce hiç Kick Off oynamadıysanız bu oyundan nefret edebilirsiniz.

**Alternatifler** • FIFA 2002 – Kasım 01 %92

Kick Off 97 – Temmuz 97 %50

Kick Off 98 – Mart 98 %80

**LEVEL NOTU**



# cossacks

## the art of war

Kazaklar kovalasın sizi!

**K**asında Sinan efendi getirip önume koyana dek Cossacks oynamamış bir insan evladi idim. Ne yapayım, her çikan oyunu oynamaya ömrü mü yeter? Ayrıca ben oynamak istesem de çoğu zaman oyunları ortamda bulmak mümkün olmuyor. Ama tabii müdür getirip masaya bırakınca, bir de üstüne şirinlik muskası bir gülükçükle reca edince ister istemez en olmayacak oyunu bile oturup yazıyor insan. Hele o gülüşün iki metre yukarıdaki bir surattan geldiğini ve aslında dikkatli bakınca güлүş değil de uykusuzluktan kaynaklanan delirme alametleri olduğunu farkedince, askerde de dedikleri gibi "seve seve" oynayıp, yazıyor insan.

Art of War ilk oyun olan European Wars için çıkışmış bir ek görev pakedi, haliyle o olmanın kurulup çalışmıyor. Peki European Wars ne derseniz, o zaman hiç Cossacks oynamamış olduğunuz ortaya çıkar. Ve aslında eğer Age of Empires türü tarihi RTS'lerden hoşlanıyorsanız, Cossacks oynamamış olmak hayli büyük bir kayıp sayılabilir. Ya da sayılmayabilir. Çünkü şahsen ana oyunda da, ek görev pakedinde de çok gicik olduğum noktalar oldu ve biraz asabım bozuldu, bozulmadı değil.

### Tarihi gerçekler...

Cossacks aslında 17 ve 18inci yüzyıllarda Avrupa'daki ülkeler arasındaki savaşları konu alan geniş kapsamlı bir RTS. Bu dönemler keşif ve kolonileşmenin en yoğun olduğu, haliyle "medenî" ülkelerin "barbar toprakları" paylaşmak için birbirinin girişliğini kestiği zamanlardır.



Orta Çağ karanlığında "din" adına yaptıkları savaşları artık doğrudan "altın" için yapmaya başlamış, böylece en azından ikiyüzlüklerinden bir nebeze olsun kurtulmuşlardır. Sakın bu satırları okuyunca Batı düşmanı felan olduğum sanılmamasın, sadece kendilerini medeniyetin beiği gibi görmelerine ve geri kalan herkesi aşağılamalarına fena gicik kapıyorum, o kadar. Yoks'a onlar da sizin, benim gibi insan. İyisi iyİ, deneyosu tam denyo, pek fark yok yani.

Cossacks'ı benzerlerinden ayıran en önemli özelliklerinden bazıları hayli detaylı bir ekonomik sisteme, cidden hoş grafiklere ve tarih kitaplarında olmuş savaşlara yer vermesidir. Ek görev pakedinde de bu durum pek büyük bir değişiklikle uğramadan devam ediyor. Görev pakedinin getirdiği çok büyük bir yenilik yok aslında, tamamen yeni Campaign ve Single Mission senaryoları var. Oyun ilkinde olduğu gibi detaylı, ilkinde olduğu gibi güzel grafiklere sahip. Ve ilkindeki hatalar aynen devam ediyor.

### Hatamı bağışlayın...

İlk oyundaki en zayıf noktalardan biri senaryodaki önceden hazırlanmış olayların hayli kötü düzenlenmiş olması ve oyuncuyu ille de belirli bir noktaya sürüklemesi idi, çoğunlukla da çok kötü durumlara düşebileceğiniz bir noktaya. Ek görev pakedinde de bu durum pek düzelmemiş, yani bu heriflerden hangisi görev senaryolarını hazırlıyorrsa, ya psikopat ya da ne yaptığından farkında değil. Sırf bu sebepten senaryolar ilkinde oranla daha da kazık hale gelmiş. Yani sonuça bu bir oyun değil mi? Elimde 3 tanecik gemi varken karisma ardi ardına bir dolu korsan filosu çıkarmanın ne anlama var ki şimdi? Mahsus yapıyorlar, sınıre verdim kendimi. Siz de vereceksiniz.

Hadi bunu geçelim, ama ekonomik yapıya ne demeli? Tamam bir ordu durduğu yerde bile altın ve yiyecek tüketir, topların ateşlenmesi için de barut ve merminin harcanması çok mantıklıdır. Bunlara diyecek zerre kadar lafım yok. Ama hangi tersane koca bir filonun salvolarına yarımdüzenine kadırga üretebilecek denli uzun dayanabilir? Savaşın ana kuralı şudur, yapmak



her zaman yıkmaktan ucusa gelir. Ama Cossacks bunun tam tersini iddia eden bir oyundur. Ne dernek istedigimi merak ediyorsanız oyunda iki tanecik "Ship-of-the-line" yapın ve düşmana ateş açtırın. Yarım düzine düşman binası yıkıla dek hazırlineniz dibini göreceksiniz!

Buna bir de "Türk" medeniyeti diye oyuna koydukları abidik gubidik mimarisini binaları ekleyince, ben şahsen Cossacks oynamaktan soğur gibi oldum. Teknoloji araştırmak için minare inşa edildiği hangi Müslüman ülkede görülmüş ki? Medrese dese anlarıma ama, minare ne? Ayrıca binalar da çöl bedevisi mimarisine sahip, yahu bu adamlar bizden bu kadar mı habersiz? Yuh bize, kendimizi hiç anlatamamız koca dünyaya! Neyse ya, RTS seviyorsanız, alıp oynayın işte, hiç yoktan iyidir. İyi yanları da olan bir oyundur, ama AoE ile filan başa çıkamaz. ☺

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

**Bilgi İçin** • [www.cossacks.com](http://www.cossacks.com)

**Yapım** • GSC Game World

**Dağıtım** • CDV Software

**Minimum Sistem** • P2-300, 64 MB RAM, 16MB RAM

**Önerilen Sistem** • P2-500, 64MB RAM, 32MB RAM

**Multiplay** • Internet ve LAN üzerinden 4 kişi

**Tür** • RTS

**Altılar** • Birim animasyonları ve silah etekleri çok iyi. Büyük çarpışmalar oldukça heyecanlı geçiyor.

**Eksiler** • Birimlerin ve binaların seslendirilmesi çok baştan savma olmuş. Yapay zeka yok gibi.

**Son Karar** • Her unsuru enince ayrıntısına kadar denetlemek zorunda olmak bir süre sonra bayır. Eğer ölümcül bir Age of fanatığınız, bunu da deneyebilirsiniz.

**Alternatifler** • Age of Empires 2 - %93

Cossacks: European Wars - %92

Shogun: Total War - %92

# eurofighter typhoon

Simülasyonla stratejinin kesiştiği noktası

**C**ok uzun zaman olmuştu şöyledir tadiyla simülasyon oynamamayı. Aslında konu uzay veya mech simülasyonları olunca hala seve seve oynarım. Ama normal havacılık simülasyonları veya modern savaş uçağı simülasyonlarını karmaşık uçuş teknikleri, bir sürü teknik terim (bunca yıllık oyuncuyum, hala ILS ile CAP arasındaki farkı bilmem), klavyedekinin üç katı tuş kontrolü bilmek gerekmesi yüzünden sevemedim bir türlü. Amiga'mı bıraktığımdan beri karmaşık simülasyonları uzaktan seyretmekle yetindim. Eurofighter Typhoon'a kadar

### Altı pilotlu savaş kazanmak

Eurofighter Typhoon aslında çok eski ve başarılı bir simülasyon firması olan DiD'nin en son oyunu. Taa Amiga zamanından beri hafif meşrep, ama oynaması çok zevkli simülasyonlar yapan DiD'den son yıllarda ses soluk çıkmayınca, gö-



çüp gittiler zannetmiştim. Ama yanılmışım. En 1998 yılında çıkarttıkları Total Air War adlı oyunu çıkartmışlardı. Eurofighter Typhoon da az çok TAW'a benziyor. Normal bir simülasyon olmayan Eurofighter Typhoon'da "görev başlıdı, pistten kalk; ola sana hedef vur; vurdun mu güzelim, hadi geri dön; ola kirdin uçağı!" modeli bir oynanış yok. Yani belli bir görevi bitirip sıradaki diğer görevde çalışmıyor, arada sıkıcı briefing ekranları izlemek zorunda kalmıyorsunuz. Oyun bir kere başlıdı mı, sürekli olarak savaştasınız. Size verilen altı pilotu oyunun savaş alanı olan İzlanda üzerindeki NATO havalanlarından istediğiniz sevk ediyorsunuz. Pilotlarınızın uğmadıkları zaman nerede olduklarını ekranın altından takip ediyorsunuz. Havada olmadıklarında dinleniyor, briefing alıyor veya plan yapıyorlar. Eğer bu animasyonları görmek hoşunuza gitmezse, hemen sağdaki Smartview tuşuna basıp, o an hava sahasında olan en ilginç herhangi bir olayı seyredebilirsiniz. Ama genellikle buna vaktiniz olmayacak.

### Yine mi sen Dimitri?

2015 yılında Latvia, Litvanya ve Estonia'daki asayışı sağlamak bahanesiyle Rusya bu ülkelere girer. Ama iş bu noktada durmaz ve Polonya'ya dalıp Varşova'ya kadar yürüر Rus tankları. Anında NATO ülkeleri İzlanda'yı merkez üssü ilan ederek duruma müdahale etmeye çalışıyorlar. (cidde anında, oyunda daha Polonya'nın adı geçer geçmez sizi alarma geçiriyorlar). Bu kargaşa yönettiğiniz altı pilotu kullanarak hem İzlanda'yı gerçekleştirmesi kesin olan Rus saldırılara karşı koruyorsunuz. Savaş ortamı İzlanda ile sınırlı olduğundan Rusya'nın kalkbine saldırısı yapmak gibi bir şansınız yok. Savaş sürekli devam ediyor. Bir pilotunuz bir görevi daha bitirmeden, ona yeni bir hedef verilebiliyor ve eğer yakınıza güveniyorsanız rotanızı oraya çevirebiliyorsunuz. İşi daha da abartıp, aynı anda iki, hatta üç pilotunuzu birden havada kontrol ediyorsunuz. Bu noktada işler biraz karışıyor, çünkü uçakları otomatik pilota alsanız da otomatik pilotun hedefi sizin için vurmak veya piste inmek gibi bir fonksiyon yok. Allahtan bir pilottan diğerine geçtiğinizde diğer uçak mantıklı bir şekilde rotasına devam ediyor (tabii burnunuza yere dikip afterburner'ları köklemişseniz, işler değişiyor)

### Kapla beni gün ışığıyla...

Genel olarak grafikler teknolojinin biraz gerisinde kalmış. Ama oyunun Operation Flashpoint gibi devasa bir alanda geçtiğini de düşünürseniz, fazla şikayet oyuna haksızlık etmek olur. Ama uçak modellerindeki kaplamalar özellikle dış kamerası açılarda bazen bozulabiliyor. Yer yüzü ise çok basit görünüyor ve detaydan yoksun. İnsan hazır havalandırmışken biraz "yeryüzü" görmek istiyor.

Uçakları uçurmak müthiş basit. Klavyeden kullanacağınız maksimum 10 ila 15 tuş var. Uçağı da rahatlıkla mouse ile yönetebiliyorsunuz. Yani bu oyundan zevk almak için simülasyon manyağı olmanız gerekmeyi. Tabii tersi bir durum da olumsuzluk yaratıyor. Eğer ciddi bir simülasyon oyuncusu iseniz, Eurofighter Typhoon'un "hafif meşrep" uçuş modeli sizi hiç mi hiç tatmin etmeyecektir.

Eğer benim gibi simülasyonlara uzak kaldısanız, ama hala içinizde modern bir gelen kuşu çalışma isteği varsa, Eurofighter Typhoon'u denemelisiniz. Ama su katılmamış bir simulator oyuncusu iseniz, tatmin olmama ihtimaliniz çok yüksek. ☺

Sinan Akkol | sakkol@level.com.tr

Bilgi İçin • [www.rage.com](http://www.rage.com)

Yapım • Rage/DiD

Dağıtım • Talonsoft/Alsan Interactive

Minimum Sistem • PII 266, 64MB RAM, 3D Ekran Kartı

Onerilen Sistem • PIII 500, 128MB RAM, 3D Ekran Kartı

Multiplay • Ağ ve Internet üzerinden 1-8 kişi

Altılar • Dynamasi ve alışması çok kolay. Sürekli süren bir savaş oyundan kopmamanızı sağlıyor.

Eksiler • Gerçek simülasyoncular için çok basit kalıyor. Sadece İzlanda'da geçmesi saldırı görevlerini engellemiştir. Grafikler eski görünüyor ve bozulabiliyor.

Son Karar • Simülasyonlardan karmaşık oldukları için uzak duruyorsanız geri dönmek için iyi bir fırsat olabilir.

Alternatifler • F16 Multirole Fighter - Şubat 99 - %90  
Jane's USAF - Nisan 00 - %87

Total Air War - Aralık 98 - %80

LEVEL NOTU **%72**

L E V E L   0 4 1 2 0 0 2

# eracer

## Abi, yanlış yola sapmış olmayalım sakın?

**B**ir yarış oyununu kaç türlü geliştirebilirsiniz. Bu türde en son büyük sıçramayı yapan oyun, PS One ve PS2 klasiği Gran Turismo oldu. Gran Turismo'nun başarısının ardından konsollarda GT türünde onlara yarış oyun çıkışına rağmen, PC bu konuda biraz gündük kaldı. Motor City Online'ın da patlak çökmesinden sonra ümitlerimizi başka yönlere çeviriyoruz: İşte E-Racer.

E-Racer tam olarak Gran Turismo tarzında, her yanından gerçekçilik akan bir oyun değil. Oyunun ana teması, isminin başındaki "e" harfinde yatıyor: Online bir topluluk içinde yarışmak. Oyunun bu iş için ayrılmış özel bir sitesi bile bulunuyor: [www.eracer-online.com](http://www.eracer-online.com). Bu siteme kayıt olduktan (kayıt için ayrıca para istenmiyor) sonra her parkurda dünya çapındaki en iyi zamanlara bakabiliyor, bir yarış grubuna katılabilir, kendinize yarış ayarlayabiliyor ve yarımdizine kadar olan yeni parkurları indirebilirsiniz. Ama belki de bu sitenin en ilginç yanı, online arkadaşlarınızla yaptığınız yarışların sonuçlarının WAP uyumlu cep telefonunuza gönderilmesi. WAP'lı bir telefonum olmadıgından bu özelliği deneme şansım açıkçası olmadı, ama Türkiye'de pek işe yarayacağını da zannetmiyorum.

### Koş da koş, için bomboş

Tabii herkes Internet üzerinden oyun oynayamayabilir. Korkmayın, eRacer'ı tek başına da oynayabiliyorsunuz. Şampiyona, tek yarış ve zamana karşı yarış seçeneklerinden istediginizi seçebilirsiniz. Artık hemen hemen tüm yarış oyunlarında olduğu gibi eRacer'da da açılmayı bekleyen bir sürü yeni parkur ve araba var. Çeşitli zorluk seviyelerinde yarış kazandıkça bu parkur ve arabalar da emrinize amade oluyor.

Parkurların konseptleri ilginç sayılabilir, çünkü pek alışık olmadığımız yerlerde yarıştıyorsunuz. Bir gemi limanı, kimya fabrikasının içi ve hatta uçağ gemisi yarış alanlarınız arasında. Ama bu değişik mekanlar ne yazık ki etkili olarak kullanılamamış. Bunda en büyük etken, parkurların sıkıcı dizayn edilmiş olması. Bir profesyonel tarafından değil de, oyunun edi-

törünü eline geçirmiş herhangi bir kişi tarafından yapılmış gibiler. Arada sırada kesişen yolları, rampalardan uçup üstünden atlayan arabaları saymazsanız bütün parkurlar aşırı yavan.

Arabalar ise daha çok GT modellerinde. Tabii Gran Turismo'daki gibi gerçek arabalar yok bu oyunda, ama lisans sorunun üstesinden gelmemesi oyunda hasar kullanılabilmesini sağlamış. Aracınızın aldığı hasar ekranın solunda yüzde olarak gösteriliyor. Ama açıkçası aracın sürüsüne çok fazla etkisi olduğunu ben görmedim. Ayrıca, saatte 130 km ile düz duvara çakılan arabada kaporta kalmaması gereklirken, aracı neresinden vurursanız vurun yanlarından yarımelmaya başlaması da ayrı bir dikkat çekici unsur.

### Gözümü alamadım senden

Oyunun grafikleri daha ilk görüşte çok daha iyi olabilmiş gibi bir his uyandırıyor. Araba modelleri fena sayılışmalar da, sıkıcı parkur dizaynı çevredekî çeşitliliğin eksikliği de katıldığından bir süre sonra can sıkılıyor. Birçok yüzey duvarlara dükkan, orman ve çiftlik kaplaması yapıştırılarak hazırlanlığından yarışa ekstra bir boyut katmıyor. Ayrıca yol kenarındaki seyirciler, arada sırada üstünden uçan bir uçağ veya yuvarlanan bir çalı (bu Amiga'daki Lotus'da bile vardı) gibi en ufak canlandırıcı etkeni oyuna katmaktan itinayla kaçınırlar. Yarışlarda geride kaldığınızda kendinizi bir Kafka romanının ana karakteri kadar yanlış ve çevrenizi de anlaşılmaz bulmaya başlıyorsunuz. Yanlız, güneş efekti çok hoşuma gitti, neredeyse Gran Turismo'daki kadar hoş olmuş

Ses ve grafik olarak oyunun herhangi bir ekşi veya artışı bulunmuyor. Müzikler standart endüstriyel teknoloji tarzında yapılmış, ve bence ses efektlerinden daha güzel (özellikle anlamsız bir şekilde komik yapılmaya çalışılmış olan korona efektlerinden). Oyunu ses efektlerini kisır müzikleri açarak oynamak isteyeceksiniz yüksek ihtimalle.

### Le Sonuc

eRacer'in esas problemi grafikleri vs değil, karaktersızlığı. Online bir yarış oyunu olayım der-



ken ne gerçekçi bir sürüs keyfi verebilmiş, ne de ucuç kaçık ama eğlenceli bir arcade tadi yakalayabilmiş. İki ara bir dere, keyifsiz bir oyun olarak karşımıza çıkmış. Son yillarda (yillarda?) PC'de adam gibi bir yarış oyunu olmadıgından, denemek isteyebilirsiniz. Aksi takdirde geleceğe yatırım yapmanızı tavsiye ederim. ☺

Sinan Akkol [sakkol@level.com.tr](mailto:sakkol@level.com.tr)

**Bilgi İçin** • [www.eracer-online.com](http://www.eracer-online.com)

**Yapım** • Rage

**Dağıtım** • Rage / Alsan İnteraktif

**Minimum Sistem** • PII 300, 64 MB Bellek, 8MB 3D Ekran Kartı

**Önerilen Sistem** • PIII 733, 128MB Bellek, 8MB 3D Ekran Kartı

**Multiplay** • Internet ve Ağ üzerinden 8 kişi

**Artılar** • Sağlam online destek. Sitesinden ekstra parkur indirilebiliyor. Son zamanlarda gelen teknolojik yeniliklerle birlikte.

**Eksiler** • Sıkıcı parkurlar. Gerçekçi olamamış hasar modellemesi. Oynamış tam olarak oturtulamamış.

**Son Karar** • Eğer almaya karar verirseniz, bare Internet bağlantınız hızlı olsun. Çünkü net üzerinden oynamak oyunun en zevkli yanı.

**Alternatifler** • Supercar Street Challenge %61

Grand Touring %60

Toca Touring Car 2 %80

**LEVEL NOTU** %62

# KISA KISA

## mall tycoon

**R**ailroad Tycoon, Car Tycoon, Roller Coaster Tycoon, Zoo Tycoon, Patates Tycoon, Kavun Tycoon, Karpuz Tycoon, Tycoon Tycoon... Tycoon oyunlarından sıkılmadınız mı artık? Ben sıkıldım. Mall Tycoon'dan daha çok sıkıldım. Bu bir oyun olamaz. Eğer bu bir oyunsa bizim oynadıklarımız oyun değil (-inden ki belki bu oyunu da seven çıkar -hayır olmaz öyle şey -olur -olmaz -kendi kendine konuşma -hi ne?). Konuya nereden girsem ya...



Himm, tamam.

Mall Tycoon'da kendinize bir alış-veriş merkezi kuruyorsunuz ve burayı işletip para kazanıyorsunuz. Peki bu nasıl oluyor? Bakın şimdilik, klasik Tycoon oyunlarında olduğu gibi hemen sağ tarafınızda bulunan tuşlarla istediğinizini yapabiliyorsunuz. İstediğiniz mağazaları kurup işlerine istediğiniz eşyaları koyabiliyorsunuz. Her şey istediğiniz gibi. Harika! Sonra şey, sizin kurduğunuz alış-veriş mer-



**Yapım** • Holistic Design

**Dağıtım** • Take 2

**Minimum Sistem** • P200 MMX, 32 MB RAM, 8 MB ekran kartı

### LEVEL NOTU **9.5**

kezlerine para harcamak isteyen onlara 2D sersem insan akın ediyor. Hemen akabinde siz de çok pis para kazanıyorsunuz. Oyun böylece sürüp gidiyor, ama sürüp gitmese ne olacak ki?

Tamam durun, bu oyun çok iğrenç! Oh rathanladım. Bir defa grafik denem bir şey yok. Yani var ama hiç olmasa daha iyiymiş. Oyun 3D, ama olmasa daha iyiymiş. Oyunda zoom yapabiliyorsunuz, ama zoom yapmak size ne kazandıracak ki? Nesiniz siz sniper mi? Oyunda... Eeeee, oyunda... Uf sıkıldım tamam. Bu oyun hiç olmasa daha iyiymiş! Mal Taykun işte! Oh be!

Fırat Akyıldız | [firat@level.com.tr](mailto:firat@level.com.tr)

# shadowforce: razorunit

**M**art sayısında incelediğimiz uzaylı takılık FPS oyunu Secret Service'i hatırlayın. Tamam, şimdi kusup gelin, ben bekliyorum... Ha geldiniz mi? Peki. Devam edeyim. Ne diydurdum? Secret Service... Mart sayısındaki Secret Service yazısını okuduysanız ve kendinizi kaybettiyorsunuz, size iyi bir haberim var. Secret Service'a kardeş geldi! Çok mutluyum!

Yalnız, Shadow Force, Secret Service ka-

dar eğlenceli değil. Bu defa oyun biraz daha oyuna benzemiş. Fizik modellemesindeki sorunlar biraz olsun düzeltilmiş. Ama yine de çok komik! Ehem, neyse, şimdi yazılı yazıyorum. Kendimi tutmalıyım.

Shadow Force'un aslında Secret Service'dan pek farkı yok. Yine kendi başına karşınıza çıkan insan canlısı canlıların canlarını alıyorsunuz (konuşmadım). Bunu yaparken sniper rifle'dan shotgun'a kadar değişen çok

**Yapım** • Fun Labs

**Dağıtım** • Activision

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

### LEVEL NOTU **9.51**

geniş bir silah arşivinden yararlanıyorsunuz. Oyunun multiplayer desteği bile var. Hem de bir dolu mod var. Bunun yanında grafikler epes düzeltilmiş. Dalga geçemedim. Çok moralım bozuldu. Ben de kalktırm birkaç adam vurdum. Sonra da güllerken koltuktan düştüm. Ya tamam, fizik modellemesi biraz düzeltmiş, ama bir adam vurdum, nasıl katlandı size anlatamam. Hani böyle iz yerlerinden katlanan karton evler vardır ya, onun gibi oldu adam. İkiye katlandı. Secret Service'da da böyle olmuştu. Onda daha komikti. Ama olsun. Hepsi komik. Yine de diyorum ki, Shadow Force biraz daha oynanabilir bir oyun. Hatta bu tarz oyunları seviyorsanız bir bakın derim.

Fırat Akyıldız | [firat@level.com.tr](mailto:firat@level.com.tr)

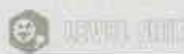


# WWII:iwojima

**M**edal of Honor da neymiş? Iwo Jima şimdije kadar oynadığım oyunların en iwo'su! Çok eğlenceli! Durun da oyunu anlatayım. Hem multi-farklı bir konusu var. Iwo Jima, İkinci Dünya Savaşı zamanında



geçiyor. O kadar işte, sadece geçiyor. Ne bekliyorsunuz ki başka? Yok kızmadım! Şimdi, oyun profilden bakınca Medal of Honor'a biraz benzıyor, ama daha iyi bakınca hiçbir şeye benzemiyor. Mesela yapay zekadan başlayalım (aslında 'zeka' yazılırkken 'a' da şapka olacak, ama yapmaya üçendim). Oyunun yapay zekası gerçekten de çok yapay. Bu noktada yapımcı ValuSoft'u kafasından öpmek istiyorum. Sonra, oyunun kendisi de yapay. Grafik yapmayı unutmuşlar. Oyunu grafiksiz oynuyorsunuz. Düşmanlar yanınızdan öyle güzel geçip gidiyorlar ki, arkalarından el sallayıp



**Yapım** • ValuSoft

**Dağıtım** • ValuSoft

**Minimum Sistem** • P266 MMX, 64 MB RAM, 8 MB ekran kartı

**LEVEL NOTU** **%15**

çelme bile takabiliyorsunuz. Bunun dışında silahlarınız, nasıl desem, böyle kocaman kocaman. Taşımak için hemen sahildeki kargo şirketiyle irtibata geçebiliyorsunuz. Oyundaki oynamamızlığı da es geçmek olmaz. Yani kolay kontrolleri bırakalım, düşmanın kafasına yedi-sekiz el ateş ettiğiniz halde, hâlâ pispis sırtması gerçekten takdire şayan. Bunların yanı sıra oyundaki zorluk derecesi de çok dereceli. Easy, medium ve hard-da oynayamadığınız oyun, [www.valusoft.com/products/iwojima.html](http://www.valusoft.com/products/iwojima.html) adresinden utanmadan 19.99\$'a satılıyor. Eh bunların boyunu kırmak gerek. Dur şimdiki kırıyorum ben. Dur sen!

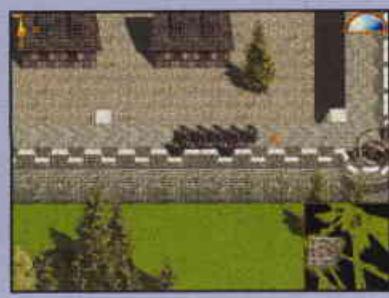
Fırat Akyıldız | [firat@level.com.tr](mailto:firat@level.com.tr)

# demonworld II:darkarmies

**Y**ine harika bir oyunla karşı karşıyayız! Demonworld daha önce oynadığınız strateji oyunları gibi değil. Nasıl anlaysam, mesele single-player'da yapılanma diye bir şey yok. Yoo ne gerek var ki birim kurmaya? Oylece dalmışsınızdır. Tabii bunu yapmak inanılmaz zor. Mouse'la adamları seç de, sonra oraya tıkla da... Aaa kolaymış be! Başka bir şey

yapmıyorsunuz ki zaten! Gerçekten çok orijinal bir fikir. Bu sayede oyunun Mayın Tarlası'ndan hiçbir farkı kalmıyor.

Daha bitmedi! Oyunda öyle bir seçme sistemi kullanmışlar ki, adamları seçiktiden sonra haritada hiçbir şey göremiyorsunuz. Birimleri seçtiğiniz zaman elinizde renkli bir fotokopisi kalıyor. Bu fotokopiyi alıp haritanın istediği



**Yapım** • ValuSoft

**Dağıtım** • ValuSoft

**Minimum Sistem** • P266 MMX, 64 MB RAM, 8 MB ekran kartı

**LEVEL NOTU** **%15**

niz bir yerine yapıştırabilirsiniz. Nasıl? Grafikleri sormadınız? Sormasanız mı yoksa? Yok yok sorun. Eğlenelim biraz. Şimdi ne yapıyorsunuz biliyor musunuz? Başlat, Programlar, Donatılar'dan Paint'e tıklıyorsunuz. Oradan ince fırçayı alıp yeşil rengi seçiyorsunuz ve mouse'u sağa sola sallıyorsunuz. Durun bakayım... Heh! Oldu işte. Demonworld'un grafikleri aynen öyle. Her şey bmp. formatında zaten. Bitmedi! Sesler de var! Pardon yok! Ne sesi? O ne? Demonworld sessiz oynuyor! Uf! Ne oyun be! Hobby Products'ın esefle kafasını kırıyorum!

Fırat Akyıldız | [firat@level.com.tr](mailto:firat@level.com.tr)



# online gaming

# haber kablolardaki fisiltilar

## Everquest Masaüstü oyunu oluyor!

Sony ve White Wolf bir araya gelerek Everquest'i daha geniş kitlelere yaymak için EverQuest Role-Playing Game: Player's Handbook ile başlayacak üç kitaplık bir seri için ilk adımı attı. Daha fazla bilgiyi White Wolf'un sitesinden edinebilirsiniz.

## Enigma: Rising Tide

Tesseract Games yepeniyi bir devasa online oyun fikriyle karşımıza çıkıyor. İkinci Dünya Savaşı'ndaki büyük deniz muharebelerinden esinlenen firma oyuncularına kendi gemilerine atlayıp rakipleriyle karşılaşabilmesi için bir fırsat sunuyor. Oyunda gemilerden başka denizaltılar ve uçaklar da olacak. Nasıl bir sistem kuracaklarını çok merak ediyoruz.

## Level okurları buluşuyor

La Résistance zombileri Level okurları için özel bir IRC odası açmaya karar vermişler. Amaç okurlar olarak bir araya gelip muhabbet etmek. Ara sıra bizimde takıldığımız oluyor. Muhabbete katılmak için irc.ttnet.net.tr serverine bağlanın. Odanın ismi #Level. Odanın kaptanları ise Badmad ve Lord Necromancer.

## Lienage: Blood Pledge 2

Ultima Online'in babası Richard Garriott ya da başka bir adıyla Lord British'in yeni oyunu Lienage şu anda izometrik bir bakış açısından oynanabiliyor. Fakat oyunun asıl vurgunu ikincisiyle gelmekte, 3D grafiklerle First Person olarak yapılan Lienage II Asheron's Call kadar ses getireceğe benzer. Oyunun şimdiden kadar yayımlanmış bir ekran görüntüsü yok. Fakat çok merak ederseniz <http://www.lineagethebloodpledge.com> adresinden oyunun videosunu indirebilirsiniz. Biz çok etkilendik. Fakat oyun sistem olarak yeni nesil MMORPG'lerle ne kadar rekabet edebilir bunu hep beraber göreceğiz.

## Evlilik

Dong-jun Choi ve Yousun Jang adlı iki Koreli Battlenet'te Diablo II oynarken tanışmışlar. Şimdi de 10 Mart'ta evleniyorlar. Onlara mutluluklar diliyoruz.

## Worms Online

Kore'ye yatırım yapan parayı götürüyor galiba. Worms Online için bir milyon kişi üye olmuş durumda. Özellikle Kore için tasarlanan oyun için bu sayının ay sonuna kadar %50 katlanması öngörülüyor.

## HABERLER

- 64 . . . . Kablolardaki fisiltilar
- LAN & INTERNET**
- 65 . . . . C&C Renegade
- 65 . . . . Half Life Mod: DoD MASSIVELY
- 66 . . . . Shadowbane
- AYIN SİTELERİ**
- 66 . . . . Favorites
- ULTIMA ONLINE**
- 67 . . . . Britain toprakları



# C&C RENEGADE

## multiplayer nasıl oynanır?

Hani iddialı girişler yaptığımız multiplayer yazıları vardır. Genelde "bu oyun CS'ye rakip olacak" dediğimiz oyular. C&C de bunlardan birisi. Fakat bu kez gerçekten ÇOK iddialı bir oyunla karşı karşıyayız: Command & Conquer: Renegade C&C için ülkemizde açılmış bir sunucu malesef henüz yok. Çünkü sunucunun resmi olması gerekiyor. Fakat LAN'de çevireceğiniz bir iki oyun bile size yeteri kadar fikir verecektir. Oyunun en büyük avantajı araç kullanabilmeniz. Üstelik şu her zaman söylenen "aracı bir oyuncu kullanırken silah öteki oyuncu kullanabilecek" kelimesi artık bu oyunla ayaklarını yere basıyor. Daha önce C&C oynamamış olanlar için kısacası bir giriş yapalım. C&C bir strateji oyunudur. Renegade ise bu oyunda kullandığımız özel bir karakter olan Commando'dan esinlenerek yapılmış bir FPS (first person shooter)'dır.

Multiplayer'a girdiğinizde NOD veya GDI'dan birini seçiyorsunuz. Oyunu üç şekilde kazanabilirsiniz. Bir en çok puanı toplayıp süre bittiğinde oyunu kazanırsınız. İki düşmanın tüm binalarını yok edersiniz. Üç NOD'sanız GDI Barracks binasındaki beyaz noktaya, GDI iseniz NOD'un Hand of NOD binasındaki beyaz noktaya bir Ion Cannon Pod yerleştirip binayı havaya uçurursunuz. Tabi ki bu seçeneklerden en zevkli ikincisi. Binalar yok oldukça karşı taraf bazı birimleri satın alamaz hale geliyor ya da üretim performansı düşüyor.

### **Mayın döşemenin dayanılmaz zevki**

Oyun içinde seçebileceğiniz karakterlerin ve satın alabileceğiniz araçların özelliklerini sizlerin keşfine bırakıyorum. Ben işin biraz eğlenceli kısmına girip multiplayerdaki taktiklerden bahsedeceğim. Oyunun en kritik karakteri kesinlikle engineerlar. En işlevli ve tehlaklı aracı ise APC'ler. Her ikisi de savaşta en zayıf birimler olmasına karşın doğru kullanıldıklarında en güçlü karakterden daha fazla zarar veriyor. Engineerlar binaları, araçları ve askerleri tamir edebiliyor. Aynı zamanda sınırlı sayıda (20-25 sanırım) mayın döşeyebiliyor. Bu sayıyı aştığınızda ilk koyduğunuz mayınlar kabuluyor ona göre. Ayrıca diğer karakterlerden daha fazla patlayıcı taşıyabiliyor. APC ise çok hızlı olduğu için düşman üssünün içine dalıp taşıdığı tüm askerleri bir anda etrafına saçıyor. Örneğin 4 arkadaş 2 APC ile bir üsse daldığınızı varsayıyalım. Aracınız patlaza da en yakın binalara ikişerli takımlar halinde dalıp etrafı bombaları saçtıktan sonra birde üstüne iki Ion Cannon pod dikerseniz o binaların kurtulması imkansızdır. Yeter ki hızlı olun. Eğer bir GDI eskeri iseniz NOD Stealth Tank'ları sizi ıldırtacaktır. Yalnızca piyadelerin görebildiği bu tanklar çok hızlı olduğu için sizin vicik vicik yer kaplaması yapabilir. Buna karşın GDI Mammoth tankları ise aksı derecede yavaş ama bir o kadar da güçlü. Bu tanklar hem top mermisi hemde roket atabiliyor. İki ya da üç Mammoth rahatlıkla NOD'un kabusu olacaktır.

### **Bizden enstantaneler**

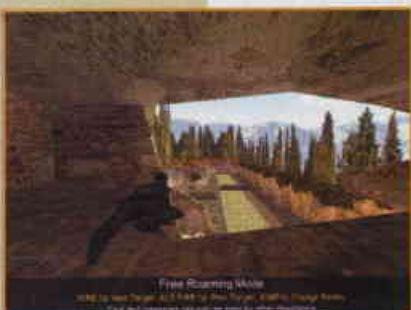
Ofiste oynarken Tuğbek Stealth Tank ile bizi defalarca ezerek yeteri kadar çıldırmamızı sağladı. Bir Mammoth tankı arkadan onu devamlı olarak destekleyen iki engineer ile NOD base'in kapısına dayamışken arkadan gelip bizi ezmeye benim hoş olmayan sözler sarf etmemeye yetti de arttı bile. Oyunda attığın kurşun yerine gittiği için Sinan Havoc ile Sniper yeteneklerini konuşturken ben de binaların kapı içlerine mayın döşemekle meşguldüm. Böylelikle bir engineer ve APC ile Guard Tower'ımıza Ion Cannon Pod koymayı hedefleyen Tuğbek'e o panikte ciddi bir sürpriz yaptım. Kapının önü bomboş ama arkası... BOM. Ehehe. Böylelikle harcadığı tüm krediler de gitti tabii. ☺

Burak Akmenek | burak@level.com.tr



### **AYIN MODU: DAY OF DEFEAT 2.0**

Birinci versiyonu bizi bayağı eğlendiren mod çok daha geliştirilmiş bir versiyonuyla karşımıza çıktı. Açıkçası beklediğimizden çok daha iyi olan Day of Defeat yeni grafikleri ve oyun sistemiyle modlar arasında üst sıralara tırmandı. Mod başlı başına bir oyun diyebiliriz. Artık yaralandığınızda kanamaya başlıyorsunuz. Seçtiğiniz sınıfı göre çok bariz avantajlar ve dezavantajlar taşıyorsunuz. Örneğin elinizde bir ağır makinalı tüfek varken ve yürüyorsanız isabetli bir atış yapma olasılığınız çok azalırken fazla ateş ettiğinizde silahınız isınıyor. Aynı zamanda silahınızı doldurmanız için önce ayaklarınızı bir yere koyarak kurmanız gerekiyor. Fakat buna karşın mermilerinizi bir isabet ettirirseniz karşınızda duman oluyor. Fazla zipladığınızda yoruluyorsunuz. Taşıdığınız silahın ağırlığına göre çeviklik ve hızlı hareket edebilme yeteneğiniz değişiyor. Mod kesinlikle çok gerçekçi ve deliller gibi koşturmak yerine tipki bir savaştaymış gibi taktik yaparak ilerlemeniz gerekiyor. AGS Zone bu ay DOD için sunucularını hizmete sokacak.



# Shadowbane

**Shadowbane**

"Kurtların savaşçıları yaklaşıyor. Texas'lı Wolfpack Studios yüzlerce hatta binlerce oyuncunun bir araya gelip oynaması için tasarladığı Shadowbane adlı MMORPG'ler için çok iddiyat. Bu kadar geniş çerçeveli bir oyunda oyuncular politik kargaşalar içindeki bir dünyada yaşayacaklar. Bu oyuncuların hareketleri dünyanın düzeni olduğu gibi etkileyeceler. Bir anda binlerce oyuncunun aynı savaşta bulunacağı oyunda guildlar apayı bir onem kazanacak. Kendi aralarında ittifaklar kurulan guildler belli bir bölge için savaş kazandıklarında o bölge ormanları olacak. Böylelikle oyuncular kendi aralarında daha çok etkileşime olacaklar ve kendilerini bu politik kargaşaların bir parçası olarak hissedeceler. Oyun büyük çaplı savaşlar yapabilecek. Hatta kuşatmalar bile yaşanabilecek. İsteyen oyuncular guild kavramını da asıl imparatorluklar kurabilecekler. Shadowbane oyunculara Dark Elf'lerden undead shadow ırkına kadar bir çok değişik ulusu hatta centaurları bile oynama imkanı tanıyor. Eğer [www.shadowbane.com](http://www.shadowbane.com)'a gidip bir bakarsanız şimdiden kadar bir oyuncunun hayal etmiş olduğu bir çok şeyin bu oyuna uygulamış olduğunu göreceksiniz. Daha bir çok yeniliği de içerecek olan oyun bakımından diğer MMORPG'lere rakip olarak çıkabilecek mi?"

#### Yeni nesil

Yukarıda okuduğunuz satırlar bir kaç ay evvel yaptığımız bir haberde aitt. Pazarlama bilenlerin aşina olduğu bir gerçek vardır. Yeni ürün projelerinin yüksek bir oranı şöve gider. Fakat Shadowbane "yeni nesil" MMORPG'lerin bir temsilcisi olarak iyi bir çıkış yapacağı benziyor.

Çünkü haberde yazdığımız her şeyi uygulamışlar. Yani boş reklam değil. Guildler bir kasabanın yönetimini alabiliyor. Böylelikle kasabalarındaki vergi oranını ayarlayabiliyorlar. PC ve NPC'ler tarafından yönetilen dükkanlardan yapılan alışverişler sonucu para kazanıyorlar. Böylece daha da güçleniyorlar. İstesiniz kasabadan kendinize ev de alabiliyorsunuz. Kasabayı korumak için NPC askerler kiralayabiliyorlar. Sayıca ve para bakımından büyüğe kasabalarına yeni binalar ekleniyor. Yani kasaba upgrade oluyor! Tabiki bir kasabayı tek başlarına elde tutmak zor olduğundan ya daha fazla üye sahip olmak ya da diğer guildlerle ittifak kurmak zorunluğunu kaçınılmaz. Bu da koordinasyon ve politikayı oyunun içine sokuyor. Diğer guildlerle ittifak kurdukça krallığınız oluşuyor ve sınırlarınız haritada beliriyor. Krallıklar büyüp imparatorluk haline bile gelebiliyor.

#### DaC ile aynı cephede

Oyunun sınıf seçimi için daha önce Online'da yazdığımız DaC yazısı ve bu sayidakı DaC incelememizi okuyabilirsiniz. Çünkü si-



niflar birbirine çok benzeyen yapı aynı. Guild sistemi ise okuduğunuz gibi çok gelişmiş. Fakat illaki bir guild'e girmeyebilirsiniz. Hatta bir politik oluşumun içinde bile olmak zorunda değilsiniz. İstesiniz kendi paralel asker grubunuzu bile kurabilir ve parının olduğu tarafta olabilirsiniz. Tek başına takılmak isteyenler için yalnızca Garne Masterlar tarafta yönelen ve hiç bir oyuncu tarafından saldırlılamayacak şehirler de mevcut. Bunun bir avantajı ise hep oynadığınız bölgedeki, bir guild tarafından yönelen bir şehir saldırdı ugradığı için kapılardan kapadığında, bu şehirlere her türlü ihtiyacınızı karşılayabilmelisiniz. Oyunun PvP yapısı se çok adice hazırlanmış. Tamamen PvP'nin yasak olduğu bölgelerde dolaşırken canınız sıkılıkla biraz aylanmayı derseniz kendi levelinizden olańılarla karşılaşmayı bekleyebilirsiniz. Çünkü sizden düşük leveli birini öldürdüğünüzde tecrübe puanı kazanamamanız hatta loot bile alamamanız mümkün. Özellikle criminal ilan edilebilirsiniz. Yani herkes size saldıracılar. Öldüğünüzde ise tüm eşyalarınızı kaybetmekten de korkmayın. Üç eşyayı kendinize bindedebilirsiniz. Böylelikle en değerli eşyalarınız hep sizinle kalır.

Oyunda seçebileceğiniz ırkları da size kısaca söyleyeyim:

Aelfborn (Half Elf), Dwarf, Elf,

Half Giant, Human, Irkei (bir nevi Dark Elf), Shade (bir nevi undead), Aracox (humanoid, kuş adamı), Centaur (humanoid, Kentor, at adamı), Minotaur (humanoid, boğa adamı). Son üç ırk dünya üzerinde pek yaygın olarak bulunmuyor.

Hic şüphesiShadowbane hakkında yazılacak sayfalarca aynı mevcut. Oyun çıktıktan sonra incelemesini sizlere yazmak için ne kadar sabırızlığımlı anlatamam. .

Burak Akmenek | burak@level.com.tr

## Ayın Siteleri

[www.sozluk.sourtimes.org](http://www.sozluk.sourtimes.org)



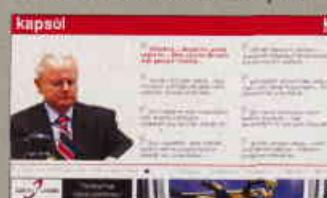
Girin görün söyleyecek başka hiç bir şeyim yok. Hayatın anlamı dahil ne aranızın burada. İstesiniz sizde yazın. Sonradan bol bol okuyun gülün. Benim gözlerimden yaş geldi.

[www.oddcast.com](http://www.oddcast.com)



Fazla yapılmış çok başarılı bir site. Özellikle Armenia Birliği Devletler Başkanı'nı çekilen şekilde sokup ona istediklerini söylemekten çok eğleneceğinizde elimiz,

[www.sistemsersin.com/kapsul](http://www.sistemsersin.com/kapsul)



Haftalık şehir ve yaşam dergisi. Şehiri olmanın kültürünü onuzlamış, kitap okuyan insanların keyifle tüketeceğini bir maketeler salata. Her hafta kıraria almalarınız,

[www.ksmod.cjb.net](http://www.ksmod.cjb.net)



Destek vermenin zamanıdır. Türkçe bir Half Life modu yapan girişimci arkadaşları sitemizi ziyaret ederek onları daha da gaza getirelim. Tehlike derecesi neymis öğrenelim. )



PvP için bir iki taktik ve en yararlı büyülerin kısa açıklamaları

# AGS Hardgamer

**E**n sonunda uzun zaman- dir yapmayı istedigim bir inceleme karşınızdayım. AGSZONE'un bünyesinde bulunan Hardgamer serverini mercek altına alabildim. İtiraf ediyorum ki çok uzun süre deneme fırsatı bulmadım. Fakat yaptığım deneme sürüsleri bile bana yeterli fikri verdi.

Bir süredir size söylediğim gibi OSI, Ultima'nın dünyasını değiştirek oyunun epik havasını mahvette yolunda ilerliyor. Dark Age of Camelot ya da Shadowbane gibi yeni nesil MMRPG'ler ise pazara saldırgan bir giriş yaparak Origin'i iyice sıkıştırıyorlar. Üstüne üstlük oyunun babası sayılan Richard Garriott'un firmadan ayrılp kendi oyununu yapmaya başlaması ise oyuna çok sıkı başka bir darbe vuracak. Şimdi kuracağım cümle için ise emin olun ne AGS den para aldim ne de başka bir rüşvet yedim. Her şeyi tüm özgür irademle yazıyorum ki, bence OSI kendini geliştirecekse serverlarını Hardgamer gibi bir sisteme oturtmalı. Sezar'ın hakkını Sezar'a vermek gerek.

Hardgamer aslında yalnızca UO motorunu kullananambaşa bir oyun. Test yaparken herşeyi OSI'yi standart olarak karşılaştırmaya karar vermiştim. Fakat server adminleri Origin'dekilerden daha akıllılar. Oyunu UO ve Dungeons & Dragons'ı birleştiren bir sistem üzerine kurmuşlar. Böylelikle irklar, yeni eşyalar, büyüler, level atlama ve bunun gibi bir çok şey gözünze batmıyor. Fakat açıkçası 2 seneyi aşkın süredir oyunda bulunan bir Atlantic serveri oyuncusu olarak sistemi ilk başlarda biraz garipsediğimi ve kolayca kavrayamadığımı itiraf etmemiyim.

## Kolay oyun oynamak

İlk fark ettiğim şey beni yoran bütün gereksiz şeylerin ortadan kaldır-

ılmış olmasıydı. Mesela genel amaçlı binaların kapıları yok. Bu da iki tarafın da kapayı açmak için tıkladıklarında kapının devamlı olarak açılıp kapanmasını engellemiş. Oyunu çok daha rahat ve hızlı oynamak için düşülmüş çok güzel bir ayrıntı. Ben testimi OSI'de en sık kullandığım karakterim olan blacksmith'ım ile yaptırm ve Delucia'da mining çalıştım. İtiraf etmemiyim ki skiller çok yavaş artıyor. Fakat çakan madenler OSI'den farklı. Üstelik şu satırları okuduğunuzda 15 farklı özellikle maden daha eklenmiş olacak. Kazmamı çekip çift tıkladıktan sonra kazmak istediğim noktaya tıkladım. Adamım otomatikman o noktada ne kadar ore varsa hepsini çıkartıncaya kadar kazmaya devam etti ve çakan oreların hepsini birleştirdi. Yani tek tek tıklamaya ya da "last object, last target" makrosu yapmaya gereklidir. Biraz ore topladıktan sonra eritmek için ocağın yanına gittim. Larna'mın çantasından ore'u alıp kendi çantama koydum ve üzerine tıkladım. O da ne? Orelar ben yapmadan eriyip külçe haline geldiler. Çekice tıklayıp sonrasında külçeye çift tıkladığım zaman ise yalnızca yapabildiğim eşyaların listemde görüldüğünü fark ettim. Fiyatlar ise OSI'den pek farklı değil.

Bu sistem bir craftsman için işin ameliyet kısmını kaldırarak çokdaha hızlı üretim yapmasını sağlıyor. Bir problem laraman hızıyla ilgiliydi. Laraman çok yavaş hareket ediyordu.

Oyunda bir çok şeyi kolayca yapabileceğiniz taşlar mevcut. Bu taşlardan özel eşyaları satın alabilir, bir şehrin vatandaşlığı olabilir, istediğiniz şehrde recall edebilir ve genel amaçlı alışveriş yapabilirsiniz. Ayrıca ölügünüzde yanına yakila healer arayacağınızda rahatlaklı resurrect olabilirsiniz. Hatta hayvanınızı ve silahınızı



Hardgamer'da oyuna burada başlıyorsunuz.



Oyun eklenen renklerden bazıları. Beyaz zırh giymek isteyen Paladin'lere dikkat!

boyayabileceğiniz taşlar bile mevcut. En güzel ise atmayı planladığınız eşyaları etrafına saçmak yerine atabileceğiniz ödüllü çöp kutuları.

## Gelişen bir server

Serverin adminleri Reanor (Gökhan Baysal) ve Rhondar (Mustafa Yapıçı) bana planlarından bahsettiler. Öncelikle şunu söylemeliyim ki eğer çeşitlilikten hoşlanıyorsanız 700 civarında yeni item eklenen serverin bir cennet olacağını rahatlıkla söyleyebilirim. Benim gördüğüm +50

AR ve üstüne light veren Paladin Shield ile rengine bayılacağınızda emin olduğum Fire Rock Shield bile yeterince etkiliydi. Hatta oyuncuların kendi aralarında maç yapmaları için bir futbol topunun olduğunu görmem beni açıkçası dumur etti. Üstelik eşyalarındaki renk çeşitliliği OSI'den kat ve kat daha fazla. Serverin scriptleri Gökhan dışında kendi ülkelerinde unofficial serverları bulunan bir Kanadalı ve Amerikalı tarafından yazılıyor. Serverda sık sık questler düzenleniyor. Yakla-



Lord Blackthorn's Revenge'den ilk görüntüler.

şik olarak 200 oyuncunun her an online olduğu Hardgamer'da RP zorunu değil fakat yapanların rahatsız edilmesi yasak. En fazla 25. level olabiliyorsunuz. Sonra ise tier denilen büyük levellar atlıyor. Siz yükseldikçe düşük levelli yaratıklar tecrübe puanı vermediğinden daha büyükleriyle uğraşmak zorunda kalmışsınız. Servera istedığınız zaman bir ev dikebiliyorsunuz. Yeni eklemelerle piramit, kolezyum ve arena gibi binalar da koymabileceksiniz.

#### Kaliteli bir seçim

Forumlardan okuduğum kadriyla ülkemizdeki tüm unofficial serverlarda olduğu gibi burada da kalitesiz oyuncularla ilgili şikayetler var. Ayrıca bir GM'le de ilgili başka bir şikayet gördüm. Fakat kayıtlı kullanıcı sayısını az tutarak devamlı oyunda GM bulundurmaya dikkat eden yönetim bu konuda çok sert ve titiz davranışlıyor. En azından bende bırakıkları imaj tamamen buna yönelik. Serverin oyuncu alımı şu anda yok. Bunu alt yapı yetersizliğinden değil kâşteyi korumak için yaptıklarını söyleyiyorlar. İkinci bir server açmayı planlayan adminler bu serverin tamamen OSI kurallarına göre düzenleneneceğini ve level sistemini yadırgayan oyunculara yönelik olacağını söylediler ama server için bir tarih vermediler.

Açıkçası Hardgamer beni çok şaşırttı. Hiç böyle bir sisteme karşılaşacağımı ummuyordum. Eğer AGS serverlarını açık tutarsa OSI bir gün kapansa bile bu server tek başına ayakta kalabilecek potansiyele yeterince sahip.

#### Aynı Skill'i: Cooking

 Gnam gnam himmm. Açıktınız mı? Eveet hele açıldıkta büyü yapamadığınız ya da uyuş atınız İki de bir aksilik çekirdiği zaman ağzına saman tikarsınız ya. İşte bu skill o leziz yemekleri

## Kazanda kaynayacaklar

Yemek	Malzeme
Bird, Cooked	Raw Bird + Heat source
Bread	Dough + Heat source
Cake	Cake Mix + Heat source
Cake Mix	Honey + Dough, then Flour + Dough
Chicken Leg	Raw Chicken Leg + Heat source
Cookies	Cookie Mix + Heat source
Cookie Mix	Honey + Sweet Dough
Dough	Flour + Water
Dough, Sweet	Dough + Honey
Fish Steak,Cooked	Raw Fish Steak + Heat source
Flour	4 Wheat + Mill
Fried Eggs	Eggs + Heat source
Leg of Lamb	Raw Leg of Lamb + Heat source
Muffins	Sweet Dough + Heat source
Peach Cobbler	Dough + Peach + Heat source
Pie, Apple	Dough + Apple + Oven
Pie, Fruit	Dough + Pear + Oven
Pie, Meat	Dough + (Bird, Ham or Fish) + Oven
Pie, Pumpkin	Dough + Pumpkin + Oven
Pizza	Dough +Cheese or Sausage+Heat source
Quiche	Dough + Egg + Heat source
Ribs, Cooked	Raw Ribs + Heat source

Burak Akmenek ! burak@level.com.tr



## ULTIMATE GEYİK

-Abi bi bakarmış?  
-Merhaba yabancı  
-Abi buralarda bi mağara varmış da ne resimmiş bu?

-Oradan sakin yabancı! Evine geri gitmeni tavsiye ederim. Deceit bir çok maceraoya mezar olmuştur. Sende diğerleri gibi değerli yaşamını boşuna harcamış olursun!

-Abi sen şimdi mağaranın yerini söylemeyen mi yanı? Sen radyo, televizyon falan da bilmezsin şimdi. Senin çağında onlar da yoktur. Ehühe. Abi mağara diorum mağara nerede acap?

-An Ex Por+In Nox+Corp Por+Vas Ort Falm+Zevkine Kal Vas Flam  
-Ooooooo

# CONSOLE MASTER



**MegaEmin™**  
megaemin@level.com.tr

## Altın çağ başlıyor

Selam dostlar. Duymuşsunuzdur belki, X-Box Avrupa çıkışını yaptı. Sıradı GameCube var. Çok yakında evlerimize gelecekler. Yeni bir dönem açılıyor, konsollar altın çağlarını yaşamaya başlıyor. Oyun piyasası kızıştı, rekabet had safhada. Önümüzdeki dört sene içerisinde oyun endüstrisi yüzde kirk oranında büyüyecek. Bunu ben iddia etmiyorum, raporlar söylüyor. Bir pazar araştırma firması tarafından basına dağıtılan rapora göre 2000 ve 2001 yıllarında tanıtımları yapılan dört konsol, çok büyük başarıyı prestij elde etti. Raporla göre 2006 yılına kadar PlayStation 2, X-Box ve GameCube, sadece Amerika'da 60 milyonluk bir satış rakamını sollayacak. Rapordaki tahminler her üç platform için de yüksek satışlar öngörüyor, fakat yine de her konsol için "en iyi" ve "en kötü" senaryolar da üretilmiş. Ayrıca bir sonraki konsol nesli için de beş sene beklemeyeceğimiz belirtiliyor. Sony, Nintendo ve Microsoft'un bir sonraki konsollarını 2004 - 2006 yılları arasında piyasaya çıkaracakları iddiası, raporun önemli noktalarından birisi. Bu süslü rapora rağmen oyun endüstrisinin karşılaşacağı zorlukları da göz önünde bulundurmak gereklidir. Satışlar yükseldikçe, yapım ve pazarlama masrafları da giderek artıyor. Aslında oyun endüstrisi de giderek film endüstrisine benzemeşe başlıyor. Olay tamamen yüksek risk ve yüksek kar üzerine kurulu. Çoğunluğun arasından sıyrılabilen bir avuç yapımcı, bütün parayı toplayacak.

Bu ay konsol sayfalarımızda Headhunter, Ico, Dark Cloud ve en önemli de MGS2 içinceleri var. Sonunda Level

Ofisi, bu müthiş oyuna kavuştı. Ayrıca ilerleyen sayfalarımızda ram kod cihazı ve memory kartları gibi PS2 donanım içincelerine de yer verdik. Geçen ay Console Master'daki güzel kız dikkatinizi çekmişler belki. Ridge Racer 4 güzeli Reiko Nagase' den sonra bu ay da RR5 güzeli Ai Takami' ye yer vermek istedim. Bu uygulama önümüzdeki aylar da devam edecek. Son olarak da internet'ten derlediğim belli başlı alanlardaki en iyi PlayStation oyunlarını açıklamak istiyorum. Görüşmek üzere, Bye&Smile... ☺

### En iyi açılış videosu

- 1- Final Fantasy VIII
- 2- Legacy of Kain: Soul Reaver
- 3- Tekken 3
- 4- Gran Turismo 2
- 5- R4: Ridge Racer Type 4

### En iyi oyun sonu

- 1- Metal Gear Solid
- 2- Resident Evil 3: Nemesis
- 3- Final Fantasy VIII
- 4- Klonoa
- 5- Final Fantasy Tactics

### En karizmatik kahraman

- 1- Liquid Snake
- 2- Kain
- 3- Ghaleon
- 4- Nemesis
- 5- Sephiroth

### En iyi giyinen

- 1- Reiko Nagase (Ridge Racer Type 4)
- 2- Solid Snake
- 3- Sorceress Edea (Final Fantasy VIII)
- 4- Alucard (Castlevania: Symphony of the Night)
- 5- Parappa (Parappa the Rapper)

### En iyi seslendirme

- 1- Soul Reaver
- 2- Metal Gear Solid
- 3- Lunar: Silver Star Story
- 4- Parappa The Rapper
- 5- The Misadventures Of Tron Bonne

# HABERLER

### X-Box Avrupa'yı da fethetti

Microsoft'un yeni bebeği X-Box, 15 Mart 2002 günü Avrupa'da da satışa çıktı. Satışlarında problem yaşanan tek ülke Almanya oldu. Aslında oyun severler için kötü söylemeyecek olan prob-

lem, büyük bir marketler zincirinin, konsolu resmi satış fiyatı olan 479 Euro yerine çok daha düşük bir fiyat; 399 Euro'ya satmaya başlamasından kaynaklandı. Ulkeden diğer satıcılar baş edebilmek için fiyat kırıcı ve karsız satış yapıyor. Microsoft ise beklentilere yanıt vermemek bu olcaseye uygun olan fiyat sabit tuttu. Avrupa'nın ilk X-Box'u, uzun zamandır bekleyen Scott Rawlins isiminde birincice satıldı. Scott, böylelikle yerine limuzin ile dönmeye odaklındı de-



### Crazy Taxi 3: High Roller

Sega'nın hit serisi Crazy Taxi'nin üçüncüü High Roller, Microsoft'un konsolu X-Box için gizlilik. Yeni oyun, parkıdan otellerin ve göz kamaştıran casinoların bulunduğu kalabalık Las Vegas'ta geçiyor. Taksiler bu kez iyiden iyye uçulduşmuş. Daha önceki oyunda olduğu gibi, burada da seçilebilin dört sürücü de yeni. Angel, Zax, Bixbite ve



# PlayMail

Sorun yok! Sorun, söyleyeyim.

## BOŞA SALLIYORUM

Merhaba, ben Silent Hill'da; atı karıncanın olduğu yerde takıldım. Cybil sürekli bana saldırıyor ama ben hiçbir şey yapamıyorum. Her şeyi denedim, ölmeye de meendeğim. Ne yapacağımı söyleşeniz çok sevinirim. Teşekkürler.

Cüneyt Şentürk

ME – Cybil'i cephanesi bitene kadar mermilere hedef olmamaya çalış. Daha sonra strange liquid ile doldurduğu bottle'ı kullan.

## NEYİNE GEREK?

Selam MegaEmin, bir oyun konsoluna sahip olamamama rağmen yazmanızı beğenmiş okuyorum. Oyunlarda ISS Pro Evolution 2 adlı oyun, tavsiye ettiler, ben de aldım. Bu oyunu çalıştırabilmek için Connectix VGS adlı bir emülator indirdim, fakat loading game ekranında takılıyor. Bana yardım ederseniz sevinirim.

Yar: s Master

ME – Bu ISS nasıl bir oyundur ki PC oyuncularını bile etkilemeye başladı yahu. Memlekette PC oyunu kalmadığını düşünerek yanıt vereyim. Kesin kopya oyun kullanıyoysundur. Bu cd'ler artık çok düşük frekansta kayıt ediliyor. Ya da cd sürücün artık yaşlıyor. Ya da programda bir problem var, Internet'ten daha yeni bir sürümünü çekmeye çalış. Ya da makinen Pentium 2'den daha yavaş. Ya da Bleem' i dene. Ya da...

## SNAKE UĞRINA

Selam Emin Abi, ben Metal Gear Solid 2' nin PC'ye çıkmayacağını öğrenmek istiyorum. PC'ye gitcacsa boşuna PS2

almamış olurum. Sevgi ve saygılarımı sunarım.

Barbara Gözüyener

ME – Metal Gear Solid 1, PlayStation' a çıktıktan tam bir yıl sonra PC için de çıktı. Bir de Sony, senin gibi düşünen oyun severler olduğunun farkında. Yani benim tahminim kesinlikle çıkacaktır, ama çok çok sonra.

## TO TAG OR NOT TO TAG

Derginizde dört aydır takip ediyorum ev gerçekten çok beğeniyorum. Hemen sorulanma geçeyim.

- 1- Size Tekken Tag Tournament mi alayım yoksa Tekken 4 mü?
- 2- X-Box, PlayStation 2'yi tahtından edebilir mi?

Simdiden teşekkürler

Ihsan Burak Yıldız

ME – Biz de o aldığı dergiyi beğenmesin diye uğraşıyorduk zaten. Bunun bir gün gerçekleşeceğini biliyorduk.

- 1- Oyunda takım arkadaşın olsun istiyorsan ve TTT al. Eski Tekken'ler gibi yalnız ilerleyeyim diyorsan, bir de oyunun çıkışmasını beklerim diyorsan Tekken 4 al.
- 2- Son zamanların en popüler ve en yanıtlı olmayan sorusunu sordun. Seni tebrik ediyorum, ileri hayatında da üstün başarılar diliyorum.

Reiko Nagase  
Ridge Racer 5

# HABERLER



Mrs. Venus ismindeki her sürücünün farklı araçları ve kendilerine has sürücük teknikleri var. Yeni mücadeleler arasında

boksörler, orkestra müzisyenleri, kokteyl garsonları, dansçı kızlar ve takım elbiseli adamlar var. Oyun bu yaz rafillardaki yerini alacak ve görünün o ki şimdilik sadece X-Box sahipleri bu oyunu oynayabilecek.

## EA' den 2002 FIFA World Cup

Electronic Arts, resmi 2002 Fifa Dünya Kupası oyununu bu ay içerisinde PlayStation 2, PlayStation, GameCube ve X-Box platformları için çıkaracak. EA, yeni oyununda her zafer anını, her duyguyu, her seviyi çok iyi işleyeceğine özellikle de her maçın önemini

ni çok iyi yansıtacağına garanti veriyor. En gerçekçi ve eğlenceli Fifa deneyimi için çok yol kat ettiğini söyleyen yetkililer, bunu sağlamak için yine bir sürü lisans imzalamışlar. İşte size Dünya Kupası' na katılma şansı; hem de daha gerçek takımlar bile katılmadan.

## Midway' den kırmızı kart

Midway, Red Card 2002 – 2003 isimli bir futbol oyununu piyasaya çıkartmaya hazırlanıyor. Aslında ilk bakişa Fifa 2002 gibi 11 - 11 normal bir futbol oyununa benzeyen Red Card' in ufak bir farkı var. Adından da anlaşılacağı gibi bu oyunda sınırlenip istedığınız adamı döyebilirsiniz. Yani sakatlamak için sadece ayağa kaymak zorunda değilsiniz. Matrix - y ve bisiklet teknesi gibi birçok özel hareketiniz var. Oyun Fifa lisansına sahip olmasa da gerçekte uygunluk konusunda iddialı. Oyunda gerçek oyuncular var ve hepsinin modellemesi teker teker yapılmış.

Gerçek dünya stadyumları ve 52 dünya takımı, yanısıra karakter yaratma seçeneği de mevcut. Red Card, bu ay içerisinde X-Box' a çıkacak.

## State of Emergency ve Tekken beyaz perdede

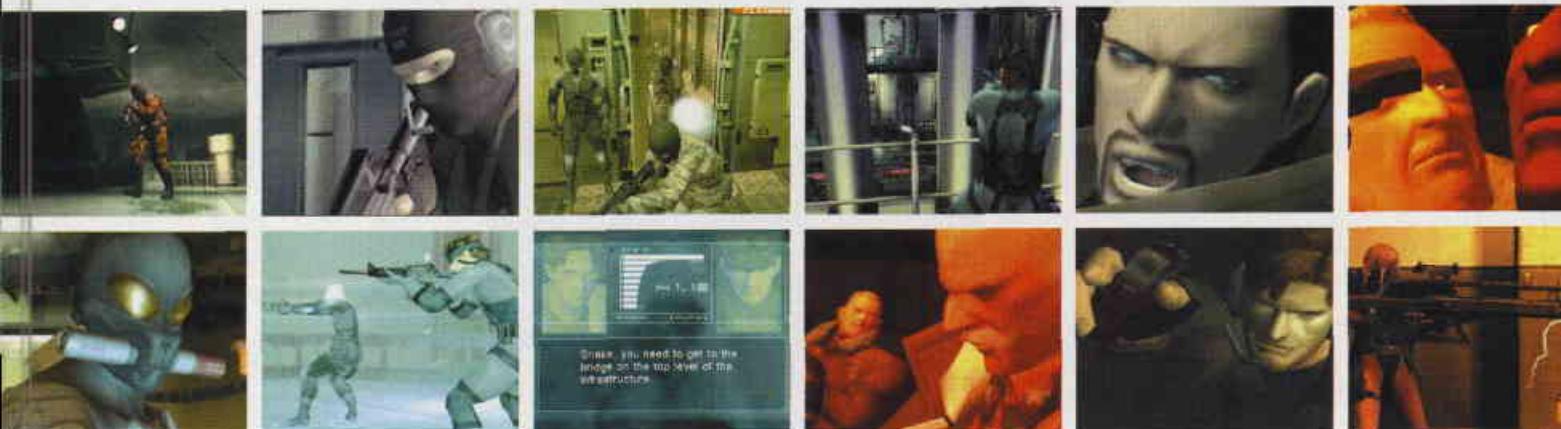
Ünlü New Line Cinema ve daha az bilinen Crystal Sky firmaları, State Of Emergency ve Tekken isimli oyunları konu alan filmler yapmak için, bu oyuların haklarını satın aldı. State of Emergency' yi Damian Shannon ve Mark Swift beyaz perdede adapte edecek. Yönetmenler de American Pie filmlerinin arkasındaki takım; Warren Zide ve Craig Perry olacak. Ayrıca Crystal Sky başkanı, Tekken filmi için de 60 milyon dolardır bütçe ayırdıklarını açıkladı. Bu film ile ilgili olarak henüz başka resmi açıklama yok.



TACTICAL ESPIONAGE ACTION

# METAL GEAR SOLID 2

## SONS OF LIBERTY



Oyun mu, film mi yoksa  
çok daha fazlası mı?



**G**özlerimde soru işaretleriyle bakıyorum televizyona. Kanepeden kalyorum, odanın içinde şöyle bir tur atarken geriniyorum. Kaslarımlın normal haline geri dönmesinin ne kadar süreceği sorusu geçiyor aklımdan. Ama 18 saatir zihnim kurcalayan bir soru daha var: İnsanoğlu böyle bir oyuna gerçekten imza atmış olabilir mi?

PC için yapılan Metal Gear Solid, "2000'in En İyi Oyunları" ödüllerimizi kelimemin tam anlamıyla silip süpürmüştü. En İyi Action Adventure, En İyi Sınavsal Grafik, En İyi Hikaye, En İyi Kahraman, En İyi Atmosfer ödüllerini toplayan MGS'nin ikincisini beklemekten mutasyona uğramaya başlamıştık. Tanıtım videolarını kaç kere seyrettığımızı ben bile unuttum. Senaryo üzerine kaç saat tartıştığımızı da. Tamam, videolardan gördüğümüz kadaryla ikinci oyundan grafikleri dudak uçuklatıyor, Harry-Gregson Williams'ın (Kaya ve Devlet Düşmanı filmlerinin müzikerini yapan şahıs) müzikerleri kulağa inanılmaz geliyordu. Ama MGS 1'deki o mükemmel hikaye işlenişini, o mühüm atmosferi verebilecek miydi? İlk oyunda içinde bulunduğuuzdurumun anlaşılmazlığı, karakterlerin hem düşmanlarla hem de kendi geçmişleri ile olan çatışmalarının anlatımı kusursuzdu. MGS 2 daha iyi nasıl yapılabildi ki?

#### Hideo bir deli oğlan....

Ama nasıl olduysa, yapılmış. Yapımcı Hideo Kojima'nın her karesini tek telden geçirdiği Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty, ilk cyunu fersah fersah geçmiş. Grafik, ses, müzik, oynanış, hikaye, aksiyon, detay, belirsizlik, entrika, dumur olma kriterlerinde şimdiye kadar sadece hayal edebildiğimiz bir se-

abartmış olabilirler! Nelorolooyoor!" repliklerini onlarda kez tekrarlayacağınız. Hatta Solid Snake oyunun başlarında... Neyse, kendimi tutmaliyim, yoksa küfür edeceksizez bana :)

#### PC için bir ağıt

Başında geçirdiğimiz 18 saatin sonunda ben, Tuğbek, Madd ve Selçuk ortak bir kanya vardık: Bu oyunun PC için yapılması daha en az 1 yıl için mümkün değil. Şu anki PC teknolojisi ile değil. Bir kere grafikler inanılmaz! PS2 gibi düşük çözünürlük ve bolca tırtık sahibi bir makinada bu kadar temiz grafik göreceğimi sanmadım. Animasyonlar da inanılmaz, bütün animasyonlar mocap teknolojisi (motion capture = gerçek oyuncuların üzerine diyetler bağlanarak hareketlerinin dijitize edilmesi) ile yapılmış. Özellikle oyun içi grafiklerle yapılmış demolarda dağınıyorsunuz (dergideki ortak kani bu demoların Diablo 2'nin ara demolarından daha iyi olduğu yönünde). Sonra, düşmanlarınızın bir hacmi var. Çoğu oyunda olduğu gibi vurulduklarında yere düşüp, hep aynı şekilde yatıyorlar. Duvara çarpıp yere yiğiliyorlar, merdivenden yuvarlanıyorlar, vurulukları bölgeye göre farklı tepkiler veriyorlar.

İlk oyunda daha çok sessizce hareket edip saklanmak önem taşıyordu. Silahlı çatışmalar ise çok önemli değildi, hemen hemen hiç çatışma gitmeden de oyunu bitirebilirdiniz. Ve açıkçası oyundaki ana düşmanlarla olan karşılaşmanızda silahlı çatışmalar çok eğlenceli de değildi. MGS 2'de ise durum tam tersi. Silahlı çatışmalara mühüm önem verilmiş. Çatışmalar sırasında yapabildiklerinizi görünce resmen dibiniz düşüyor. Duvar kenarın-

## MGS 2'nin teknik özelliklerinden (güzelliklerinden) bahsetmek bile istemiyorum, yoksa oyunu öyle bir öveceğim ki Konami'den para aldım zannedecksiniz.

viyeye ulaşmış. Hatta ben olayı bir adım ileriye götürüp MGS 2'ye "oyun". denmemesi gerektiğini savunuyorum. 18 saatlik, olayları sizin yönettiğiniz mükemmel bir film diyebiliriz MGS 2 için.

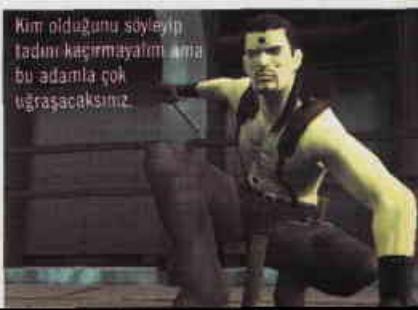
Sons of Liberty, ilk oyundan tam 2 yıl sonra başlıyor. Shadow Moses'teki terörist saldırısından sonra Metal Gear (nükleer başlık taşıyan dev robot) planları herkesin eline geçmiştir ve nükleer tehdit inanılmaz boyutlara ulaşmıştır. Solid Snake ve Otacon hükümetten ayrı olarak bu Metal Gear'ları el altından satılmasını engellemek üzere çalışmaktadır. Oyun yağmurlu bir Manhattan gecesinde, dev bir yük gemisinde başlıyor. Metal Gear Ray adlı yeni bir modeli taşımaktadır bu gemi. Ama dakika bir gol bir misali daha Manhattan köprüsünü geçmeden gemiye Rus askerleri sızyor. Büyük bir kısmı birkaç dakika içinde Ruslar tarafından kesilen Amerikan askerlerinin geriye kalanı Ruslardan habersizken, her iki tarafın da farkında olmadığı birisi kendi amaçları doğrultusunda şenliğe katılır: Solid Snake.

Bunlar daha oyunun ilk iki dakikasında oluyor. Oyunun konusunu burada anlatmaya kalkarsam, bütün tadını kaçırmış olurum. Son kapışmaya kadar ana senaryo kendini ele vermiyor. Ama şu kadarımları söyleyebilirim, oyun boyunca "Hadi canım sen de! Ohaa, bu kadar da olamaz! Daha ne kadar

dan fırlayıp ateş etmek, bir düşmanı boğazından yakalayıp kendinize kalkan olarak kullanmak mümkün. Ayrıca, ilk oyunda çok efektif olmayan birinci şahıs bakış açısı bu kez çatışmalarda büyük önem taşır bunu bu açıyi kullanmadan doğru düzgün nişan alamıyorsunuz.

#### Görülmüyor, duyulmuyorum...

Tabii oyunun ana teması sessizlik ve görünmemeye üzerine kurulu olduğundan deliller gibi ateş etmeye seçtiğinizde hayatı kalmamanız için gerekli her şey düşünülmüş. Düşmanlarınızın üç modu var. Varlığınızdan habersizlerse normal modda oluyorlar ve devriye bölgelerinde dolanıyorlar. Ama çıktıktan sonra en ufacık bir ses, yerdeki bir kan lekesi veya şüphelendikleri anormal herhangi bir durum karşısında dikkat kesiliş olayı araştırıyorlar (Caution mode). Eğer şüphelerini doğrulayan herhangi bir şeyi görürlerse, anında alarm veriyorlar. İşte şimdi deli gibi kaçmanız ge-





Askerlerin kafasına silah doğrultunca, size künyelerini verebilirler. Bu oyun sonunda aldiğiniz puanı etkiliyor.



Dolap içine saklandığınızda, aralıktan dışarıyı görebilirsiniz, dışardakiler de sizi. O yüzden çömelin.



leri istediğiniz gibi değiştirebilir çok komik enstancalar yaratabilirsiniz. Mesela, Snake ve Ocelot'un en kritik diyaloglarının, elinde çantaya dolan bir memur ve orta yaşı bir ev hanımı arasında geçmesini sağlayabilirsiniz. Çok ilginç ve bir o kadar da komik.



Fortune ile ilk karşılaşığınızda hiç kasmayın. Kaçın!

reiyor. Çünkü alarm çaldığında normal askerlere ek olarak zırhlı ve daha ağır silahları olan özel bir temizleme ekibi bulunduğu yere gönderiliyor ve sizi aramaya başlıyor. Olay bu noktaya geldiğinde silahınızı çekip çatışmanın pek bir işe yarımadığını göreceksiniz, çünkü düşman askerlerinin sonu yok ve siz ateş ettikçe alarm devam ettikinden sürekli geliyorlar. Yapmanız gereken, çok ama çok iyi bir yer bulup oraya gizlenmek olacaktır. MGS2'de dolapların içine saklanabileceğiniz, ayrıca ilk oyundaki gibi karton kutuların içine saklanıp kaplumbağa gibi ilerleyebilirsiniz. Ama bu kutular çok çeşitli ve o an bulunduğu mekanla alakası bir kutunun altındaysanız, (silah deposundayken üzerinde "PORTAKAL" yazan bir kutuya gizlenmek gibi) sizi çok hoş bir sürpriz beklediğini söyleyebilirim.

Açıkçası düşman yapay zekasına hayran kaldım. Yukarıda bahsettiğim kutu oyununu yaşadığında beni farkeden nöbetçinin tepkisi hala aklımdadır. İçinde bulunduğu kutunun yanına gelip hafifçe eğildi ve önündeki delikten içeri baktı. Şüphelenince kutuyu silahıyla şöyle bir dörttü ve benim orada olduğumdan emin olduğunda hermen geri çekiliş alarm verdi, kutuyu tekmeleyip beni açığa çıkarttı ve ateş etmeye başladı. Bu ve bunun gibi onlarca şey, karşınızda kilerin bir bilgiyar oyunundaki düşmanlardan çok kanlı canlı ve duruma göre düşünüp tepki veren insanlar olduğunu düşünmenize neden oluyor.

#### Delicesine sınırları zorlamak

Oyundaki minik detaylardan bahsetmek gerek. İnanmazsınız ama onlarca, belki de yüzlerce şey var deneyip görebileceğiniz. En basitinden, bir nöbetçiye beklememiği bir anda yakalarsanız, elle rini havaya kaldırıp teslim oluyor. Silahınızı kafasına doğrultursanız "n'olur öldürme abim" diyip size bir eşya verebiliyor. Eğer kafasına doğrulttuğunuz silah Stinger veya bomba atar olursa, altına bile yapabiliyor! İçinde saklandığınız bir dolabı

bir asker açmak üzereyken siz erken davranışın kapayı açarsanız, askere çarpan kapı onu savuruyor. Sizi farkeden bir asker iki el ateş ettiğinden sonra geri çekiliş telsizle yardım istiyor, tam bu anda telsizini vurabiliyor ve yardım gelmesini geciktirebiliyorsunuz. Cesetleri ve bayınları askerleri sürükleüp dolaplara tıkabiliyor veya denize atabiliyorsunuz. Kısa boylu Japonların kısa süren oyunlarının esas zevki de bu detaylardan kaynaklanıyor zaten.

Evet, kisa, Metal Gear Solid 2 gerçekten çok kisa. Gerçi Max Payne kadar değil (4 yıllık bekleyiş 10 saat), normal zorluk seviyesinde 18 saatte bitirdim oyunu. Ama bu 18 saatin yarısından fazlası ara demolar (ki kendileri müthiş olmuşlar) ve telsiz muhabbetleri ile geçiyor (ki kendileri oyunun senaryosunun oturmasının ana kaynağıdır). Bu da 9 saatlik bir oyun demek. Tabii bun bir eksi olarak görmeyebilirsiniz, ama çok iyi derecede İngilizce bilmiyorsanız veya oyunlarda uzun uzun yazı okumak sizi sıkıysa bu konuşmaları tıkkır tıkkır geçebilir ve oyunun konusundan zevk alamazsınız. Aksi takdirde, şimdide kadar gördüğünüz en dehşet senaryo ile karşılaşacaksınız.

#### Alicılara ayarıyla oynamayın

MGS 2'nin teknik özelliklerinden (güzelliklerinden) bahsetmek bile istermiyorum, yoksa oyunu öyle bir öveçim ki Konami'den para aldım zannedeceksiniz. Grafikler inanılmaz demiş midim? Her askerin göz hareketlerine kadar görüyorsunuz. Sizi "avlarken" askeri el işaretleri ile haberleşiklerini görüyorsunuz. Çoğu oyunda bulunan "insan vücutlarının öldükten sonra duvara girmesi" gibi surreal bir durumla hiçbir zaman karşılaşmışsınız. Karşınızdaki askerlerin daima durumun farkında olduklarını biliyorsunuz, çünkü iki kademeli yapay zekanın sürekli sizi izlediğini biliyorsunuz. Ses ve müziklerde kendinizi kaybediyorsunuz. Kilit noktalarda Harry-Gregson Williams'in şaheserleri kanınıza adrenalin pompalarken, aksiyonun durumuna göre sükünet, tedirginlik veya panik yaratacak şekilde değişen müzik sizi sürekli uyanık tutuyor (18 saat kadar!). Böyle böyle daha 2 sayfa devam edebilirim, o yüzden susuyorum. Oyunun grafik yöründen tek kötü diyeboleceğim yanı herşeyin fazla "mavi" tonunda yapılmış olması, o kadar.

Her Japon oyundan olduğu gibi oyunu bitirdiğinizde birçok şey açılıyor. 3 yeni zorluk seviyesi, oyun içi videoların bir kısmını seyredebildiğiniz Casting Theater, oyun içindeki Boss'lara yeniden kışkırmaya imkan veren bir mod. Ama en ilginç Casting Theater, çünkü demolardaki karakter-

#### Hakim kürsüye bir kez vurur

2 sayfa boyunca öve öve bitiremediğim bu oyun, neden yüz üzerinden 96 alıyor? Neden yüz üzerinden yüz değil? Çünkü: Senaryodan herkes hoşlanmayıpabilir, bir oyun için (bazlarına göre, bence değil) fazlaca ağır. Oyun zaten kisa, yarısından çoğu da demo ve konuşmadan olusunca verdığınız para hakkında bir an olsun şüpheye düşebilirsiniz. Oyun ne kadar istemesiniz de eninde sonunda bitecek ve tamamen lineer olduğundan tekrar oynamak isteyeceğiniz şüpheli. Oyunun sonuna MGS 1'in sonuna kaldığım kadar hayran kalmadım (gazel, ama ilk oyundaki kadar değil). Henüz yüz üzerinden yüz almayı hak eden, kusursuz bir oyunla karşılaşmadım.

Sonuç mu istiyorsunuz? Eğer Playstation 2 sahibiyseniz, bildiğiniz her türlü artistik hareketi yaparak en yakın PS2 oyunu satıcısına Metal Gear Solid 2'yi almak için atılın. Eğer PC sahibiyseniz, Konami'yi şimdiden mail/mektup/faks bombardimanına tutmaya başlayın ki PC versiyonu için elerini çabuk tutsunlar. İnanın bana, bu oyunu oynamak için 2 yıl beklemek istemezsınız. ☺

Sinan Akkol | [sakkol@level.com.tr](mailto:sakkol@level.com.tr)

## LEVEL CLASSIC

Bilgi İçin • [www.konami.com](http://www.konami.com)

Yapım • Konami West

Dağıtım • Konami/ Aral İthalat

Fiyat • 50\$

Desteklenenler • Dual Shock, 1 oyuncu

Artılar • Grafik ve animasyonlar inanılmaz. Ses ve müzikler de öyle. Hikaye için ise sırf bulanık.

Eksiler • Oynamaya alışmak zor olabiliyor. Oyun kişiye. Oyunun yarısı konuşma ve demolardan oluşuyor.

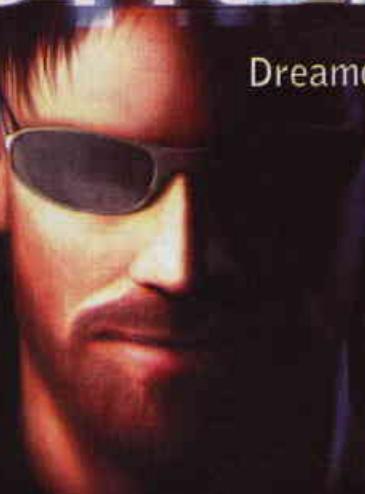
Sen Karar • MGS 2 ilk videosunda iddia edildiği gibi dünyayı değiştirecek mi bilemem. Ama sadece MGS 2 oynayabilmek için PS2 almış ve alacak olan insanların yüzünden, konsol dünyasını kökünden sarstığı kesin.

LEVEL NOTU **96%**



# HEADHUNTER

Dreamcast'ten PlayStation 2'ye...



**B**ir zamanlar Dreamcast adlı talihsiz konsolda çıkan Headhunter, şimdi de PlayStation 2'de şansını zorluyor. Diğer bir deyişle, Dreamcast'in Snake'i John Wade şimdi de PlayStation 2'de. Haliyle, Dreamcast gibi Headhunter da fazla yaşamadı; ancak PlayStation 2'de her şey yolunda. Dolayısıyla Headhunter, PS2'de, ism vermek istemiyorum ama kimin Snake'leri rahatsız edebilir (kesinlikle isim vermem).

Headhunter'in Dreamcast versiyonunu oynadığınızda, birçok oyunun karışımı olduğunu farketmişsinizdir. PS2 versiyonunda da değişen bir şey yok. Headhunter'da, Blade Runner'dan Metal Gear Solid'e kadar her oyundan bir seyler bulabiliyorsunuz, ancak kim ne derse desin, Headhunter, Metal Gear Solid'in siyah-beyaz bir kopyası.

#### Neden siyah-beyaz?

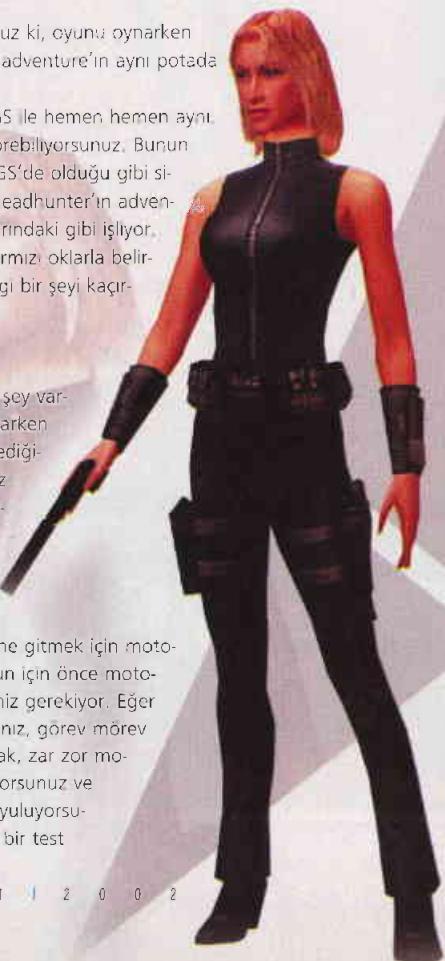
Headhunter için 'siyah-beyaz kopya' dememin sebebi, oyuncun kendine has yanlarının hiç de az olmaması. Headhunter kesinlikle birebir bir kopya değil. Bunun nedeni de oyunun her şeyleden önce bir action-adventure olması. Blade Runner'da olduğu gibi aksiyon ve adventure'i aynı anda Headhunter'da bulabiliyorsunuz. Yani oyun MGS gibi saf bir aksiyon değil. Oyun boyunca, daha çok Resident Evil'ciklere benzer birçok bulmaca çözmek zorundasınız. Bu bulmacalar oyundaki aksiyonun bir anda kesilmemesi için çok basit, ancak uzun tasarlanmıştır. Dolayısıyla aksiyonun kesilmemesi için bulmacaların basit tasarılanması pek işe yaramamış. Mesela ilk bölümde garajdaki arabanın içinden yangın söndürme aletini al-

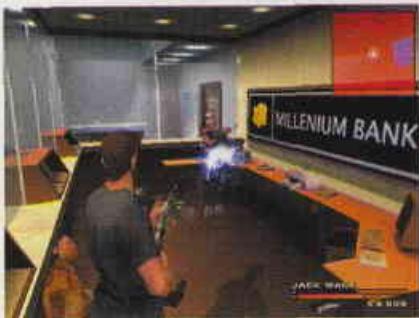
mak için o kadar çok iş yapıyorsunuz ki, oyunu oynamken yoruluyorsunuz. Yine de aksiyonla adventure'in aynı potada eritilmesi çok hoş.

Oyunda kullanılan arabirim MGS ile hemen hemen aynı. 'Start' tuşuna basarak her şeyi görebiliyorsunuz. Bunun yanında yine Resident Evil veya MGS'de olduğu gibi silahları 'equip' yapabiliyorsunuz. Headhunter'in adventure kısmı, klasik adventure oyunlarındaki gibi işliyor. Etkileşime girebileceğiniz objeler kırmızı oklarla belirtiliyor. Bu şekilde oyundaki herhangi bir şeyi kaçırma olasılığınız azalıyor.

#### Kafa isterim kafa!

Headhunter'da canınızı sıkacak bir şey varsa, o da training'lerdir. Oyuna başlarken size training yapmayı isteyip istemediğiniz soruluyor. Buna 'hayır' desenizde, training'ler çoktan tabağınızda biraktığınız yemekler gibi arkınızdan koşuyor (hiç de koşmazdim?). Yani oyunun kendi içinde de training bölümleri var. Mesela, oyuncun başında L.E.I.L.E ofisine gitmek için motosiklet kullanmalısınız, ancak bunun için önce motosiklet kullanma skill'ınızı geliştirmeniz gerekiyor. Eğer skill'ınızı 250'ye kadar çıkaramazsanız, görev more yok size. Kafanızı sağa sola çarparak, zar zor motosiklet kullanma skill'ınıza geliştiriyorsunuz ve L.E.I.L.E ofisine gitmek için yola koyuluyorsunuz. Sonra sizin apar topar yenicen bir test





merkezine alıyorlar ve orada fare misali yeniden birkaç teste tabi tutuluyorsunuz. Onları da geçtikten sonra en sonunda ID kartınızı alabiliyorsunuz. Oyunun bu kısmında sıkılık PS2'nizin kafasını kırmazsanız, sonrasında epey eğlenebilirsiniz (aslında training'ler de Blade Runner'a benzetişmeye çalışılmış).

Konusu ağılmışken kontroldeki bir-iki ufak zorluğu da anlatıp geçeyim. Headhunter'daki kontrol sistemi de MGS ile aynı. Yani auto aim özelliği kullanılıyor, ancak otomatik nişan alırken bazı sorunlar ortaya çıkıyor. R1'e basıp nişan almayı çalıştığınızda, çoğu zaman hedefi tutturamıyorsunuz veya hedefi şaşırtırsınız. Dolayısıyla hedef almaya çalışırken çoktan mermileri yemiş oluyorsunuz. Bunun dışında motosikletin kullanımında da sorunları-

mız var. Motosiklet kullanmak aslında çok eğlenceli, ancak yolda tutmak çok zor. Hızlanma ya çalıştığınız zaman hemen kontrolden çıkarırsınız. Ayrıca fizik denen bir şey yok. Duvara çarptığınız gibi kalyorsunuz.

#### Peki ama nasıl?

İsterseniz biraz toparlayalım. Headhunter third person kamerasından oynanıyor. PS2'nin klasik kamera sorunu Headhunter'da da var. PC'deki third-person oyunlarda kamera karakteri tam arkasından takip eder. PS2'deki oyunlardaysa nedense bu yapılmıyor. Kamera çoğu zaman saçma sapan yerlerde kalyor ve ne yaptığınızı göremiyorsunuz. Kamerayı arkanza almak için her defasında 'kare' tuşuna basmak zorundasınız.

Motosikletinizi yalnızca şehirde dolaşmak için kullanıyorsunuz. Bunun dışında işinize yarıyor. Sağ taraftaki haritadan nereye gitmek istiyorsanız oklar sayesinde görebiliyorsunuz. Belirtilen yere gittiğiniz zaman da oyun klasik MGS oynanışına geçiyor. Peki, Headhunter ne kadar MGS'ye benziyor? MGS'deki haberleşme ekranından tutun da, gizlilik olayına kadar her şey MGS ile aynı. Headhunter'da da aksiyon bölgüleri gizlilik üzerine kurulmuş, ancak bu MGS'deki kadar gerçekçi ve detaylı değil. Vurulmamak için kutuların arkasına saklanabiliyorsunuz ve sırtınızı duvara vererek ilerleyebiliyorsunuz.

Bunuz. Bunun yanında köşelere geldiğinizde de, yine 'MGS' diyeceğim ama, MGS'de olduğu gibi kafanızı çıkarıp gelen gidene bakabiliyorsunuz. Bu sırada ateş edip yeniden içeri de kaçabiliyorsunuz. Bunların dışında Jade, yerde alabildiğine topaç gibi yuvarlanabiliyor. Kutular arasında geçiş yaparken bunu kullanısanız iyi olur (tamam, topaç demedigimi varsayıyın).

#### Hunter Head

Headhunter'in aksiyon kısımları gerçekten çok iyi hazırlanmış. Çatışma esnasında bir anda müziğin değişmesi de adrenalini artırıyor. Kontrollerdeki zorluklara alışsanız pek de sorun kalıyor. Bulmacalar dışında oyun oldukça zor sayılır. Oyunu sık sık save etmek zorunda kalabilirsiniz.

Headhunter, Dreamcast'ten PlayStation 2'ye geçiş yapan bir oyun

olduğu için grafik açısından biraz yetersiz kılıyor. Yine de her şey çok net. Karakterinizin hareketleri çok yumuşak. Ortamlar daha iyi tasarılanabilirdi, ancak ara-sinematikler neredeyse kusursuz.

Headhunter belki bir MGS2 değil, ama MGS2'nin tek alternatifidir. Ayrıca saf aksiyondan da bir yerden sonra sıkılabilirsiniz. Headhunter'daki bulmacalar siz oyalayabilir.

Fırat Akyıldız | [firat@level.com.tr](mailto:firat@level.com.tr)



**Bilgi İçin** • [www.headhunterthegame.com](http://www.headhunterthegame.com)

**Yapım** • Amuze

**Dağıtım** • Sega

**Tür** • Aksiyon Adventure

**Desteklenenler** • Analog kontrol, Dual Shock

**Akıllar** • Temiz grafikler, Farklı oynamış. Müzikleri ve hikaye çok iyi.

**Eksikler** • Zor kontroller, Skici training bölümleri.

**Son Karar** • Headhunter'da aksiyon ve adventure başarılı bir şekilde bir arada toplanmıştır.

Ayrıca her oyundan bir şeyle var. Utak tefek eksiklerini kafanızı takmazsanız, eğleneceğiniz kesin.



# ICO

Konsol adventure'larının doruğunda bir sanat eseri...

**B**u sizin bir çocuğun hikayesi bu. Neden ve nasıl? Niçin bilmiyorum. Tek bildigim başını her ikisi arasında aynı bir okuzunke benzer boynuzları olduğu ICO'yu isim. Bizzatki çok uzak bir ülkede çok farklı bir dilde mutlaka güzel bir anlatı dinlemiydi, bu ismin. ICO'yla basındaki boynuzlar yüzünden dalga geçerler miyi bilmiyorum. Ancak 8-9 yaş lanna geldiğinde koyunun büyükken vahşi bir geleneği yerine getirmek için onu atının arkasına atıp götürdüklerinde; arkasından kimseini gülüdüreni bilmiyorum. ICO'nun Köyünde çocukların kurban edildi. Onu bekleyen son da bırdı.

Uzakarda, terkedilmiş gibi görünen dev bir tapınağa götürdüler ICO'yu. Daha önce bir çok çocuğa yaptıkları gibi onu taş bir sandığın içine yerleştirdiler ve gittiler. Mutlaka korkunç bir son bekliyordu ICO'yu. Belki onu o sandıkta kötü ruhlar çarparacak, belki vahşi hayvanlar veya yılanlar saldıracak, hatta en korkunç açık ve susuzluktan ölüp o sandıktan asla çıkamayacaktı. Ama yaşamı dolduran küçük mutizelerden biri gerçekleşti o anda ve yer sahilimize başladı. Yan yana dizilmiş onlarca sandık içinde ICO'nun ki doytılı ve onu serbest bıraktı.

İçinde kimse olmayan dev tapınakta dolasmaya başladı ICO. Öylesine olayıktı ki tapınak, okyu bulması zor olacaktı. Üstelik bazı yollar garip kapılar kapamıştı. Bunları nasıl geçeceğini bilmeyordu. Sonunda bir kuleye geldi. Yukardan çıkış bulabilecegi umuduyla içinden tırmanmaya başladı. Merdivenleri çıktıktan kutenin tavanına asılı bir kafes olduğunu gördü. Merakla çıkmaya devam etti, sonunda kafesin ve içindekini rahatça potene-

dekk. Bu onun yaşımda bir kız çocuğuydı. Seslenmeye cevap vermedi. Oradan çıkışmamıştı mutlaka onu. Birbirzorlukta indirdi kafesin içine ve açmayı başardı. Bu hem beyaz, soluk tenli, her an kırılacakmış gibi duran güzel kızın ömr Yorda idi. ICO onunda kendisi gibi kurban edilmeye çalışılmış bir çocuk olduğunu duşundü ve birlikte kaçmaya karar verdi. Üstelik Yorda sadece dokunarak su garip kapitan açabiliyordu. O olmadan kaçma şansı olmazdı.

## Kötüler

Ama ICO ile aynı fikirde olmayan birleri vardı. Garip kara gölgeler sürekli olarak peşlerine düşecekti. Nedense ICO ile ilgilenmemiyoardı. Ama sürekli olarak Yorda'yı ondan çalmaya çalışıyordu. Zavallı ve korumasız Yorda'yı her seferinde kurtaracak ve onu bu karanlık gölgelere vermeyecekti ICO. Çünkü bunun kendi ölümü anlamına geleceğini biliyordu.

İste ICO'nun hikayesi. Özellikle anlatım uzun uzun. Çünkü o kadar çok kişiden "hikayeyi anlamadım", "hikaye yok sayılır" gibi eleştiriler duydum ki. Halbuki ICO'nun hikayesi yeterince ilginç ve güzel. Tek eksisi oyun icerde hikayenin genelde yerinde kalması. Ama beni rahatsız etmedi. Çünkü kafamda kalan tek soru işaretçi Yorda'nın kim olduğunu. O da oyunun ortalarında açığa kavuştuguna göre, "oyunu bitirdim ama hikayeyi hic anlamadım" diyenleri biraz kitap okumaya davet etmek dışında elden gelen bir şey yok.

Hikâyeden de bir parça okarabileceğiniz gibi ICO içine biraz platform eklemiş bir adventure. Sadece ICO'yu yönetmeniz. Arma yakındayken Yorda'yı yanınızza çağrımak veya silindin tutup kostümük gibi seçenekleriniz var. Ama onuz Yorda ile tapınaktan kaçmak. Bunun için sürekli olarak bulmacalar çözüyorsunuz. Arma adventure'ların standart "şeyları topla, birleştir" bulmacaları değil. Zaten balonla tırnak makasını birleştirip avizeyi düşür, oradan mumu alıp sobanın üstünde erit, sonra anahtarı üzüm çiçeği gibi saçılı bulmacalar sıkılmış hep beril. ICO'da sürekli olarak engellerle dolu yolda ilerliyor kendinize yol açmaya çalışıyorsunuz. İşin zor kısmı Yorda'yı berabennizde götürülmek. Çünkü o sızın kadar çevik değil. Her yıldırım atlayıp, tırmanamıyor. Mesela yüksek bir duvarı aşmamalısın. Yakında bir zırır var, ona tırmanıp duvarın üstüne zipladırız. Ama Yorda bunu yapamaz. Onu çıkarabilmek için duvarın dibine bir kuto atıyorsunuz. Siz de duvarın üzerinde sarılıyorsunuz. Yorda kutunun üzerine çiçip zipliyor ve elini yaklıyor. Onu yukarı çekiliyorsunuz. Genelde bulmacalar tama benzeyen.

Sürekli olarak onu yalnız bırakmanız gerekiyor elbette. Ama biraz üzerindeki kötü runları gelip sırtlarından gibi Yorda'yı goturuyorlar. Hemen geri dönüp Yorda'yı ontanın elinden kurtarmalısınız. Tek silahınız üzüncü bir sopa. Ama bu kötü runlara karşı yetenece etkilidir.

## Abartılmamış Güzellik

Oyunun her noktasında bir dojallı var. Karanlık biraz fantastik olsa bile oyunındaki her bulmaca, her hareket, her mekan fazlaıyla doğal. Her bir şey abartılmamış. Bir oyun için gereklilik minimum malzeme ile yapılmış



Oyunun grafikleri sizin hayran bırakacak.



ICO, yapabildikten özisinden çok yetenekli. Tırmanmak, salanmak, dengede durmak ve Yorda'nın elinden tutup koymak, bulmacaları çözmede en önemli silahlardınız olduğu gibi aynı zamanda çok da estetik.

sanki ICO. Gerçi grafikleri bunun dışında tıpmak gereklidir. Hem mekanların güzelliği hem de karakter animasyonları muhteşem.

Bence ICO ve Yorda'nın animasyonları oyundaki en çarpıcı nokta zaten. Bugüne kadar bu kadar gerçekçi vücut hareketleri olan bir

## İyi şeyler hep kısa süren ya, tadi damağınızda kalır. Hani bir dilim çok güzel pasta gibi, ne zaman bittiğini fark etmezsiniz bile... işte ICO'da başınıza gelecek olanda bu.

oyun gördüm. Özellikle ICO'yu keşfeten, bir yerlerden tırmanırken veya salınırken vücudunun her üzü dehşet bir gerçeklikte hareket ediyor. Yorda'nın hareketleri ise çok daha zarif ve kırışık. Oyundaki en güzel şey ise Yorda'nın elinden tutup koymak. Oylesine güzel görünüyorlar ki el ele keşfeten.

Grafikleri güzel kılan ise iyi tasarılmış, içinde oldukça çalıslışmış mekanlardan çok, o mekanlara bambasına bir hava veren, ışık ve sis efektləri. Bizzat içimizde de oldukça tartışılıyor gerçi ama bence ICO'daki grafikler ve animasyon Silent Hill 2'den çok daha godtür. Grafik konusunda Metal Gear Solid 2'nin gensisinde kalabılır, en fazla ama atmosfer konusunda bugüne

kadar yapılmış hiçbir oyun su dökemez ICO'nun eline. Özellikle bir su efekti yapılmış ki oyun içinde, benzerinin başka bir oyunda tekrar yapılabilirliğinden şüpheliyim.

Oyundaki sesler ve müzikler de oyuncunun genel resmine tam anlamıyla uyuyor. ICO ve Yorda

olandı bu.

Geçtiğimiz aylarında alternatif oyularla ilgili bir yazı yazdım. Hala hatırlayınsan varsa aradığımı ICO'da buldum. Diğer hiçbir oyuna benzeyen, kendi tavınızı ortaya koyan, duygusal ve büyüleyici bir oyun. Eğer Playstation 2'niz varsa mutlaka oynamanzı gereken 3-5 şundan biri ICO. ☺

Tugbek Ölek | tugbek@level.com.tr

## LEVEL CLASSIC

Bilgi İçin • [www.icohethegame.com](http://www.icohethegame.com)

Yapım • Sony Entertainment

Ödülü • Sony Entertainment

Tür • Aksiyon Adventure

Desteğlenenler • Dual Shock, 1 oyuncu

Artılar • Muhteşem atmosfer, hanka grafikler, doğalık ve kolay oylanması

Eksiler • Bittiğine üzülmeyiniz

Son Karar • Bence ICO bugüne dek Playstation 2 için yapılmış en iyi adventure.

LEVEL NOTU %94



# darkcloud

Herkes nereye gitti?

**P**layStation 2'nin duyurulan ilk oyunlarından olan Dark Cloud en sonunda karşımıza (tamam, çok egoistim). Hemen belirtmeliyim ki, Dark Cloud bir Final Fantasy değil, ama PlayStation 2'si olan RPG oyuncular için bir alternatif. Peki, Dark Cloud iyi bir alternatif mi? İşte bunda biraz kararımız.

Dark Cloud'un konusu pek orjinal sayılmaz. Bir zamanlar Dark Genie tarafından saldırmıştı ve yerle bir olan Atlamillia'yı yeniden kurmaya çalışıyorsunuz. Bunu yaparken de Toan adındaki bir genç kontrol ediyorsunuz (eğer Toan'ın ismini beğenmediyerseniz oyunu kendi isminizle oynayabilirsiniz).

#### Karışık salata

Dark Cloud, konu olarak çok basit olmasına rağmen, oynanış olarak oldukça karışık. Oyun Atlamillia'da başlıyorsunuz. Haliyle etrafta kimsecikler yok, ama yaşı ve ak sakallı bir dede size yardımcı oluyor (oyunun başında haritada, yani Atlamillia'da, sağa sola koşturarak kendinizi yormak zorunda değilsiniz, "daire" tuşuna basınca haritayı pilot kameradan görebiliyor ve istedığınız yere hızla gidebiliyorsunuz). Daha sonra... Bir RPG oyunundan beklenildiği gibi kendinizi bir anda zindanda buluyorsunuz. Zindanda yapmanız gereken asıl şey, şehir için parçalar toplamak. Topladığınız bu parçalarla Atlamillia'yı yeniden kınıyorsunuz. İşte oyunun karışık kısımları başlıyor. Bir yandan zindanlarda yaratıklarla savaşırken, diğer yandan hem kendinizi geliştirmeye çalışıyorsunuz, hem de Atlamillia için parça toplayorsunuz.

Oyunun oynanışı ise aynı bir karmaşa. Bir defa arabirim çok karışık tasarlanmış. Ne yaptığınızı anlamazın çok zaman alıyor. Inventory'de 'active item' adında bir bölüm bulunuyor. Buraya en fazla üç item koyabiliyorsunuz ve oyun sırasında bu item'ları hızlı bir şekilde kullanabiliyorsunuz. Ekranın sağ tarafında Diablo'dakine benzer bir haritanız var. Buradan zindanlı sandıkların yerini ve haritadaki yaratıkları görebiliyorsunuz.

Dark Cloud, diğer RPG'lerde olduğu gibi aynı zamanda bir aksiyon ve

adventure oyunu, ancak Dark Cloud diğer oyunlara oranla biraz daha aksiyon ağırlıklı. Oyun third-person kamerasından oynanıyor ve zamanınızın çoğu yaratık avlamakla geçiyor. Yalnız bu noktada bazı sorunlar var (aslında oyunda birçok sorun var). Bir defa adamanızı hareketleri çok kısıtlı. Öyle ki, ziplama bile yok. Savaşın sadece tek tuşla yapabilmek iyi bir şey, ancak kameranın olur olmaz duvarların arkasında kalması canınızı sıkabilir. Sorunlardan konu açılmışken devam edelim.

Dark Cloud'un en sıkıcı yanıysa... Sıkıcı olması. Oyunu başladığınız an-

#### Oyna başladığınız andan itibaren kendinizi boşlukta hissediyorsunuz.

dan itibaren kendinizi boşlukta hissediyorsunuz. Zindanlarda yaratık avlamaktan başka bir şey yapmayıorsunuz. Sorun yalnızca bu değil. Oyundaki bazı şeyler o kadar gereksiz ki, hiç olmasa daha iyiymiş. Mesela sandıkları açarken her defasında aynı animasyonu izlemek zorunda kalyorsunuz ve ne yazık ki bu animasyonu gamepad'ı kırmanız da geçemiyorsunuz. Bunun yanında zindandayken oyunu save edememeniz, aynı yeri defalarca baştan oynamanıza sebep oluyor. Ayrıca oyun oldukça zor. Dolayısıyla aynı yeri baştan oynamaya olasılığınız da çok fazla.

#### Zindan olayı

Dark Cloud'da item'lerin çoğu sandıklardan buluyorsunuz. Bu item'lerin





arasında zehirli iksirler bile var. Eğer bu iksiri kazağa içerseniz, hemen 'antidote drink' i (panzehir) bulup içmelisiniz. Panzehiri sadece iksir içtikten sonra değil, yarasalarla temas geçtikten sonra da içmeniz gerekiyor. Bunların dışında oyunda silahın zarar görüp kırılabiliyor. Bunun için de aynı bir item kullanarak silahınızı tamir etmeniz gerekiyor. Oyundaki item sayısı oldukça fazla ve bunları kullanmazsanız oyunu bitirmeniz çok zor.

Oyunda sadece kendinizin değil, silahınızın da özelliklerini geliştirebilirsiniz. Bunun için inventory'de 'customize weapon' diye bir yer ayrılmış. Oyunda ileredikçe silahınızı da kombinasyonlar yaparak geliştireceğiniz.

Dark Cloud'un adventure kısmı ise çok basit hazırlanmış. Etkileşime girdiğiniz canlı sayısı çok çok az. Bulmacalar da genelde çok kolay. Doğal olarak da oyunun adventure kısımlarında hiç zorlanmamışsınız. Karakterlerde seslendirme kullanılmaması ise apayrı bir eksiz. Diyalogların hepsi karışıklıktır ve sıklıkla geceler. Bu da oyunun atmosferini en başından dağıtır. Ayrıca diyaloglarda sizin hiçbir etkiniz olmuyor. Yani karar verme şansınız yok. Oyun kendi kendine akıyor.

#### Kılıç olayı

Dark Cloud'un grafikleriyle PS2'den daha çok PSX oyunlarına benziyor. Ortamlar çok sıradan ve hep aynı. Bunun yanında kaplamalar çok yetersiz kalıyor. Karakterler de basit ve saçma tasarlanmış. Dark Cloud'un grafik olarak elle tutulur pek bir yanı yok. Sadece ateş ve su gibi efektlere fena gözükmüyor. Bunun dışında da başka hiçbir şey yok. Oyun aralarındaki animasyonlara kazara yapılmış gibi duruyor. Hiç olmasa daha iyi olurdu. Zahmet etmişler.

Grafikler, olmayan seslerle birleşince atmosfer iyice dağılıyor. Dolayısıyla oyun kesintilikle sizin saramıyor. Müziklerse alabildiğine sakin. Oyunca hiçbir etkisi yok. Sadece arka planda ninni gibi dinliyorsunuz ve çok geçmeden uyuyakalıyorsunuz.



#### Sonuç olayı

Dark Cloud aslında çok detaylı ve karışık bir oyuna sahip. Bu da RPG fanatiklerinin bu oyunu seveceği anlamına gelir, ancak teknik açıdan Dark Cloud kesintilikle çok yetersiz. Bunun yanında karakter geliştirmeye ve oynanış kısmı da sıkıcı. Eğer RPG fanatığıysanız bu oyunu belki dayanıbilirsiniz, ama değilseniz, oyunu yarıda bırakın fazla oynamamazsınız. Kisacası, bu oyun herkese göre değil.

Fırat Akyıldız | [firat@level.com.tr](mailto:firat@level.com.tr)

Bilgi İçin • <http://www.scea.com/games/>

Yapım • Level-5 Inc.

Düzenim • Sony Ent./Sony Türkiye

Tür • RPG

Desteklenenler • Analog kontrol, Dual Shock

Açılış • RPG sevdeler için detaylı oynanış,

İlginc konu:

Eksiler • PS2'nin kapasitesini kullanamayan grafikler. Kamera açları. Sıkıcı ve lineer oyun yapısı.

Son Karar • Dark Cloud aslında çok kapsamlı tasarlanmış bir oyun, ancak bir yerden sonra sıkıcı. Oyun için bu oyunu sadece ama sadece RPG fanatığıysanız alın.

LEVEL NOTU %68



# martian gothic unification

Mars araştırma kolonisi tehdit altındaymış. Gelin bir el atalım hayrına...

**T**ake-Two Interactive' den gelen Martian Gothic: Unification, esasında 2000 yılında PC için çıkan bir gerilim / macera oyunu Resident Evil ve Parasite Eve konseptinde yapılan oyun, bu kez de PlayStation' larımıza şenlendiriyor. PC' den konsolumuza aktarımı gayet başarılı olan oyun, mantıksız oynanışı ve kurabiye kıtlayıcı canavarların bolluğu yüzünden, insanların Resident Evil 3'ü 38. kere bittirmelerini engelleyemeyecek gibi görünüyor. Yine de bu tarz oyulara yeni ve hoş bir örnek arıyorsanız Martian Gothic fena bir seçim sayılabilir (bir ihtimal).

Senaryosu, bilim kurgu yazarı Stephen Marley tarafından kaleme alınan oyunda, 2018 yılında Vita-1 Mars araştırma kolonisine gönder-



len üç müfettişin seyahati konu alınıyor. Oylardan on önce koloni ile dünya arasındaki tüm iletişim beklenmedik şekilde kopar. Bir askeri strateji uzmanı olan Karne, bilgisayar delisi Kenzo ve kurnaz bir biyomedikal uzmanı olan Matlock' dan oluşan ekibimiz, Vita-1' in mahvolmasına kadar ilerleyecek olayları incelemek zorunda kalıyor. İşin içine bir de yaşanan super bilgisayar MOOD girince pirinç taşları da siz usta oyunculara kalıyor.

## Ecnebi gulyabani = Zombi

Oynanış şekli neredeyse Resident Evil veya Parasite Eve serisi ile aynı. Üç ana karakterimiz, koloninin değişik bölümlerinde görevlerine başlayıp yakınlarındaki kompartimanları araştırıyorlar. Üssün tamamını gezinip bütün koridorları, ambarları, odaları, masaları, çekmeceleri, hatta iğne deliklerini bile felilik felilik arayıp ipuçları bulmak durumundasınız. Neyse ki bunu yap-

bilmeniz için istediğiniz zaman istediğiniz karakterin kontrolüne geçmeniz mümkün kilinmiş. Bunun yanında takımın diğer elemانına gerekli olan bir eşya, vakum tüpleri aracılığıyla gönderebiliyorsunuz. Öldürdüğünüz zombilerin kalıntılarında belli bölgelere ulaşmanız sağlayacak anahtarlar var. Oyunda bütün silahlarıñ için yeterli cephe bulunumasına rağmen, üsteği bütün zombileri öldürmenizin imkanı yok. Bulmacalar gerçekten çok kolay, lakin çoğu zaman tüpe ne koyup kime göndereceğinizi düşünmek, işi bulmacalarдан çok daha zorlaştıracaktır. Neredeyse bütün yaratıklar aynı şekilde saldırıyor ve siz de aynı şekilde öldürmekten bayılıyorsunuz. Yapay zeka vasat.

Grafikler Resident Evil' dan çok farklı değil. oyunun gidişatı ve bulmacaları ise daha çok Fear Effect' e benziyor. Vita-1 üssü çoğunlukla sıkıcı koridor ve odalardanoluþtuðu için çok mükemmel animasyon veya görsel ögelere yer vermiyor. Yaratıklar çok çeşitli değil, ama mevcut kadro insanı rahatsız etmeye yetiyor.

Oyundaki müzikler, grafiklere nazaran çok daha güzel. Telli çalgılar ve rüzgar efekti ile yapılmış olan müzikler, oyunun tansiyonu ile uyumluluk gösteriyor. Ana karakterlerin seslendirmeleri de özenle hazırlanmış.

## Hatice'ye değil, neticeye bakalım...

Martian Gothic: Unification, diğer gerilim oyularından biraz fazlaca esinlenmiş!?! bir alternatif olarak görülebilir. Hikaye ve karakter tasarımları gayet iyi, ama bu oyun kesinlikle sizin uyarlamayacak. Bye&Smile... ☺

MegaEmin™ | megaemin@level.com.tr

**Biliþ İçin** • [www.headhunterthegame.com](http://www.headhunterthegame.com)

**Yapım** • Taito Soft

**Dağıtım** • Take-Two Interactive

**Tür** • Macera

**Destekleme Seçenekleri** • Dual Shock, 1 Oyuncu

**Arthilar** • Grafikler Resident Evil tadında. Hikaye, müzikler ve seslendirme harika.

**Eksiler** • Sürekli oda ve koridorlar sıkıcı. Oyunda baþlayıcı bir özellik yok.

**Son Karar** • Resident Evil 3'e devam!

LEVEL NOTU **85%**



# mistermosquito

Bir an için kendinizi bir Japon ailesinin çevresinde dolanıp onların kanını emen bir sivrisineğin yerine koyun. Ya da gelin bu duyguyu beraber yaşalalım!

**S**atış rakamları, insanların gerçekten çığın oyunlar aradıklarını ispatlıyor. Bu bilgiyi iyi değerlendiren Japon yapımı Zoom, sikişti duygusunu DNA'ları oynamadan kaldırmayı başarmış. "Bay Sivrisinek", inanılmaz yaratıcı, ciddi anlamda çılgın ve çok eğlenceli bir aksiyon oyunu. Oyunu kısaca açıklamak gerekiyor: "alışmamış", "birazcık ayıpcı" ve "eksantik" kelimelerini kullanmak yeterli olacaktır.

Oyunda amaç basit; garip görünüşlü bir sivrisineği yöneterek besin depoluyorsunuz. Besin dediğim un veya şeker değil tabii ki; kan! E bu işi gerçekleştirirken yaz tatillerini geçiren Yamada ailesini de birazok rahatsız ediyorsunuz hâliyle. Vaziyeti az çok anlamışınızdır herhalde.

#### Anlayana sivrisinek saz

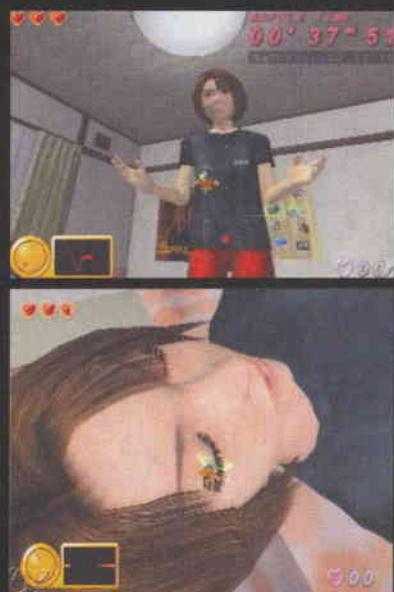
Sivrisinekler küçük, iğrenç ve rahatsız edici yaratıklardır, fakat bizim sivri biraz köşeli, kalp şeklinde gözleri olan, renk değiştirilen, deli gibi şışmanlayan çok şirin bir tip olunca onu kontrol etmek oyuncuya garip bir keyif veriyor. Yamada ailesi üç fertten oluşuyor: Bay Kenichi (baba), Bayan Kaneyo (anne) ve Rena (17 yaşındaki kızları). Örneğin Rena uyurken odasına giriniz ve uygun pozisyon bulmadanız. Hemen ya odanın ışığını ya da radyoyu açıyorsunuz. Kızcağız kalkıp açığınız düğmeyi kapat-



"Battle mode" ve kurbanın gazabı...



Alının çatısından sondajlamaca...



yor ve tekrar yatıyor. Ama bu kez de ofsayta düşüyor ve cillop gibi bir hedef oluyor (hedef-ül-cüllöp). İşte eğlence burada başlıyor. Hedefe uçup konuyorsunuz ve yemeğe başlıyorsunuz. R3 tuşıyla derle iğnenizi sapladığınızda, ekranda iki gösterge çıkarıyor. Birisi kurbanın rahatsızlık durumunu, diğeri ise pompalanın kanın miktarını gösteriyor. Yine R3'ü kullanarak yuvarlığın mavi bardan taşmasını önlemelisiniz. Sineğin tavırları oyle şirin ki, ister istemez kahkahayı başıyorsunuz.

Eğer siz bölümü geçmek için gerekli olan kan miktarını depolamadan kurban duruma aylırsa ya direk eziliyorsunuz, ya da Battle Mod'a geçiyorsunuz. Battle moddan galip çıkabilmek için özel relax noktalarını bulup saldırmalısınız. Bu arada siz oyunda ilerledikçe, Japon aile git de sizin varlığınızda daha fazla sınırleniyor ve vahşileşiyor. Sinek kovucu, raket ve zehirli sprej gibi şeyler kullanıyołrular. Yine de aileyi dinleyip, yaptıklarını izlemek eğlenceli (uyumak, yemek pişirmek, çiçek sulamak, yıkamak...)

#### Nasıı yani yıkanmak!?

Yıkanmak dedim de, oyunun birazcık müziplik içerdığını söylemiş miydim? Örneğin banyo yapan Rena'nın bazı "bögeleri" de sokmanız gerekebiliyor. Oyun da vahşet olmadığını da hesaba katarsak, tama- men "savaşma seviş" felsefesini benimsediğini söyleyebiliriz.

Mister Mosquito, grafik olarak çok iyi değil. Odalarda kitaplar, kutular gibi kötü kaplanmış ve temelde basit nesneler dolu. Detay da çok az fakat oyunun güçlü olduğu noktalar kesinlikle görsellikle ilgili değil. Ah ah, bir de kamera bazen duvara girmeysem çok güzel olacakmış. En önemli sizin küçük, insanların büyük olduğu hissi verilebilmiş, bu yeterli bence. Durumu vaziyeti izah eden hanım ablamızın sesi de oldukça şuh. Sineğimiz de az değil; kan emerken enteresan mutluluk sesleri çıkartıyor. Gel de bu oyunu alma şimdî. Gerçekten çok orijinal ve şamata dolu olan bu oyunu, biz çağın makinesi üreticileri olaraq tavsiye ediyoruz. Bye&Smile... ☺

MegaEmin™ | megaemin@level.com.tr



Bilgi İçin • [www.headhunterthegame.com](http://www.headhunterthegame.com)

Yapım • Zoom

Dağıtım • Eidos Interactive

Tür • Aksiyon

Desteklenenler • Dual Shock, 1 oyuncu

Açılıar • Müzik çok saksi. Sesler çok iyi. Sivrisinek olma fikri inanılmaz. Uçma ve kan pompalama işlemleri çok iyi dengelemiştir.

Eksiler • Ufak kontrol ve kamera problemleri. Oyun çok uzun değil.

Son Karar • Playstation'in inatla hayatı kalmaya çalıştığı bu günlerde ihtiyacımız olan bir oyun Mr. Mosquito.



# Console Master Aksesuar

Playstation 2'de hile yapmanın en kolay yolu olan Action Replay 2 artık Türkiye'de

**B**undan sonra elimize geçtikçe kaliteli konsol aksesuarlarını size tanıtmaya çalışacağız. Özellikle de Playstation 2 aksesuarlarına ağırlık vermeyi planlıyoruz. Bu ay bizler için oldukça sevindirici bir gelişme oldu ve Playstation için en kaliteli aksesuarları üreten firmaların Datel'in pek çok ürünü elimize geçti. İşin güzel tarafı bu ürünlerin hepsi kısa süredir ülkemizde de satılıyor ve sizlerde alma şansı var.

Datel tarihanın için oldukça saygıdeğer bir isim. Tanimayanlar için de Amerika'da Gameshark ve Avrupa'da Action Replay olarak tanıtan hile kartuşunun yapımcısı olduklarını söylesem yeter herhalde. Ama Datel sadece Action Replay'i değil, Memory kartuşlarından klavyelerde kadar pek çok aksesuarı üretiyor. Bu ay Action Replay 2 V2, Freeplay ve Xport ürünlerini sizin için inceledik. Gelecek ay ise Mega Memory 16, Game Studio ve USB Keyboard'u inceleyeceğiz.

## Action Replay 2 V2

Playstation 2 için bulunabilecek, işe yarayacak pek çok aksesuar var elbette. Ancak AR2 V2 bir aksesuarın ötesinde Playstation 2'nin vazgeçilmez bir parçası. Temel olarak bir hile kartusu. Yani hemen her oyunda hile yapabilmeyi sağlıyor. Ama tek yeteneği bu değil. Aynı zamanda AR2 V2'yi DVD Player olarak da kullanabiliyorsunuz.

AR2 V2 ile bir oyunda hile yapmak oldukça basit. Öncelikle AR2 V2 kartşunu Memory yuvalarından birine takip, CD'sini sürücüye yerleştiriyorsunuz ve bir oyunmuşçasına çalıştırıyorsunuz. Sonra oyun listesinden oynamak istediğiniz oyunu seçiyorsunuz. AR2 V2 size oyun için



kullanabileceğiniz hileleri gösteriyor. Bu hileler oyun tasarımcılarının tasarladığı hileler değil. Tamamen AR2 V2 ekibi veya başkalarınca oyundan zorla çıkarılmış hileler. Bu noktada hilelerin hepsini aktif hale getirmek zorunda değilsiniz. İçlerinden bazılarını seçip sadece onları kullanabilirsiniz de.

AR2 V2'nin içinde yüzlerce oyun için binlerce kod var. Tek tek kontrol etmek mümkün değil elbette ama söyle bir göz atınca eksik bir oyun göremedik. Elbette kısa süre önce piyasaya çıkan bazı oyunlar yok listede. Ancak bunları siz ekleyebiliyorsunuz. Tek yapmanız gereken Datel'in sitesi olan [www.codejunkies.com](http://www.codejunkies.com) adresi-



ne gidip buradaki kodları AR2 V2'ye girmek. Kodları siteden aldiktan sonra Datel'in ürünü olan USB Keyboard ile kolayca girebiliyorsunuz. Eğer bu cihazdan sizde yoksa on-screen klavyeyi kullanarak da kolayca girebilirsiniz. Eğer Xport'a sahipseniz daha da şansınız çünkü tekn yapmanız gereken tek bir dosyayı çekip bunu Xport aracılığıyla AR2 V2'ye yüklemek. Bu arada önemli bir not. AR2 sadece PAL versiyonlu oyunlarda çalışıyor. Eğer yurtdışından gelme NTSC bir oyununuz varsa AR2 V2 ile çalışmazacaktır. Çünkü aynı cihazın NTSC versiyonu Gameshark adı altında Interact tarafından satılıyor. Ayrıca AR2 ve GameShark kodları tamamen farklı.

Başa söylediğim gibi AR2 V2 aynı zamanda DVD player olarak da çalışıyor. Bunun için tek yapmanız gereken ana menüden DVD Player'i seçmek. Daha sonra DVD'nin hangi bölge olduğunu söyleyip ve DVD'yi takıyorsunuz. Böylece bütün bölgelere ait DVD'leri çalıştırabiliyorsunuz.

## Freeplay

Öldükça yaratıcı ve ilginç bir cihaz olan Freeplay sizin Dual Shock'un kablolarından kurtarıyor. Piyasada kablosuz PS2 gamepad'leri bulmak mümkün olabilir belki ama hiç biri orjinal Sony Dual Shock 2'nin kalitesini yakalayamıyor. Freeplay sayesinde hem Dual Shock'dan vazgeçmiyorsunuz hem de kablolarдан kurtuluyorsunuz.

Freeplay'in çalışma mantığı çok basit. İki parçadan oluşan cihazın alıcı kısmını PS2 üzerindeki gameport'a takıyorsunuz. Daha büyük olan diğer uc ise Dual Shock 2 takılıyor. Böylece Fre-



eplay Dual Shock ile PS2 arasında bir köprü vazifesi görüyor. Freeplay'i üzerindeki klips ile kolayca kemeri veya pantolonunuza takabiliyorsunuz. Ayrıca Freeplay şarj edilebilir olduğu için sürekli pil gerektirmiyor. Freeplay'in tek kötü yanı menzilinin çok fazla olmamasıdır.

## Xport

Bu ay incelediğimiz son cihaz PS2 ile PC arasında veri aktarımını mümkün kılan Xport. Hem PS2'ye hem de PC'ye USB'den bağlanan bu ci-



haz oldukça sağlam ve kullanışlı bir veri yolu oluşturuyor. Xport'u kullanarak AR2'ye hile lislesi de yükleyebiliyorsunuz. Ayrıca oyun savelerinizi de hard-disk'e atabiliyorsunuz. Xport'un çalışması için PC programının yüklenmesi ve PS2'nin Xport CD'si ile açılması gerekiyor. ☺

Tuğbek Ölek | [tugbek@level.com.tr](mailto:tugbek@level.com.tr)

## Ürünlerin fiyatları:

AR2 V2	55\$
Freeplay	45\$
X-Port	55\$

## Daha ayrıntılı bilgi için:

Mavi Bilgisayar  
[www.mavishop.com](http://www.mavishop.com)  
Tel: (212) 2233346



## Bölüm 1

# Command & Conquer Renegade

Zorlu oyunun açıklamasına kaldığımız yerden devam ediyoruz.  
Hatırlarsanız geçen ay L'anamelach adlı şeytanı öldürmüştür ve oyunu bırakmıştır.

## Karakterler

### GDI Karakterleri

**Adam Locke:** General Locke askeri kariyerine İngiliz Ordusunda başladı. Yıllar boyunca GDI'ın Özel Savaş Operasyonlarını yönetti. Locke'un en büyük özelliği Nod'a karşı, onların yöntemlerini kullanmak; yani genellikle kurallara pek bağlı kalma değil. Yaklaşık iki senedir Havoc'un komutanlığını yaptığından bu en çok Havoc'un işine yarıyor, çünkü Locke Havoc'un kendi sistemini kullanmasına oldukça tolerans gösteriyor.

**Havoc:** Asıl adı Nick Parker olan adamımızın en büyük sorunu ona verilen emirlere pek uymamasıdır. Yalnız çalışmaktan hoşlanır. Ama takımında birileri varsa, geride kimseyi bırakmaz. GDI'a tamamen sadık olan Havoc ne yapıp edip görev amaçlarını gerçekleştirir.

**Deadeye:** Iskocya doğumlu Daire "Deadeye" MacInnis GDI'ya katılmadan önce Özel Hava Kuvvetlerinde çalışıyordu. GDI'nın efsanevi Dead-6 komandolarından biri olan Deadeye'in en büyük özelliği müthiş nişan kabiliyeti. 200 metre ve öteinden hedeflerine tek atışla öldürebilir.

**Gunner:** Nigel Grant eskiden İngiliz Özel Deniz Servisinde çalışıyordu. Londra'nın güney kıyındaki pub'larda ve sokaklarda büyündüğünden oldukça sert bir mızaca sahip olan Gunner, roket askeri olarak GDI'ın Dead-6 komando takımına katıldı. İri

yapısı sayesinde ağır yükünden etkilenmeyen Gunner savaş sırasında size çok yardımcı olacaktır.



**Patch:** Eric Wulfe, Almanların ünlü anti-terörist organizasyonu GS9'da el bombası uzmanı olarak tanınmıştır. Tiberium Flechette tüfeğini kuşandığı zaman ne Nod askerlerini, ne de Stealth Tanklarını yaşamaz.



**Hotwire:** Shaj Aviv, Kudüs'te yetişmiş bir elektronik uzmanıdır ve her gün tanık olduğu terör sahneleri onu GDI'a daha çok bağlamıştır. Bu, Dead-6 komandosu hem taşıtları, hem de binaları mühendislerden iki kat hızlı tamir edebilir ve üsleri Nod istilalarına karşı korumak için yerlestirebileceği C4 mayınıları taşırlar.



**Dr. Mobius:** Tüm gezeğendeki en zeki insanlardan biri olan Dr. Ignatio Mobius, Tiberium konusunda eş olmayan bir uzman ve aynı zamanda

GDI'ın baş bilimadamları. Tiberium'un dünyaya sonsuza kadar değiştirebilme potansiyeli ne sahip olduğunu düşünüyor.



**Engineer:** Mühendisler GDI'ın savaş operasyonlarında çok önemli bir role sahipler. Patlayıcıları etkisiz hale getirmek, düşman binalarını sabotet etmek gibi etkili görevler için ön saflarda mücadele ediyorlar. Ağır bir silah taşıma dikklarından üzerlerini tamamen patlayıcı ile

**S**u NOD binalarının içini de canlı canlı gördüm ya, artık bundan başka bir Command & Conquer oyunu çıkmasa da gam yemem (bunu rahatça söyleyebiliyorum çünkü yeni bir oyunun kesinliğini biliyorum: C&C Generals). Elbette C&C Renegade yalnızca Nod ve GDI binalarının içini görebildiğiniz basit bir oyun değil. Her ne kadar temelinde aksiyon yatsa da da, öyle lumbur lumbur ilerleyemeyorsunuz oyunda. Her zaman olduğu gibi çeşitli stratejilere ve bilgilere gerek duyacaksınız. O yüzden yazımızın bu ilk bölümünde size bu oyunda karşılaşacağınız tüm karakterleri ve taşıtları ayrıntılı biçimde tanıtacağım (elbette bunun için başta resmi web sitesi olmak üzere fan web siteleri ve oyun kılavuzundan faydalanağım) ve ilk bölümler için küçük ipuçları vereceğim. Yazının devamında da bölgelerdeki hem öncelikli görevlerin, hem de ikincil görevlerin tam açıklamalarını bulabileceksiniz.

doldurabiliyorlar. Ancak buna rağmen en önemli görevleri dost taşıtları ve binaları tamir etmek. Özellikle de pahalı araçlar bu sayede daha çok işe yarıyorlar. Eğer bir Mammoth tankı filosu görürseniz, etrafında da onlara mühendis görmeniz sürpriz değildir.



**Grenadier:** Kestrel bombatarı taşıyan bu birimler Minigunner ve Grunt'lardan oluşan ön sınıf hemen arkasında bulunurlar ve patlayıcı silahlarıyla piyade gruplarına ve taşıtlara zarar verirler. Ancak uzun mesafede etkili olamamaları, keskin nişancılar için açık hedef olmalarına neden olur.



**Officer:** Bu GDI askeri normal askerlerden çok daha yeteneklidir. Piyadeleri standart AR7 Condor Chain Gun taşıırken, diğer uzmanlar usta oldukları silah türlerine ve savaş disiplinlerine sahiptirler. En yaygın GDI birimlerindendir.



**Rocket Soldier Officer:** Rokettatlarını sanki vücudunun bir organımiş gibi taşıyan bu uzman birim savaş alanındaki tüm düşmanlar için ölümcüldür, özellikle de yavaş hareket eden taşıtlara karşı. Keskin nişancıların dikkatini çekip, görüş alanlarını daraltmak için çok uygundur.

**Shotgun Trooper:** Bu birim yakından tanımak istemeyeceğiniz birimlerdendir; her atışında parçalanılan mermiler saçan ve yakın menzilde oldukça etkili olan silahı sayesinde özellikle üssü piyadeler ve düşman mühendislerine karşı korumakta yakın destek sağlar.



**Sydney:** Sydney Mobius ister basit Tiberium tüfeğini, ister güçlü Kışisel Lyon Topu ile donatılmış Prototip Hüküm Zırhını kuşanmış olsun neredeyse her şey için ölümcüldür. İki arasındaki tek fark ölümün ne kadar zaman alacağıdır.

### Nod Karakterleri



**Chem Warrior:** Piyade formundaki bu kimyasal savaş makineleri V2 'Venom' modeli kimyasal spreylər taşır. Bu silahın püskürtüğü yoğun Tiberium bilesenleri organizmalar üzerinde ölümcül etki taşır.



**Black Hand Chameleon:** Black Hand grubunun elit birimleri hem fiziksel, hem de ruhsal olarak son derece güçlüler. Bu hayalet birimler özel tasarılanmış gizlilik zırhları ve lazer tüfekleri sayesinde düşman hatlarının gerisine kolayca sızmabilir ve düşman uslerine ve keskin nişancılarına zarar verebilirler.



**Black Hand Heavy Weapons Specialist:** Özel tasarlanmış lazerleri gücü sayesinde her türlü zırhı delip geçebilir ve hızlı ateş etmesi sayesinde de en ağır zırhlı taşıtları bile kısa sürede yok edebilir. Savunma halindeyken özellikle MRLS ve Mammoth Tankı gibi yavaş hareket eden düşman zırhlılarına karşı müthiş etkilidir. Ancak ağır silahları yüzünden bu birimler düşman keskin nişancılarına ve diğer hızlı piyadelere kolay olurlar.



**Black Hand Sniper:** Bu özel askerler Black Hand eğitmenleri tarafından Nod'un en iyi nişancıları olmak üzere eğitilmişlerdir. Black Hand keskin nişancıları düşman askerlerini çok uzaklardan vurabilirler ve bu yüzden hem savunma, hem de saldırılarda çok etkilidirler. Yakın savaşta pek fazla şansları olmadığından, özellikle üzerlerine gelen taşıtlarla karşılaştıklarında mezarlarını kazmaya başlayabilirler.



**Engineer:** Nod mühendisleri de savaşta GDI mühendisleri ile aynı role sahiptirler.



**Flamethrower:** Bunlar binalara ve taşıtlara karşı kullanılabilcek en etkili piyade birimleridir. Grup halinde saldırdıkları zaman binaları saniyeler içerisinde kule çevirebilirler.



**Mendoza:** Mendoza için cinayet bir sanattır. Kesinlikle acımasız yoktur ve öldürürken hiçbir şey hissetmez. Kolombiya ayrılcı hareketinin en üç kanadının bir üyesiken yöntemlerinin çok kanlı olması nedeniyle bu grup tarafından bile kendisine kuşkuyla bakılmaya başlanan Mendoza, oradan ayrılp Brotherhood of Nod'a katılmıştır. Raveshaw'in katlam adamıdır ve komutanına sonuna kadar sadıkta.



**General Raveshaw:** General Gideon Raveshaw oldukça soğuk kanlı ve hiçbir hatayı affetmeyecek bir komutandır. Black Hand ismiyle bilinen elit Nod suikastçilerini kendi elleriyle bir araya getirmiştir. Raveshaw usta bir cassus, bir asker ve dikkate alınması gereken bir güçtür.



**Rocket Soldier Officer:** Nod'un bu birimleri de GDI'inkiler gibi iş görür.



**Sakura:** Sakura da aynı Havoc gibi öncelikle kendisine bağlıdır. Bir yakın dövüş sanatçısı, akrobat ve gizlilik ustasıdır. Geçmişti hakkında kesin bilgilerden çok erkek egemen Yakuza ortamında yetiştirdiği gibi speküasyonlar bulunmaktadır. Aslında GDI Sakura'yi bünyesine katmış ve Havoc ile bir görevde göndermiştir. Bir grup Nod askerinin pususuna düşen Sakura'dan bir daha haber alınmadı ve çalışma sırasında olduğu kabul edildi.

**Shotgun Trooper:** GDI'daki benzerleriyle aynıdır.

**Technician:** Nod'un en iyi mühendislerinden oluşan bu grup binaları ve taşıtları iki kat hızlı tamir edebilirler ve yanlarında birçok mayın taşırlar.

tır. Yavaş ve hantal olduğundan korunması gereklidir. Yine de güçlü zırhı sayesinde yok edilmesi kısa sürmez ve piyade birimlerini ezebilir.



**Helicopter:** Hızlı ve etkili biçimde piyade taşımacıları sağlayan helikopterler, .

## Taştlar

### GDI Taştları



**Armored Personnel Carrier (APC):** Zırhlı Personel Taşıyıcısı (APC) içerisinde beş asker taşıyabilir ve onları

savaş alanında korumalı biçimde bir yerden bir yere taşıyabilir. Üzerinde yerleşik bir M60 makineli tüfek bulunmaktadır.



**Harvester:** Bu zırhlı aracın tek görevi saf Tiberium'u toplamak ve onu işlenmesi için rafinerilere taşımak

sürpriz saldırular veya acil kaçışlar için çok uygundur.



**Hovercraft:** Bu ağır zırhlı taşıma aracı düşmanın kara savunmaları çok yerleşik olduğu zaman sudan saldırular yapma amacıyla kullanılır.



**Hum-Vee:** GDI mühendisleri tarafından elden geçirilmiş bu saldırı aracında yerleşik bir makineli tüfek bulunmaktadır. Piyadeleri dağıtmak ve zayıf zırhlı taşıtları yok etmek için kullanılır. Zayıf zırhlı yüzünden özellikle patlayıcılarla karşı oldukça hassastır.



**Mammoth Tank:** Mamut Tankı oyundaki en güçlü taşıttır. İkiz 120mm top larla ve Mamut Dışı füze lerle donatılan bu dev taşıt, çok yönlü bir saldırı birimidir. Bu silahlardan gücü, taşıtin yavaş ve hareket kabiliyetinin az olduğunu karşılamaktadır.

#### Nod Taşlıları



**Apache:** Nod'un Apache helikopterleri hızlıdır ve oldukça fazla cephane taşıyabilir. Temel olarak piyadere ve binalara karşı kullanılır.



**Armored Personnel Carrier (APC):** Özellikleri GDI'in taşıtıyla aynıdır.



**Artillery:** Bu devasa topun çok geniş bir menzili ve balistik gücü vardır. Bu şart oldukça yavaştır ve tek başına hedefine doğru gitmesi çok zor olacaktır. Bu yüzden yanında mutlaka yardımçı birimler bulunmalıdır. Gerekli menzile ulaşığı zaman ise durdurulması çok zordur.



**Buggy:** Bu arazi taşıtı çok hızlı olması ve makineli tüfek tareti taşıması sayesinde vur kaç takikleri için bicilmez kafandır. Bu kadar hızlı olabilmesi için zırhı zayıf tutulmuştur, bu yüzden en iyi kullanım alanı piyadere ve hafif zırhlı taşılara karşısıdır.



**Cargo Plane:** Bu kargo uçağı Nod kaynaklarını, taşıtlarını ve piyadelerini üsler arasında ve savaş alanında taşımeye yarar. Yavaş ve silahsız olmasına rağmen güçlü zırhlı sayesinde hasara karşı uzun süre dayanabilir.



**Flame Tank:** Özellikle piyadere ve binalara karşı etkili olan Alev Tankı, ne



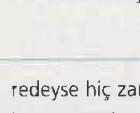
**Medium Tank:** Tek topundan zırh delici mermiler atan bu tank, Nod'un Light Tank versiyonundan daha hızlı, daha ağır ve daha güçlündür. Oyundaki en iyi taşıtlardan birisidir.



**Mobile Rocket Launch System (MRLS):** Seyyar bir yok etme makinesi olarak adlandırılabilir. 227mm füzelere saldırrı ve GDI'nın en geniş menzile sahip taşıtıdır. Hava birimleri de dahil olmak üzere tüm birimler ve binalar üzerinde etkilidir. Kısa menzil yeteneğine sahip olmadığından yakınında destek birimlerinin bulunması gereklidir.



**Orca:** Orca'nın temel tasarım amacı Nod'un Apache helikopterleriyle savaşmaktır. Dikey olarak inip kalkabilen bu araç üzerinde beş adet TOW füzesi taşıyabilir.



**Harvester:** GDI'in taşıtıyla aynı işe yarar.



**Lear Jet:** Nod'un sahip olduğu Lear Jet filosu özellikle yüksek rütbeli askeri personelin, hatta Kane'in taşınmasında kullanılır. VTOL kabiliyeti ve gelişmiş ECM ekipmanları sayesinde bu modifiye uçaklar müthiş bir manevra kabiliyetine sahiptir ve özellikle yüksek irtifalarda GDI Orca'larını kolayca bertaraf edebilirler. Rival yete göre Kane'in kişisel uçağı 40000 feet yükseklikten nokta vuruşu yapabilen bir nükleer başlığı sahiptir.



**Light Tank:** Bu yüksek manevra kabiliyetli taşıt çok düşük ağırlığı ile maksimum seviyede silah gücü sağlayabilir. Savaş alanındaki diğer tüm tanklardan daha hızlıdır ve hedefine çok çubuk ulaşabilir.



**Stealth Tank:** Bu hafif zırhlı tank Lazarus kalkanı ile donatılmıştır ve bu sayede düşmandan gizlenebilir. Tank ateş ederken kalkan nötr duruma geçer ve tank bir anda ortada belirir. Taşılardan çoğu bina bu tankı göremese de, nöbetçi kuleleri ve piyadeler çok yakınına gelen tankı fark edebilirler.

## Bölüm Açıklamaları

### Bölüm 1 : The Scorpion Hunters

Oyuna ısınma bölümünde ilk olarak arkadaşlarınızı takip edin ve onlarla birlikte gördüğünüz tüm Nod askerlerini vurmaya başlayın. Hepsi öldüğünde mühendisiniz tankı onaracak ve siz de tanka binip yolunuza devam edeceksiniz. Tankı kullanarak Nod askerlerini, helikopteri ve harvester'i yok edin.



Üsse ulaşığınızda önce tankları, sonra SAM füzelerini ve son olarak da etrafı bombalayın. Bir süre sonra ús GDI tarafından yok edilecek ve ilk bölümünü bitireceksiniz.

### Bölüm 2 : Rescue and Retribution

**Primary 1 – Locate Detention Center :** İlkine göre daha karışık olan bu bölümde ilk olarak yerde duran veri diskini alarak haritanı güncelleyin. Merdivenden yukarı çıkıp askerlerle konuşun.

**Secondary 1 – Rescue Prisoners :** Büyük bina nın sağındaki yolu kullanarak esirlerin tutulduğu binaya gidin ve tek başına duran Nod askerini öldürün.

**Secondary 2 – Contact GDI Commander :** Yolu takip edin ve yanınızdaki iki askerle birlikte karşılaşığınız Nod'ları öldürün. Gördüğünüz küçük binaya girerek komutanı kurtarın ve komutandan silah prototipini alın. Madene girin ve veri diskini alarak haritani genişletin.

**Secondary 3 – Eliminate Nod Officer :** Light Tank'ın ve diğer taşıtların yoldan geçmelerini bekleyin ve kuleye girin. Merdivenlerden çıkışın ve Officer'ı öldürün. Sniper tüfeğini alarak ilerideki Nod askerlerini vurun.

**Secondary 4 – Destroy Nod Turrets :** Askerleri ve mühendisleri öldürdüğünüzde paraşütle



C4 bırakılacak. Bunları alın ve tepedeki iki tarete de C4 yerleştirerek havaya uçurun. Bunu yaptığınızda aşağıdaki kiyiya sizin için bir Medium Tank bırakılacak. Tanka binin ve yoldan devam edin. Karşılaştığınız tüm Nod birimlerini ve tanklarını yok ettikten sonra köprünün önünde durun ve tanktan inin. Köprüdeki Nod Officer'in bıraktığı yeşil anahtar kartını almayı unutmayın. Yol ayrımina geldiğinizde sola dönen ve kiliseye ulaşın.

**Secondary 5 – Rescue Clergy :** Kilisenin dışındaki Nod'ları öldürün ve sarı anahtar kartını alın. Kiliseye girin ve tüm Nod kuvvetlerini öldürün. Kilisenin girişindeki veri diskini alarak haritanızı genişletin. Kilisenin arkasındaki yoldan ilerleyin ve kuledeki Officer'ı öldürerek kırmızı anahtar kartını alın. Geri dönün ve sağdaki yoldan ilerleyin. İleride bir tepenin üzerinde bir kule daha göreceksiniz. Etraftaki Nod'ları öldürün ve iki kule arasındaki aşağı eğimli yola girin.

**Secondary 6 – Disable Hand of Nod :** Hand of Nod'un dışındaki SAM füzesini yok edin. İçeri girdiğinizde önce ileri, sonra sola, aşağı, ileri ve sola gidin. Eğer doğru yaptıysanız binanın kontrol panelinin önünde duruyor olmalısınız. Panele ateş ederek patlatın ve bu sayede Hand of Nod'u etkisiz hale getirmiş olun. Dışarı çıkmakta direnişle karşılaşacaksınız, herkesi öldürün. Binadan çıkışın arka tarafta devriye gezmeye olan Buggy'i alev silahınızı kullanarak havaya uçurun.

**Primary 2 – Access Communications Mainframe :** Yokuştan ilerleyerek Nod iletişim merkezine ulaşın. Sol taraftaki SAM füzesini yok ettiginizde size yardımcı olmak üzere iki GDI askeri gelecek. Sol tarafındaki kapidan iletişim merkezine girin ve gördüğünüz tüm Nod birimlerini öldürün. Binada aşağı indiğinizde ana iletişim odasına gireceksiniz (devasa bir monitör ve konsolların olduğu oda). Sağ taraftan çıkışın ve sağa bakarak Kane ile konuşan Nod Officer'ı öldürün. Sola gidin ve asansörü geçerek ilerideki kapidan girin. Burada ana kumanda terminalini bulacaksınız. Üzerine bir C4 yerleştirin ve terminali havaya uçurun.

**Primary 3 – Open Detention Center:** Asansörü kullanarak dışarıya çıkışın ve Detention Center'a giden kapıyı açarak bölümü tamamlayın.

Devamı için, gelecek ay hazır olun!

Sevgiler, ☺

Eser Güven | eser@level.com.tr

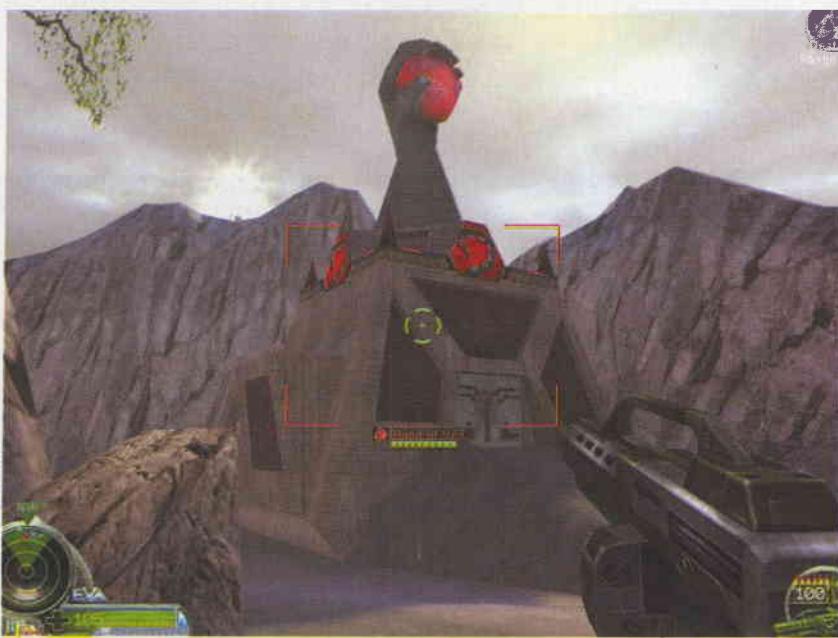
## Birim İstatistikleri

Aşağıdaki tablolarda oyunda mevcut olan tüm birimlerin maliyetlerini, sağlıklarını, zırhlarını ve silahlarını bulabilirsiniz.

GDI Birimleri					
İsim	Maliyet	Sağlık	Zırh	Silah	Cephane
Soldier	0	100	100	Automatic Rifle	500
Shotgun Trooper	0	100	100	Shotgun	40
Grenadier	0	100	100	Grenade Launcher	48
Engineer	0	100	100	Repair Gun, 1x Remote C4	Sınırsız
Officer	175	150	100	Chaingun	500
Rocket Soldier Officer	225	150	100	Rocket Launcher	42
Sydney	150	150	100	Tiberium Auto Rifle	250
Deadeye	500	200	100	Sniper Rifle	38
Gunner	400	200	100	Rocket Launcher	42
Patch	450	200	100	Tiberium Flechette Gun	500
Hayoc	1000	250	100	Ranjet Rifle	36
Sydney	1000	250	100	Personal Ion Cannon	31
Mobius	1000	250	100	Volt Auto Rifle	500
Hotwire	350	200	100	Repair Gun, 1x Proximity Mine, 1x Remote C4	Sınırsız
Hum-Vee	400	150	150	Machine Gun	Sınırsız
Armored Personnel Carrier	700	300	300	Machine Gun	Sınırsız
Mobile Rocket Launcher	400	200	200	6x Missile Launcher	Sınırsız
Medium Tank	800	400	400	Main Gun	Sınırsız
Mammoth Tank	1500	600	600	Dual 120mm Cannons, Dual Missile Launcher	Sınırsız
Ion Cannon Beacon	1000			Ion Cannon Satellite	1

Nod Birimleri					
İsim	Maliyet	Sağlık	Zırh	Silah	Cephane
Soldier	0	100	100	Automatic Rifle	500
Shotgun Trooper	0	100	100	Shotgun	40
Flamethrower	0	100	100	Flamethrower	500
Engineer	0	100	100	Repair Gun, 1x Remote C4	Sınırsız
Officer	175	150	100	Chaingun	500
Rocket Soldier Officer	225	150	100	Rocket Launcher	42
Chem Warrior	150	150	100	Chem Sprayer	500
Black Hand Sniper	500	200	100	Sniper Rifle	38
Black Hand Chaingun	450	200	100	Laser Chaingun	500
Black Hand Stealth	400	200	100	Laser Rifle	500
Sakura	1000	250	100	Ranjet Rifle	38
Raveshaw	1000	250	100	Railgun	31
Mendoza	1000	250	100	Volt Auto Rifle	500
Technician	350	200	100	Repair Gun, 1x Proximity Mine, 1x Remote C4	Sınırsız
Nod Buggy	300	125	125	Machine Gun	Sınırsız
Armored Personnel Carrier	700	300	300	Machine Gun	Sınırsız
Mobile Artillery	450	200	200	Artillery	Sınırsız
Flame Tank	800	400	400	Dual Flamethrower	Sınırsız
Light Tank	600	300	300	Main Gun	Sınırsız
Stealth Tank	900	200	200	Dual Rocket Launcher	Sınırsız
Nuclear Strike Beacon	1000			Nuclear Missile	1





Bu ay sporlarındaki yazımız: Nasıl Fatih Terim olunur? Evet, Championship Manager 01/02'yi nasıl en iyi şekilde oynayıp bütün rakiplerinizi alt edebileceğiniz hakkında size bilgiler vereceğim.

CM hakkında en baştan değinmem gereken bir iki önemli nokta var. Bu sanat eserine bir oyun demek yanlış olabilir, adeta gerçek hayatı bir takımı yönettiğinizi sanabiliyorsınız. Tamamı ile bir futbol menajerliği simülasyonu. Hemen bir kaç örnekle bu tezimi kuvvetlendireyim: Sezon ortasında, önemli maçlarınız yaklaşmışken ilk 11'de başlayan 2 defans elemanınız sakatlanır (Bülent K, Emre A (Gerçek hayat) – Nesta, Stam (CM)). Sezon başında büyük umutlar ile transfer ettiğiniz golcünüz mükemmel bir golcüdür ancak psikolojik problemleri vardır, takımın havasını bozar ve ertesi sezon ucuz bifiyat satılır (Jardel (Gh) – Anelka (CM)). En güvendiğiniz adamanızı sezon sonuna kadar futbolu bırakmaması için ikna etmeye çabalarsınız, ama o sizin dinlemez (Hagi (Gh) – Veron (CM)). Bunlar başıma gelenlerin sadece yüzde biri. Artık düşünün bu örnekler daha ne kadar çoğaltılabılır.

Yavaş yavaş oyunu kavrama aşamasına gelelim. CM'de yönetim sizden oyuncu satıp para kazanmanız istemez, transferleriniz bittikten sonra, bütün sezon boyunca 1-2 milyon dolar (bazi oyuncular sezon ortasında kontrat yenilemesini isterler, onları mutlu

# Championship Manager 2001/2002

Aylardan beri besiye çektiğimiz CM ustası Can'ı en sonunda ortaya çıkartıyoruz. Kendisi bir batında 25 sezon oynayabilen tuhaf bir canlı türündür. Evet Can, top sen de...

etmelisiniz) ile idare edebilirsiniz. O bakımından büyük bir takım seçerseniz transferler bakımından pek bir sorununuz olacağını sanıyorum.

## Büyük takımları tanıyalım

Bu yüzden büyük takımlar ile ilgili bir kaç tavsiye yeterli olacaktır. Öncelikle oynatacağınız takımı seçin (taktikler hakkında detaylı bilgiyi yazının ilerleyen bölümlerinde bulabileceğiniz). Oynatacağınız taktikte mesela defansınızın sol kanadındaki adama güvenmiyorsanız bastırın parayı alın Roberto Carlos'u veya diğer ünlü isimlerden birini. Bu pek bir problem olmayacağı. Yalnız unutmayın ne kadar büyük bir takım olsanız da, şampiyonlukta rakiplerinizden oyuncu almanız her zaman zor olacaktır, hele bir de alındıkları adam yeni ise ve ondan memnuniyatsızlık alma ihtimaliniz iyice düşüyor. Bu tür durumlarda 70-100 milyon dolar gibi absürd rakamlar vermediğiniz sürece oyuncuyu satmayı düşünmeyeceklerdir. Böyle olunca bekleyin 1 sene ondan sonra 20-30 milyon dolar civarına rahatlıkla bu oyuncuya alın. Son tavsiyem ise taktikler hakkında, Man Utd, Real Madrid, Barcelona kadar büyük bir klüp takımı seçmiş iseniz ve başarısız sonuçlar alıyorsanız, emin

olun ki bu oyuncular yüzünden değil, uyguladığınız taktik yüzündendir. Futbolcular uyum sağlayamadıkları bir taktik ile sahada dizilmişken onlardan iyi performans beklemek sizi git gide bir girdabı çeker. En sonunda da yönetim sizin bu girdabın içinden kurtarır ama arkaya tarafınıza

tekme yi basar.

## Küçükleri yönetmek daha da zor

Gelelim bizim gariban, küçük takım seçmeye cesaret etmiş teknik direktör adaylarımıza. Öncelikle küçük takım seçmeyi karar verdığınızda hangi takımı yöneteceğinize karar verin. Ben genellikle sempati duydugum takımları almayı tercih ettim (Sedan, Yimpas, Yozgatspor, Villareal). Sizde tercihinizi bu yönde kullanabilirsiniz. Eğer sempati duydugunuz bir takım yok ise veya onu seçmek istemiyorsanız takımdaki yıldızlara bakacaksınız. Örneğin Sedan'da büyük bir yıldız yok, bir takım halinde iyi oynamayı başarıyorlardı, ancak Villareal'de Palermo Yozgat'ta ise Preko ile Ayew o takımların yıldızları. Eğer çok zorlanmak istemiyorsanız ve takımınızın taktığını yıldız 1-2 oyuncu üzerine kurmak istiyorsanız yıldızı olan takımları alın. Yok eğer zorlanmayı severim diyorsanız Sedan gibi takım halinde iyi oynaması gereken takımları alın. Bu tip takımlarda takım kötü oynarken bir oyuncu ortaya çıkıp maçı kurtaramaz, taktığınızı iyi vermemelisiniz ki takım sezonun büyük bölümünde formda olsun.

Yavaş yavaş detaylara inmeye başlıyoruz onun için sıkı durun, dediğim gibi bu bir oyuncu değil bir simülasyon, o yüzden de detaylar oldukça fazla.

## Oyuncular belli yerlerde oynarlar

İlk olarak oyuncular ve de oyuncuların yerleri ile başlayalım. Zorunlu olmadıkça oyuncularınızı farklı yerlerde oynatmayın. Mesela Maldini bir DC/L, onu zorunda kalmadıkça defansın sağında oynatmayın, hatta mümkünse bir DMR veya DMC'yi defansınızın sağ kanadına monte edin. Bunların hiç birini yapamıyorsanız 1



maçlığına taktığınızı değiştirebilirsiniz, diyelim 4-4-2 oynuyorsanız defansınızda 3 tanesi DC koyun ve 3-5-2'yi deneyin. Emin olun Maldini sağda oynadığında rakibin oradan geliştirdiği atakları gördüğünüzde "Ben niye Canlı dinlemedim" diye çok üzüleceksiniz.

## Bu özellikler neye yararlar?

Laf oyuncularından ağılmışken size onların özelliklerinden bahsetmem gerekiyor. Bir sürü CM oynayan arkadaşım ile konuşduğumda onların oyuncu özellikleri hakkında pek bilgi sahibi olmadıklarını gördüm. İlk olarak kalecilerden başlayalım.

Kalecilerde olması gereken özellikler: Anticipation (önsez, pozisyonu doğmadan sezmesini sağlar), Bravery (topa başka bir oyuncu taban ile giriyor ise bile kaleciniz topu almak için hamle yapar), Handling (topu tutabilmesi), Positioning (yer tutması), Reflex ve Tackling.

Defans adamlarınızda bulunması gereken özellikler, Acceleration (hızlanma), Pace (hız), Anticipation, Marking (markaj), Strength (teke tek mücadeledeki gücü), Heading (kafa vuruşu, DC'lerinize bulunması gereklili) ve Positioning. Yalnız unutmayın bu özelliklerin hepsinin birden 17'nin üstünde olması imkansız gibi birşeydir.

Kaleci ve defans elemanlarınızda aradığınız özellikler taktığınızle orantılı olarak değişmez, ancak aynı şey orta saha ve forvet oyuncuları için geçerli değildir.

Atağa yönelik bir oyun sergilemek istiyorsanız, Passing'i yüksek, press yapabilen (yani Stamina, Strength, Tackling'i yüksek), Creativity ve Crossing'i yüksek ortasaha adamlarına ihtiyacınız var. Kontra atak strateji belirlediğiniz, Pace, Passing ve Dribble kabiliyetleri yüksek olan oyuncularınızı görecektir.

Forvet oyuncularınız da kontra atak oynuyor iseniz, hızı yüksek, adam geçebilme kabiliyetine sahip (technique), topa koşması iyi (dribble) ve ara toplara hareketlenebilecek adamlar olmalıdır. Eğer atak bir futbol oynatıyorsanız da 2 forvet ile çıkışınız yararınıza olacaktır. Bu ikisinden biri uzun olmalı (CM'de oyuncuların boyları yok ve bu bence çok büyük bir eksiklik, ancak boyları oyunda olmasa bille bu açılık jumping ve heading özellikleri ile kapatılmış durumda. Örneğin Jarde'in jumping'i sizce 19 mu? Bence değil ama oyunda kafa vurabsın diye böyle



Deplasmanda denge oynamanın getirdiği rahat bir galibiyet.

bir uygulamaya gidilmiş (evet farkındalık çok uzun bir parantez oldu özür dilerim))

## Antremanlarda kaytaranlara ölüm

Gördüğünüz gibi bu simülasyonun detayları bol demiştim, oyuncular hakkında bir paragraf yazalım dedik yazının beşte birini kapladı. Sıra geldi bu oyunculara vereceğiniz antremanlara. Antremanlar da yine taktikleriniz üzerine kurulu. Eğer basılı bir oyun oynamayı, 90 dakika pres yapmayı planlıyorsanız fitness çalıştırmanız buna ulaşmanız imkansızdır. Diğer opsiyonlarınız ise General, Tactics ve Skill'dır. Tactics ile oyuncunuzun sizin taktığınızda yapması gerekenleri çalıştırılmış olursunuz, örneğin iyi kafa vurabilen bir forvet oyuncunuz var ve siz de bol bol

orta yapmayı planlıyorsunuz, o yüzden kanatlara ağırlık veriyorsunuz. Orta sahada adamlarınıza tactic çalıştırırsanız bu ortaları yapmayı çalışacaklardır. Skill'e önem verecek olursanız ise oyuncularınız yeteneklerini geliştirmek için yanıp tutusurlar ve her antremana şevkle çıkarlar (yalanın danışkası J)

Antremanlara ve oyunculara degenmişken sıra geldi sorunu oyunculara. Nerden mi bağlantı kurdum? Antremanlardan bahsederken, antremani kırın oyuncular aklına geldi. Bu tip oyuncular genellikle sorunlu oluyor. Eğer gerçekten önem verdığınız bir oyuncunuz antremani kırsa ona hemen ceza vermeyin. Ben Anelka'ya çok güveniyordum nitekim çok önemli goller atıyor ve attıyordu, kerata bir gün antremana gelmedi, ben de 1 haftalık parasını vermedim bunun üzeri-

Chris Sutton (Sedan)	
Profile	Injuries & Stats
Skills	Attributes
Acceleration: 14, Aggression: 18, Agility: 17, Anticipation: 14, Balance: 15, Bravery: 16, Creativity: 13, Crossing: 12, Decisions: 17, Determination: 17, Dribbling: 12, Finishing: 18	Flair: 10, Handling: 1, Heading: 17, Intensity: 10, Jumping: 20, Long Shots: 18, Marking: 13, Off The Ball: 14, Pace: 13, Passing: 14, Positioning: 13, Reflexes: 3
Non-Competitive: 7, League: 1, Cup: 1, Continental: 1, International: 1, Senior Club: 1	Set Pieces: 11, Stamina: 18, Strength: 20, Tackling: 16, Teamwork: 19, Technique: 14, Work Rate: 20, Preferred Foot: Right, Farm: 1, Maturity: 1, Very Good: 37%
Striker (Centre)	

Bu takımı ligin en çok gol atan takımı ve şampiyonluğun en büyük adayı yaptım.

ne yapmadığını bırakmadı: Önce hiç bir antremana katılmama kararı aldı, ardından bana karşı nefret beslemeye başladı ve son olarak da bütün takımın üstünde etkisi oldu. Bir anda bütün takım mutsuz olmuştu napaçığımı şaşırırmışım. O noktadan sonra 2 ay (oyundaki süre) daha oynadım ancak takımı toparlayamadım. Bunun üzerine bir önceki save'imi yüklemek zorunda kaldım, o da yaklaşık 4 ay önceye denk geliyordu. Oyundaki 2 ayı baştan oynamak zorunda kaldım. O yüzden oyunculara ceza verirken dikkatli olmanızı öneriyorum. Bazı aklında kalan sorunlu isimleri de burada yazıyorum ki siz de mağdur olmayın: Anelka, Djalminha, Alpay, Palermo ve Karembeu. Bu tip oyuncuların sizi deli ettiği bir başka olay daha var. Bu benim başıma Alpay ile geldi. Aston Villa'nın teknik direktöryüydüm, ilk yarında 2 gol yedim ve Alpay 5 (biliyorsunuz CM'de oyuncuların performansları 10 üzerinden verilir, maçta altı ile nötr bir şekilde başlarlar) ile oynuyordu. Ben de onu oyundan aldım yerine başka bir defans koydum. Vay ben miyim onu oyundan alan? Dışarı alındığına çok üzülmüş, takımından hemen ayrılmak istiyormuş ve benden hiç destek görmediğini düşünüyormuş. İnsaf! Palermo ile başıma gelenler de komik: Adam son 5 maçta 7-6-7-6-6 gibi bir performans çizmişti, ben de onun yerine uzun süredir oynatmadığım Elber'e şans verdim. Palermo'da artık ilk onbire giremeyeceği korkusu başladı ve benim onu yoketmek için elimden gele ni yaptığı düşündürmeye başladı. Neyse sinirim bozulmaya başlıdı J, bu kadar örnek yeter herhalde.

### **Yönetimle aranızı kara kedi girmesin**

Antremen ve sorunlu oyuncular bittiyse sıra yönetim ile olan ilişkinizi nasıl tutmanız gerekiği var. En başta yönetimden isteyebileceğiniz şeyler: Stadınızı genişletmek, genç kuşaklar için alt yapıya yatırım yapmak, transfer için daha fazla para sağlamak, oyunculara verilen aylık veya yıllık paralarda artık sağlamak ve kadroyu kurmak için yönetimden daha fazla vakit talep etmeniz.

### **Stad nasıl büyütülür?**

Unutmayın ki stadınızı geliştirmeniz için oldukça iyi bir sezon geçirmiş olmanız gerekmektedir. Ayrıca tek başına bu da yeterli değildir. Mali durumunuzun da bu başarılarınızı 20-30 milyon dolarla desteklemesi lazımdır. Tabii neredeyse bütün sezon boyunca stadiniz tıka basa dolu bir biçimde maçları oynamanız gerektiğini söylemem lazımdır. Stadiniz full bir şekilde maçları oynamak istiyorsanız, öncelikle atak futbolu tercih edecekleriniz ve de maç-

» Her zaman iyi oynayıp kazanamazsanız, şans da lazımdır (Ajax benim)

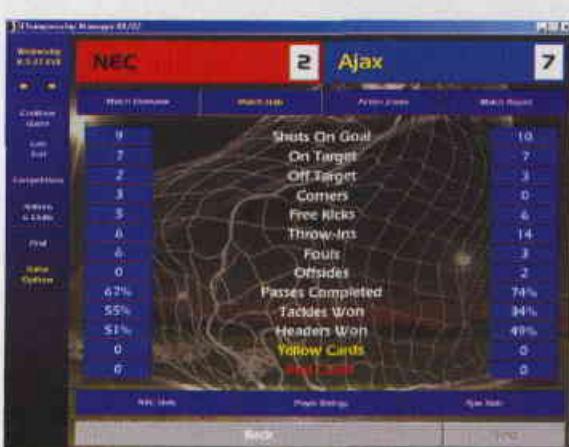


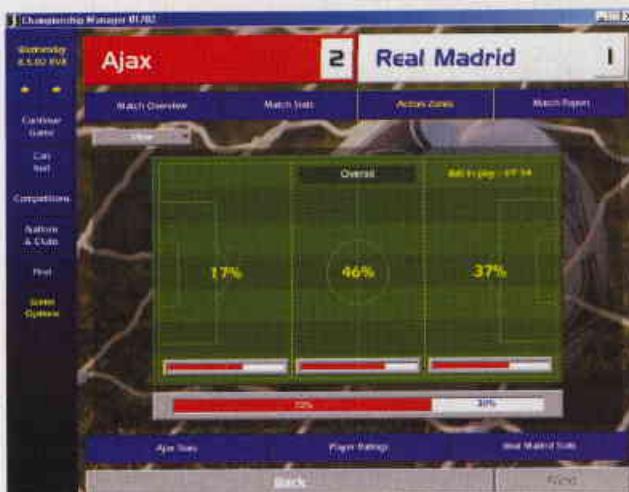
» İlginç bir taktik denedim ve de bu takım ile çok iyi uyumluluk gösterdi.

larda rakiplerinize bariz bir üstünlük kurmanız da şart. Ayrıca maçlarınızı oynadığınız stadi başka bir takımla paylaşıyorsanız (Inter – Milan, Ankaragücü – Gençlerbirliği) stadınızı genişletmeniz bir hayli zorlaşıyor. Eğer klubünüzden alt yapıya yatırım yapmalarını istiyorsanız, o zaman kadronuzun yaşlı olması ve de alt yapıdan iyi oyuncular çıkmıyor olması gereklidir. Böyle bir durumda büyük ihtimalle kabul edeceklerdir (tabii mali durumunuz da önemlidir). Sıra geldi oyun oynadığınız sürece en çok tıklayacağınız şıkka: Transferler için ekstra para istemeniz. Ben bu yazıya yazana kadar farklı takımlar ile 15 sezon bitirdim ve de hiç birinde ekstra para istedigimde direk itiraz etmeden verdiklerini hatırlıyorum. O yüzden size istedığınız ve hakkınız olan parayı vermezlerse ultimatomda bulunmaktan çekinmeyin. Ancak tabii ki daha takımın başına 1 ay önce geçip, hiç bir başarı elde etmeden böyle birşey yaparsınız, bu sizin kapının yolunu çok kısa süre içerisinde görmenizi sağlayacaktır. Bu dediklerim oyuncularınızın aldığı parayı yükseltmeniz için de geçerli.

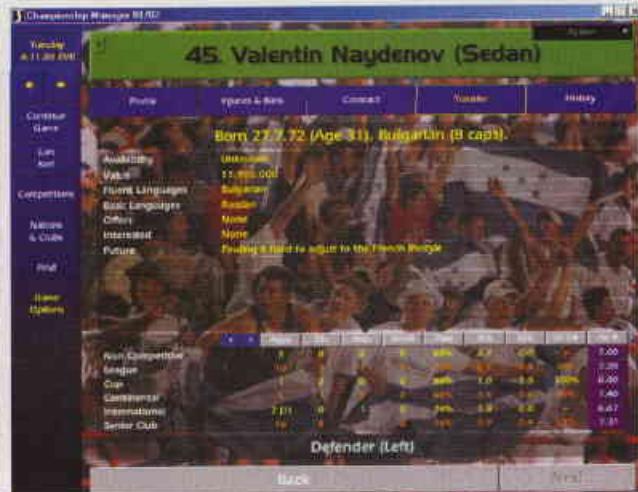
### **Taktik, taktik ve taktik**

Geldik oyunun en can alıcı iki kısımına: Birincisi taktik ekranınız, ikincisi de oyuncu bulmanız, ucuza almanız ve pahalıya satmanız. Büyük bir takım da olsanız küçük de olsanız taktik takım için son derece önemlidir. Takımınızda isterken Beckham, Elber, Shevchenko, Totti gibi yıldızlar olsun, taktığınızı bu oyuncuların uyamayacağı bir şekilde düzenlerseniz başarıya ulaşamazsınız. Hemen somut bir örnek vermem gerekirse: Beşiktaş'ta 2 tane çok iyi forvet Ahmet Dursun ve İhan varken Daum tek forvet ve arkalarında iki ileriye dönük orta saha oynatıyor. Bunu Beşiktaş'a yaramadığını herkes görüyor. İki forvetin de sahaya sürdüğü zamanlarda BJK'nin ne kadar rahatladığını da söylemeye gerek yok. Oyuncu taktik uyumundan sonra bir başka önemli nokta ise takımın büyülüğu ile taktığın orantısı. Çok zaman küçük takımlar defansif ve kontra atağa yönelik stratejiler izlerken büyük takımlar atak ve agresif futbolu tercih ederler. Ancak bu bir kural değildir, bazen atak futbol benim Sedan'da uyguladığım gibi pozitif sonuçlar doğurabiliyor. Taktik belirllemenizde yardımcı olmam size oyunda büyük kolaylıklar sağlayacaktır: Gündemi oyuncuya mevkiinde oynatmanız şarttır. Diyelim Real Madrid'in teknik direktörünün, defansın solunda dünyanın belki de en iyisi Roberto Carlos var, sizin bu yüzden defansınızı 3 tane DC'den kurmamanız gereklidir. Robert





● Ajax ile Real Madrid'i ezdim, kendi saha avantajımı iyi kullandım.



● İşte sizl en sinir edecek mutsuzluk mesajı, çözümü de çok zor.

Carlos'un kanat akınları kesmesi ve de sol kanattan iyi bindirmeler yapması için 4-4-2 gibi kanatlara önem veren bir takтик belirlemeniz yararınıza olacaktır. Buradaki tavsiyeler sonucunda kendinize bir takтик belirlediğinizi varsayıarak işin ikinci püf noktasına geçiyorum: Taktikteki detaylar. Oyuncularınızın hepsine teker teker görev verebilmeniz mümkün, bu ister uzaktan şut olur, ister orta yapması olur, ister topu saklaması olur. Örneğin berabere bitirmeniz şart olan bir maça, forvetiniz topu saklar, orta sahadakiler kısa paslar yapıp, topla hareket ederlerse rakibin topu kapmasını zorlaştırlar. Bu da beraberlik için sizi oldukça rahatlatır.

### With ball veya without ball işte bütün mesele bu...

Taktik bölümündeki With Ball ve Without Ball ekranları son derece önemlidir. Bunları kendi yaratıcılığınızı kullanarak ayarlamamanız her zaman sizin yararınıza olacaktır. Mesela top rakibinizin ceza sahası çevresindeyken defansınızı defaultta olduğundan daha ileri çekebilirsınız. Bu size daha atak oynamaya şansı verdiği kadar rakibinize daha kolay gol şansı vermektedir. Başka bir örnekte ise top rakibinizin korner gönderinin civarında ise o bölüme daha çok adınızı koyarsınız, orta sahaya da defans adamlarınızı yerleştirirsiniz, böylece sıkı bir pres yapmış olursunuz. Rakip oyuncu topu serseri bir şekilde vurur ve defans elemanlarınızdan biri orta sahada topu kafa ile arkadaşının önüne indirir. Bu sayede topu kapmış olursunuz.

### Yıldız oyuncu takım kurtarır diye bir kural yok

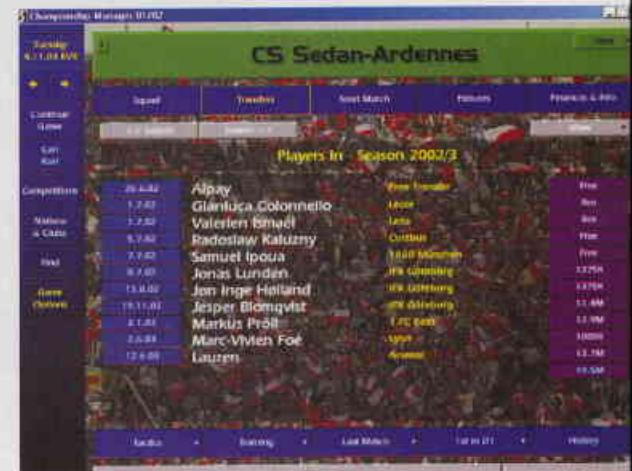
Küçük bir sorun hakkında sizi şimdiden uyarıyorum: Oyunda geleceğin yıldızlarını bulmak çok zor, gözlemcilerinize görev verin bütün sezon boyunca değişik ülkeleri tarasınlar. Zaten yıldız olan oyuncularla ilgili de bir kaç söylenecek şey var. Eğer yüklü miktarda para verdığınız bir adamınızdan yeterli performansı 10-15 maç boyunca alamadıysanız ya taktığınızı değiştirebilir, ya da o adamı en yakın sürede minimum zararla satın. Mesela ben Owen'ı 40 milyon dolar'a almıştım ancak 16 maçta sadece 4 gol atıbmıştı ve ortalaması çok kötüydü, sadece onun için taktığımı ve de orta saha oyuncularımı değiştirmeyi denedim fakat fayda etmedi.

### Bir kaç Fatih Terim tavsiyesi

Yazının sonu geldiğine göre takтик ve de oyuncu isimleri bakımından detaylı yardımında bulunacağım. Küçük takımlarda 3 (DL DC DR) 2 (DM) 3 (MC) 1 1 taktiği ni deneyin. Büyük takımlarda ise bilgisayarın default takımı olan 5-3-2 atağı biraz modifiye ederek kullanabilirsiniz. Bulaların başarılı olacaklarını iddia edebilirim.

Bu yazıyı yazdığım ana kadar en az onar maç en çok beşer sezon denediğim ve beğendığım oyuncuların listesini de ilk kez Level'da yayınılıyorum J

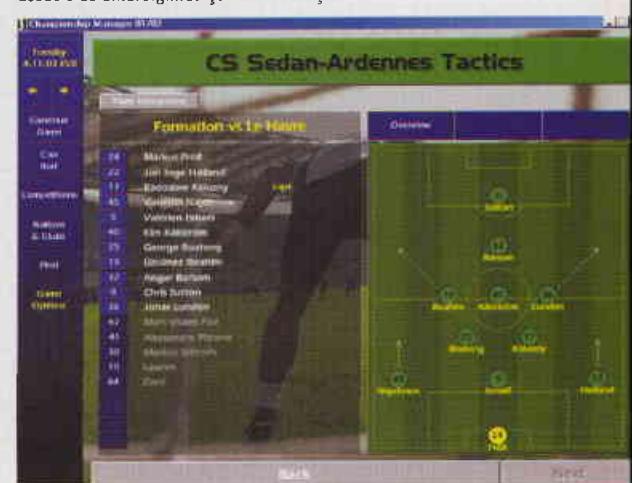
Cherno Samba, Willie Howie, Kennedy Bakircioğlu, David Collins, Zlatan Ibrahimovic, Mihalis Konstaninou, Nikos Machlas, Radosław Kaluzny, Daniel Andersson, Daniel Jansen, Seth Johnson, Christer Persson, Martin Knudsen, Abgar Barsom, Ermakovich, Joe Cole, Kim Kallström, Alexandr Yermakovich, Ruslan Nigmatullin, Markus Pröll, Marcin Miecel, Steven Nicholas, Ahmed Hossam, Jer-



● Bu kadar oyuncuya çok ucuza kapattım ve bunların 8'i 1 sezon boyunca ilk 11 oynadı.

maine Defoe, Padraig Gollogley, Fevzi Tuncay ve İbrahim Üzülmez. ☺

Can Kori | can@level.com.tr



# arcanum

Zorlu oyunun açıklamasına kaldığımız yerden devam ediyoruz. Hatırlarsanız geçen ay L'anamelach adlı şeytanı öldürmüştür ve oyunu bırakmıştır.



## Roseborough

■ Burası aslında oyundaki en önemli yerlerden biri ama şimdilik yapacak veya göreceğin pek fazla bir şeyimiz yok. Buradaki mezarlığı gidin ve Phillip Misk'in mezarını kazın (umarım küreği bir yerlerde bırakmadınız). Mezarın içinde aradığımız kitabı olan 'Horror Among the Dark Elves'i bulacaksınız. Kitabı okuduğunuzda Dark Elf şehri T'sen-Ang'ın yerini öğreneceksiniz.

■ Handa karşılaşacağınız Trevor Lynwood sizden Lethe Wyvern yaratığının fotoğrafını çekmenizi isteyecek ve kamerasını verecek. Haritada işaretlediği yere gitince Wyvern'i göreceksiniz. Önce yaratığı öldürün, sonra da aşağıdaki slotlardan birine yerleştirdiğiniz kameraya ve yarati-

■ Arronax bu resminde de hiç de kötü birine benzemiyordu zaten.



ğa tıklayarak resmini çekin. Ayrıca kuzeye doğru giderek yine Trevor'ın bahsettiği köprüyü bulun ve karşya gezin. Bu sayede haritanın bu kısmını kesen nehirden kolayca aşağı veya yukarı gidebileceksiniz. Bunu da hallettten sonra Trevor'a dönerek kameryayı verin.

■ Hacıyla oyunun başında bulduğunuz kibrıt kutusu hakkında konuşursanız size çeşitli bilgiler verecektir.

■ Buradaki işiniz bitince T'sen-Ang'a doğru yola çıkmalısınız. Kuzeye doğru gitmek için 1695W, 1319S'de ki Old Lagoon'a ugrayarak Quintarra'daki Whysper'in istediği Volar Wisp Essence'lerden toplayabilirsiniz.

## T'sen-Ang

■ Bu şehrde girişte sorun yaşamamak için elinizde mutlaka bir Molochian Hand kolyesi bulunmalı. Bunu girişteki muhafizlara gösterdiğinizde kolayca şehrde girebileceksiniz. Aksi halde dünya haritasında bağıboş biçimde dolaşabilir ve eninde sonunda karşılaşacağınız suikastçilerin birinin üzerinden kolyesini alabilirsiniz.

■ Şehrin kuzeyindeki bir odada M'in Gorad ile karşılaşacaksınız. Onunla konuşaca Black Mountain Clan'ın Void'e gönderildiğini ve orada Arronax'ın dünyaya geri dönebilmesi için çalıştırıldıklarını öğreneceksiniz. Eğer onun ağızından laf almayı beceremezseniz hiç uğraşmadan onu öldürün ve üzerindeki notu okuyarak aynı bilgilere ulaşın. M'in Gorad'ın odasından çıktıığınızda oyunun başından beri çeşitli yerlerde karşılaştiğiniz notlardaki G L. imzalı Gideon Laier ile karşılaşacaksınız. Kim olduğunuzu bildiğinizden onu kandırmaya çalışmanın bir anlamı yok. Eğer iyiliği iyice abarttıysanız onunla konuşup Arronax için çalıştığını söylerseniz, bun-

dan pişmanlık duyacak ve ortadan kaybolacaktır. Üzerinde iyi eşyalar bulduğundan onu öldürmenizi öneriyorum.

■ Şehirden çıkmadan önce eğer Virgil grubunuzdaysa ve üzerinde değer verdığınız bir şeyler varsa onları alın. Şehirden çıkışınca Virgil gruptan ayrılacak ve onu tekrar bulduğunuzda üzerinde hiçbir eşya olmayacağı. Ayrıca Virgil'i tamamen değişmiş olarak bulacaksınız. 25. levela düşmüş ve katıksız bir büyüğü haline gelmiş olacak ve Necromantic Black ve Necromantic White dallarında büyüler öğrenecek.

■ Şehrin bir kısmında üç tane ogre görecekleriniz. Maug ile konuştuktan sonra gidin ve büyüğü N'val N'or'u öldürün. Böylece ogreler serbest kalacak ve şehirdeki tüm dark elfleri tek tek öldürmeye başlayacaklardır. Onların öldüremediklerini de siz öldürün ve şehirden çıkışın. Çıkışta nöbetçiler de size saldıracağından hazırlıklı olmasını öneririm.

■ Eğer Virgil grubunuzdaysa şehirden çıktıığınızda sizi terk edecektir. Geçen ay yazdığım aksine gruba Virgil ile devam etmenize gerek olmadığını düşünmeye başladım. Bu görevi bitirdiğinize göre şimdi Quintarra'ya gitmelisiniz ve orada Raven'ı grubunuza katarak daha güvenilir bir grup sahibi olabilirsiniz. Raven'la konuştuğunuzda sizi tekrar içeri annesinin yanına gönderecek, Silver Lady ise aradığınız cevabın Nasrudin'de olduğunu söyleyecek. Tekrar Rave ile konuşun ve Caladon'daki First Panarii Temple'ye gitmeniz gerektiğini öğrenin.

## First Panarii Temple

■ Eğer Virgil'i tekrar grubunuza katmak istiyorsanız Caladon'a döndüğünüzde uğramanız gereken ilk yer Sobbing Onion Inn olacaktır. İçerideki odalarдан birinde yerde bir kapak bulacaksınız. O kapağı açıp aşağı inince dört haydutun Virgil'i öldürdüğünü ve size saldırdığını göreceksiniz. Onları öldürdükten odadaki sandıklardan birinin içindeki Scroll of Resurrection'ı alın ve Virgil üzerinde kullanın. Virgil

dirilince Elder Joachim'den Virgil'in gizmini öğreneceksiniz (bunu yazmıyorum, oynarken sürpriz olsun). Artık isterseniz Virgil'i geri alabilirsiniz.

■ First Panarii Temple' a girince hemen girişteki Archaeon kitabını okuyun ve ilerdeki odaya girin. Bu odadaki Alexander ile konuşunca size birçok konu hakkında geniş bilgiler verecek. Ona kendi hikayeyizi anlattığınızda bunu aynı zamanda tarihçi Gunther Willhelm'e de anlatmanızı, ama arkeolog Hadrian'dan saklamamanız söyleyecek. Tavsiyesine uyın ve arka odalarda bulacağınız Gunther ile konuşarak hikayeyizi anlatın. Ardından Hadrian ile konuşun ve Nasrudin'in kalıntılarının yerini öğrenin. Size Nasrudin'in mezarına kanalizasyondan ulaşabileceğinizi söyleyecek ve kemik parçası isteyecek.

■ Tapınaktan çıkışın ve hemen kapının yakınındaki kanalizasyon kapağından aşağı inin. Yine hemen kuzey duvarında mezarlara açılan bir çatlağ göreceksiniz. Mezarlar pek karışık değil, kısa sürede üzerinde "Knock no more than three times" yazan bir kapıya ulaşacaksınız. Şifreyi bilmemiğimize göre kapıyu üç kez çalmamız gerekecek. :) Kapı açıldığında üzerinize saldıran Storm Soldier'ları öldürün ve içeri girin. Merdivenlerden çıktıığınızda kendinizi Nasrudin'in mezarının başında bulacaksınız. Mezarı açın ve içindeki kurukafayı alın, ayrıca mezarın kilidine bakmayı da unutmayın.

■ Hadrian'a dönüp kurukafayı verdığınızda bunun Nasrudin'e değil, Mannox'a ait olduğunu öğreneceksiniz. Şimdi de Mannox'un sırrını çözmek gerekiyor. Ama daha önce Gunther ile konuşun ve mezarın kilidinde yazanları tartışın. Şimdi tekrar Roseborough'a geri dönün ve hanın girişindeki taşta yazan yönleri bir yere not edin. Eğer bu yönleri bir kağıda çizerseñiz önce doğuya, sonra da güneydoğuya gittiklerini göreceksiniz. Mezarın kilidinde yazan kelimelelerden biri 'opposite' idi, yani aslında gitmemiz gereken yön önce batı, sonra da kuzeybatı. Sahil boyunca batıya doğru gidin, sonra da kuzeybatıya doğru dönün. Burada garip bir vana göreceksiniz. Vanaya tıkladığınızda şifreyi girmeniz gerekiyor ki bu da kilitteki diğer kelime olan 'truth'. Açılan bölmeden Mannox'un kilisini ve günlüğünü alacaksınız. Günlüğü okuduktan sonra First Panarii Temple' a dönün ve Alexander ile konuşarak ona aile yadigarı kılıcı verin. Mannox'un sırrı üzerine Hadrian ile konuştuğunuzda size koleksiyonundaki üç

objeyi de alma izni verecek. Gunther Nasrudin'in Thanatos adasında olduğunu düşünüyor, yani bundan sonraki durağınız orası olacak.

## Thanatos

■ Thanatos adasına ulaşmak hiç de kolay değil. Hangi gemi kaptanına sorarsınız dorun sizi geri çevirecektir. Oraya gitmenin yolu Black Root'tan geçiyor. Burada Sour Barnacle tavernasına gidin ve Edward Teach ile konuşun. Teach size öünüüzde üç seçenek açıyor: ya 50000 altın vererek bir gemi satın alacaksınız (bu kadar parayı bulabilirseniz param gidecek diye üzülmeyin, gemi yapımından gemiyi aldıktan sonra onu öldürerek paranızı geri alabilirsiniz), ya Killian Drake ile Teach'in gemisi üzerinde kumar oynayacaksınız (eğer gambling özelliğinde oldukça iyi değilseniz kesinlikle bulaşmayın), ya da Stringy Pete görevlerini yapacaksınız. İlk iki seçenekte bilmeniz gereken özel bir şey yok, Stringy Pete ise biraz açıklama istiyor.

■ Haritada Stringy Pete Cove isimli yere gidin ve biraz guneye ilerleyin. Burada göreviniz kayığa tıkladığınızda kendinizi başka bir adada bulacaksınız. Bu adanınimanında Stringy Pete ile karşılaşacaksınız. Sizden üç görev yapmanız isteyecek: Stringy Pete'in hazinesini Williamson ailesini götürmek, Vooriden'deki sunağı tamir etmek ve Bangellian Scourge isimli silahı yok etmek. Bunların üçü içinde ayrıntıları tarifleri alacaksınız ve yerleri haritada işaretlenecektir. Üç görevi de bitirdiğinizde Pete size gemisini verecek. Dürmene tıklayın ve Thanatos seçeneğini seçin.

■ Adaya ulaştığınızda biraz guneye gidecek çadırı bulun. Fıçılardan birinin içindeki kitabı sonuna kadar okuduğunuzda ada haritasında iki yeni yer belirecek. Ashlag köyüne giderseniz birkaç yaratık ve sandıkla karşılaşacaksınız. Bazlarının içinden oldukça iyi şeyler çıkıyor. Köyü temizledikten sonra ada haritasının en güneydeki köprüye gidin. Buradaki yolu doğuya doğru takip etmeye başladığınızda ağaçlık bir bölgenin içine gireceksiniz. Yine burada da oldukça fazla sayıda sandık ve eşya bulmanız mümkün, ama artık fazla zaman kaybetmeyeceğim, yeterince eşyam var diyorsanız hiç durmadan güneye ve doğuya doğru ilerleyin. Eninde sonunda bu ağaçlık alandan dışarıya çıkış yerini bulacaksınız. Dışarı çıktıığınızda göreviniz kulübeye girin ve ünlü Nasrudin ile tanışın. Nasrudin, Arronax'ın babası



■ Thanatos adasına ulaşmak için Stringy Pete'ın görevlerini tamamlamalısınız



■ Lanetli kılıcı yok etmek, bu lanetli paladin'leri öldürmekten geçiyor.

ve size Arronax'ı yenmenin yolunu anlatacak. Şimdi yapmanız gereken bunu gerçekleştirmek için Vendigroth ağızını bulmak. Gideceğiniz yer ise Gateway to the Wastes.

## Gateway to the Wastes

■ Gateway'e gitmek için kullanabileceğiniz en hızlı yol geminize binip Ashbury'e gitmek, oradan da geçide yürümek. Geçide geldiğinizde Weldo Robin ile tanışacaksınız. Onunla konuşunuzda size bulduğu ağıtlardan ve şehirden bahsederek. Şehrin yerini öğrenmek için ise ilk olarak Weldo'nun haritanızda işaretlediği harabeler gidip dişli parçasını bulmanız ve onu Weldo'ya getirmeniz gerekiyor. Artık haritanızda Tulla'nın yeri gözükmüyor olmalı.

## Tulla



■ Tulla'ya ulaştığınızda etrafta şehir falan görmeyeceksiniz. Çünkü burası büyülücülerin şehri ve büyüyle korunuyor. Nöbetçilerle konuşunuzda sizi şehrə sokacaklar. Burada gitmeniz gereken ilk yer haritada gördüğünüz ana bina (bu sayfaların birinde şehir haritası olmalı, birazdan yapmanız gereken görevde de bu haritadan yararlanacaksınız).

■ Ana binaya girince yukarıya doğru yükümeye başlayın. Merdivenlerden çıktığinizda koridorun sonunda Jorian ile karşılaşacaksınız. Size başka bir şey yapmadan önce birinci kattaki duvar resmini incelemenizi söyleyecek. Duvar resmi ortasında mavi havuz olan odada. Duvar resmine bakın ve birazdan karşılaşacağınız bilmeceyi kendi başına çözmem istiyorsanız gördüğünüz şekilleri aynen bir kağıda geçirin. Tekrar üst kata çıkış ve Jorian'ı geçerek Simeon Tor ile konuşun. Tor'a Vendigroth hakkında soru sorduğunuzda bu konu hakkında size yardım edebilecek tek kişinin Pelojian olduğunu, ama onun da neredeyse bin yıldır ölü olduğunu öğreneceksiniz. Tabi bildiğiniz gibi ölülerle uğraşmak da işlerimiz arasında. Tor'u biraz daha dinleyince Pelojian'ın geceyarısı şehrin ortasındaki havuzda belirdiğini ama konuşmadığını öğreneceksiniz. Bu bilmecenin çözümü de onun çizdiği duvar resminde yatıyor işte.

■ Şehirde biraz etrafı dolaştığınızda dört tane binanın kilitli olduğunu göreceksiniz. Bu dört kilitli binanın da önünden bir büyüğüm simbolü var. Eğer duvar resmini kağıda çizdiyorsanız bu sembollerin ana büyüğün dallarının etrafındaki sembollerle aynı olduğunu göreceksiniz. Yapmanız gereken resimdeki ana büyüğün dalının üstündeki sembolden başlayarak saat yönünde doğru sembollere basmak ve o dala ilişkili binanın kilidini açmak. Şimdi eğer bu sayfalardaki Tulla şehrini haritasına bakarsanız basmanız gereken semboller sırasıyla görebilirsiniz. Kırmızı olanlar yıldız sembollü kapayı, yeşil olanlar spiral sembollü kapayı, mavi olanlar beş kollu yıldız sembollü kapayı ve mor olanlar da artı sembollü kapayı açacaklar. Tüm kapıları açtıktan sonra her bir odadaki şiir kitaplarını ve odalardan birindeki Pelojian'ın kolyesini alın. Pelojian ile konuşmak için öncelikle kolyeyi boynunuza takmalısınız. Sonra kitapları okuduğunuzda şiirlerdeki misralardan, havuzun etrafındaki ana büyüğün dallarını hangi sırayla basmanız gerektiğini öğreneceksiniz. Bulamazsanız sıralama şöyle: yıldız, spiral, beş kollu yıldız ve artı. Bunlara bastıktan sonra en son sembole de bastığınızda Pelojian ile konuşabileceksiniz. Pelojian size Vendigroth hakkında önemli bilgiler verecek ve haritanızda yerini işaretleyecek.



■ Tulla'da yerde gördüğünüz büyüğüm simgelerine belli bir sıra ile basmalısınız.

■ Caladon'da kız kardeşine yardım etmenizi isteyen David Wit'i hatırlıyor musunuz? İşte onun için kurtadam ilacını burada bulacaksınız. Ana binadaki 'morph' ustası büyüğü bulursanız size 2000 altın karşılığında ilacı verecektir. İsterseniz ilacı almak için onu öldürübilsiniz ama bunu yaptığınızda tüm Tulla şehrini size düşman olacaktır.

■ Yine ana binada 'water' ustası büyüğü V'ed Eckes sizden binanın kapısında bekleyen öğrencisinden bir mücevher almanızı ve onu buradan göndermenizi isteyecek. Eğer ikna kabiliyetinin yüksekse Albert ile konuşarak onun burada işi olmadığı söylenebilir ve mücevheri sorunsuz alabilirsiniz. Aksi halde onu ya soymamanız, ya da öldürmeniz gerekecektir. Yeri gelmişken söyleyelim, eğer bu açıklamaya uygun olarak oynadıysanız şu anda 5 tane kader puanınız var demektir (ekranın üst kısmında sorusuz işaretinin yanında gördüğünüz sayı). Bu puanları kullanarak yapacağınız bir sonraki işin yüzde yüz başarılı olmasını sağlayabilirsiniz. Mesela burada 'critical success in pickpocket' seçeneğini seçerseniz bir kader puanı karşılığında mücevheri rahatça çalabilirsiniz. Ancak hemen söyleyeyim, Albert aynı zamanda çok çekici bir 'machined platemail' giyiyor. Yani ya onu da çalmayı deneyin ;), ya da öldürürün gitsin. Mücevheri Eckes'e götürüp ödülüınızı alın.

## Vendigroth Ruins

■ Vendigroth harabeleri için söylenecek pek fazla bir şey yok aslında. Burası oldukça büyük bir zindan. Yıkılmadan önce teknolojik bir şehir olduğundan, burada karşılaşacağınız düşmanlar da mekanik yaratıklardan oluşuyor ve etrafındaki sandıklardan çok çeşitli şematikler bulmanız mümkün. Bulduğunuz bu şematikleri yapabilmeniz için gerekli malzemeleri de yine buradaki sandıklardan bulacaksınız ama bunları gerçekleştirmek için ilgili teknoloji dalını son seviyesini kadar öğrenmiş olmanız gerekiyor. Yani burası teknokarakterler için tam bir cennet, ama diğerleri için çekici bir şeyler yok. Etrafta dolaşırken anahtarlar bulacaksınız ve bunlar sayesinde bazı kapıları açabileceksiniz. Katlar arasında dolaşmak için ise duvarlardaki havalandırma deliklerini kullanmanız gerekiyor. Eninde sonunda dev bir sandığın bulunduğu odaya geleceksiniz, bunun içindeki Vendigroth ağızını alınca işiniz bitecek. Şimdi harabelerden dışarıya çıkış ve önce Ashbury'e gidip geminize binin. Aslında gitmeniz gereken yer Roseborough, ama oradan Void'e geçtikten sonra geri döñüşünüz olmayacağından öncelikle gemi ile Tarant'a giderek

■ Aslında bakarsanız kötü karakterler için mükemmel bir silah Bangellian Scourge.



■ Oyundaki en güzel bulmacalarдан biri bu duvar resminden yatıyor.





④ Pelopian'la konuşmak için kullanmanız gereken sırayı şiir kitaplarından bulacaksınız

tüm karakterleriniz için zırh ve silahlar alın ve elinizdeki fazla malları satın. Tarant'a gittik çünkü en gelişmiş şehir orası. Hazır olduğunuzu düşündüğünüzde gemiye binip Caladon'a, oradan da yürüyerek Roseborough'a gidin. Ring of Brodgar isimli kaya çemberine geldiğinizde Nasrudin'in sizi beklediğini göreceksiniz. Onunla konuşun ve dönüşü olmayan Void'e geçin.

### The Void

■ Açıkça söylemek gerekirse burası oyunun en sürprizli yeri :) İlk olarak geldiğiniz yerin haritasına bakarsanız küçük ve kapalı bir alanda olduğunuzu göreceksiniz. Etrafta dolaşın ve karşılaşığınız yaratıkların tümünü öldürün. Bir tanesinin üzerinden ceset parçasını alın (ileride gerkebilir). Üzerine çıkabileceğiniz platformlar sizi başka yerlere isinlayacak ve bu şekilde biraz dolaştığınızda aşağıya inen merdivenler göreceksiniz. Merdivenleri kullanın ve kapının önündeki muhafaza Arronax'ı görmeye geldiğinizi söyleyin. İçeri girmenize izin verecek ancak Arronax ile konuşmuşuzda işlerin hiç de sizin bildiğiniz gibi olmadığını öğreneceksiniz. Arronax Arcanum'a zarar vermeye çalışan kişi değil, hatta iyi biri olduğunu söylenebilir. Asıl tehlikeli olan karanlık nekromansi ustası Kerghan ve onu durdurmanız gerekiyor. Arronax sizden onu esir tutan gücün ne olduğunu bulup kurtarmanız isteyecek. Anahtar kapının hemen dışında dolaşmaka olan 'spirit snake' yaratığı. Bu yaratığa saldırınca muhafizler da size saldıracak, tümünü öldürdükten sonra Arronax ile konuşun ve grubunuza katın (grup sınırlamanız ne olursa olsun Arronax gruba katılıyor).

■ Arronax'ın arkasındaki pembe portal-

dan geçtiğinizde önünüzde iki seçenek olacak. İster Void'in geri kalan kısımlarını dolaşabilir, ister doğrudan Kerghan'ın inişine doğru yollanabilirsiniz. Void'in diğer kısımlarına giden portala girdiğinizde oyun sırasında haklarında bilgi sahibi olduğunu üç sürgün yaratıkla da tanışacaksınız: Gorgoth, Kraka-tur ve Bane of Kree. Bunların üçü de size Kerghan ile olan savaşınızda yardım edebilirler ama öncelikle isteklerini yerine getirmeniz lazımdır. Örneğin Gorgoth sizden yemek için ceset parçası isteyecek. Aslında Void'in bu kısımlarına bu üç yaratık için gelmeniz gereklidir. Asıl çekici olan buralarda bulacağınız iki muhteşem kılıç: Torian Kel's Ancestral Sword ve Kryggard's Falchion. Şimdiye kadar bulduğunuz en iyi iki kılıç, oyunun sonunda işinize yarayabilir.

■ Kerghan'ın ininde üç kat var, bu kattardan birinde Black Mountain Clan'dan geriye kalmış ölü cücelerle karşılaşacaksınız. İlerlemeye çalışırken birçok da muhafiz öldürmeniz gerekecek ve en sonunda gireceğiniz bir portaldan Kerghan'ın önünü çökacaksınız. Burada yine iki seçenek-



④ Arronax'ın sonunu getireceğini düşündüğümüz Vendigroth aygıtı

niz var; Kerghan'ı öldürebilir veya ona katılabilirsiniz. Eğer Kerghan'a katırsanız grubunuzdaki diğer elemanlar size düşman olacak ve hepsini Kerghan'la beraber öldürceksiniz. Bundan sonra Kerghan sizden diğer üç sürgün yaratığı da öldürmenizi isteyecek. Bunu da yapınca oyun bitecek ama bu sonu tavsiye etmiyorum (iyi bir karakter olduğumuz için)

■ Kerghan'a karşı gelmek istedığınızde de yine iki seçeneğiniz olacak; ister onunla savaşabilir, isterseñ konuşarak ikna etmeye çalışabilirsiniz. Eğer benim gibi konuşmakla kim uğraşacak diye düşünürseniz cümbür cemaat Kerghan'a saldırın. Birkaç undead yaratık çağrmasında rağmen özellikle turn-based oynarsanız ve elinizde biraz molotof kokteyl varsa çok rahat bir savaş sizi bekliyor demektir. Kerghan'ın enerjisini en alta indirdiğinizde tekrar insan formuna dönecek ve köruyucu kabuğuna çekilecek. İşte tam bu anda onun üzerinde Vendigroth aygılığını kullanmalısınız. Bunu yaptığınızda oyunun son demosu karşınıza çıkacak. Burada da aynı Fallout'ta olduğu gibi yaptı-

④ Vendigroth aygitini bulunca Roseborough'daki taş çemberde dönmelisiniz,



④ Vendigroth harabelerinde girmeniz gereken bina burası.



➲ İşte taş şemberin  
Void'deki karşılığı.  
Burada her cins pis  
yaratık bulunuyor.



niz şeylere göre değişen ve ziyaret ettiğiniz şehirlerin gelecekteki hikayelerini anlatana bir demo da siz bekliyor olacak. Artık rahatça başka oyunlar oynamaya başlayabilirsiniz.

Eh artık oyun açıklamasını bitirdiğimizde göre oyunun ilgili başka şeylelerden bahsedebiliriz. Nasılsa kullanabileceğimiz yaklaşık iki sayfa daha var. O zaman bu iki sayfada faydalı bilgiler verelim. Mesela karakter yaratımı hakkında ipuçları, oyundaki 'expert' ve 'master' seviyedeki öğretmenleri yerleri, kader puanı kazanmanın yolları ve genel tiyolar. Ne dersiniz?

#### Karakter yaratırken ve geliştirirken dikkat edilmesi gerekenler

Her RPG oyununda olduğu gibi Arcanum'da da karakter yaratımı oyunun ilk ve en önemli kararı. Eğer yarattığınız karakter içينize sinmezse oyuna tekrar tekrar baştan başlamak zorunda kalabilirsiniz (bu yüzden oyunu aldıktan ancak iki gün sonra tamamen başlayabilmıştim). Vereceğiniz ilk karar oyunu büyüye mi, yoksa teknolojiye mi yatkın bir karakterle oynayacağınız. Bu iki daldan birini seçtiğinizde de karşınıza birçok alt dal çıkacak. Oyun boyunca 64 karakter puanı kazanabileceğinizden tüm alt dallarda ustalaşmanız mümkün değil. Yani burada da ciddi bir tercih yapmalısınız.

Eğer büyücü olarak oynayacaksınız kesinlikle savaşçı yönlerinize puan harcamayın. Öncelikle 'willpower' ve 'dexterity' özelliklerini yükseltin, sonra da 'constitution' ve 'intelligence' özelliklerine puan harcayın. Büyü alt dallarından özellikle Force veya Conveyance'ın yanın-

da zarar vermeye yönelik Fire, Necromantic Black gibi büyü dallarından seçmenizi öneririm. Ama ne yaparsanız yapın, üçten fazla büyü dalına ilgi göstermeyin. Seçtiğiniz üç dalda ustalaşın.

Aynı durum teknolojik karakterler için de geçerli. Teknolojik alt dalların gerektirdiği temel özellik 'intelligence' olacak, bunun yanında yine 'dexterity' de çok önemli. Yine büyü de olduğu gibi kendinize işe yarar iki veya üç dal seçin (özellikle 'Explosives' kesinlikle bilmeniz gereken bir dal) ve kalan puanlarınızı da yakın dövüş için harcayın.

Bu ikisini de bir kenara koyarsak oyunu en rahat bitirebileceğiniz karakter yakın dövüş karakterleri, 'Melee' ve 'Dodge' yeteneklerini sona dayar ve 'strength' ve 'dexterity' özelliklerini de biraz artırırsanız oyunda hiçbir savaşı kaybetmeyeceğinize garanti verebilirim. Ben özellikle bunların yanı sıra 'Explosives' daldında ustalaştım ve teknolojik eğitim göstergedim. Kılıçın zayıf kaldığı yerde molotof kokteylleri ortalığı duman etti. Tavsiye ederim.

Herhalde eğilim tercihinizi kafanızda belirlediğinizde, buna uygun birirk seçmek isteyeceksiniz. Aşağıdaki tabloda ırkların aldıkları artı ve eksisi puanları bulabilirsiniz. Yine de aklinizda bulunsun. Teknolojiye veya büyüye yatkınlık bonusu kesinlikle öne çıkmamanız gereken bir avantaj. Nasıl olsa oyun sırasında bu eğiliminiz sona dayanacak, yani bonusa ihtiyacınız yok (kısacası büyücü olacağım diye elf seçmemesiniz diye bir şart bulunmuyor).

#### IRKLARIN ÖZELLİKLERİ

Dwarf	+1 strength, +1 constitution, -1 charisma, -1 dexterity, +%15 teknolojik eğilimi, +2 teknolojik yetenekler, büyüler iki kat pahalıya mal olur
Human	Avantajı veya dezavantajı yok
Elf	+1 dexterity, +1 willpower, +1 beauty, -2 constitution, -1 strength, +%15 büyü eğilimi, -2 teknolojik yetenekler
Half-Elf	+1 dexterity, +1 beauty, -1 constitution, +%5 büyü eğilimi, -1 teknolojik yetenekler
Gnome	+2 willpower, +2 to haggle, -2 constitution, +10 negatif reaksiyon
Hatling	+2 dexterity, -3 strength, +2 prowl, +1 dodge, +%5 kritik vuruş
Half-Orc	+1 strength, +1 constitution, -2 beauty, -2 charisma, +2 melee, +2 dodge, +%10 zehir direnci
Half-Ogre	+4 strength, -4 intelligence, -1 beauty, -2 prowl, +%10 zarar direnci

'Lock picking' yeteneğine hırsız rolünde oynamadığınız sürece kesinlikle ihtiyac duymayacaksınız. Oyunda göreceğiniz tüm kilitli şeyleri saldırarak da açabilirsiniz. Ayrıca bulacağınız eşyaları satarak zaten bir sürü para kazanacağınızdan, değerli karakter puanlarınızı 'gambling' yeteneğine de harcamayın. Oyunda karşılaşacağınız tuzakların büyük bir çoğunluğu ölümcul olmaktan çok uzak, o yüzden 'disarm traps' ve 'spot traps' yeteneklerine de boşuna puan harcamayın. Yine aynı şekilde aşınan eşyalarımızı ucuz tamir ettirebiliyorsunuz ve her şehirde bu işi yapan birileri var. Yani 'repair' de gereksiz olanlardan biri.

Oyunda yakın dövüş silahları hariç her



➲ Arronax'in söylediklerine inanmak başlangıçta zor olacak.



Arronax'ın bulunduğu yere gitmek için bu haritadaki merdivenleri kullanacaksınız.

silah bir şekilde cepheye gerektirirler. Bu yüzden her ihtimale karşı yanınızda en azından bir kılıç (cephaneniz biterse açıktı kalmayın) bulundurun ve 'melee' ve 'dodge' yeteneklerine birkaç puan ekleyin.

Teknolojik karakterlerin ellerindeki şematikleri kullanabilmek için bir sürü ivrî zivâra ihtiyaçları oluyor. Bunların en yaygın olanlarını çöp tenekelerinde bulabilirsiniz (paçavralar, metal kutular vs.). Ama yine de özellikle sıkça kullanmak istediğiniz şematikler için yanınızda bir sürü malzeme taşımanız gerekeceğinden, özellikle de büyük eşyaları aşağıdaki slotlara yerleştirerek yer kazanabilirsiniz.

Son olarak da karakteriniz için arkaplan secerken size bir eşya kazandırılar ve uzak durun. Nasıl olsa oyunda istemediğiniz kadar silah, zırh ve takı bulacağınız. Bunun yerine oynamak istediğiniz karaktere daha iyi avantajlar sağlayıcı bir arkaplan seçin.

#### Kader puanı kazanmanın birkaç yolu

Yazının içinde de dikkat ettiğiniz yaptı-

• İşte Kerghian'ın yaratık formu. Tam ölmek üzereyken üzerinde Vendigroth aygitini kullanın.



ğınız bir sonraki eylemin yüzde yüz başarı olmasını sağlayan kader puanlarını hatırlayacaksınız. Aşağıda size kader puanı kazandıracak çeşitli eylemleri bulabilirsiniz (tabi hepsi bunlarla sınırlı değil).

- Shrouded Hills'teki köprüde duran haydutları öldürmeden gitmeye ikna edebilirseniz,
- Shrouded Hills'teki köprü haydutlarını öldürürseniz :)
- Tarant'taki H.T. Parnell's Museum'daki Gar'ı serbest bırakırsanız (bunun için en az üç 'persuasion' puanına sahip olmanız gerekiyor)
- Tarant'taki Gilbert Bates'i öldürürseniz
- Wheel Clan'da Loghaire'i tekrar tahta dönmesi için ikna edebilirseniz
- Stillwater'daki Stillwater devini öldürürseniz
- T'sen-Ang'daki esir half-orc'ları kurtarabilirseniz
- St. Mannox'un günügünü bulup Pannari Temple'daki Alexander'a bundan bahsederseniz
- Caladon'daki Cynthia Wit'i likantropi hastalığından kurtarırsanız
- Tarant'ta Donn Trogg'un verdiği görevi tamamlarsanız

#### ...ve son olarak da birkaç genel strateji verelim

■ Sakın elinizdeki fazla ama sonrasında gerekebilecek eşyaları saklamak için çöp tenekelerini kullanmayın. Bunlar belli aralıklarla boşaltıldığında eşyalarınız boş gidecektir. Bu tenekeleri grubunuzdaki diğer elemanların almasını istemediğiniz eşyaları atmak için kullanın. Çünkü yere bıraktığınız bir eşyayı, grup üyeleriniz üzerinde boş yer olduğu sürece alacaklardır.

- Barmenlerle konuşarak şehirdeki tüm dedikoduları öğrenebilir ve bu sırada görevlerinize işe yarayacak ipuçları elde edebilirsiniz.
- Eğer binaların yanlarındaki adres plakalarına veya isim tabelalarına tıklarsanız, buraları haritanızda isimleriyle gözükecektir.
- Bulduğunuz tüm notları ve kitapları son sayfasına kadar okuyun (okumasanız da son sayfasına kadar ilerleyin). Böylece bazı görevlerin ve haritadaki yerlerin açıklamasını sağlayabilirsiniz.
- Kürek, Kathorn kristali, Molochian Hand kolyesi, Mithril ve kadim tanrılar görevinde sunaklılar bırakacağınız eşyaları bulduğunuzda kesinlikle atmayın. Mutlaka lazım olacaklardır.
- Tanımlanamayan eşyaların ne olduğu

#### Oyundaki öğretmenleri bulabileceğiniz yerler

<b>Backstab</b>	<b>Expert</b>	Mr. Black , Tarant Mr. Razzia , Caladon
<b>Bow</b>	<b>Master</b>	Dr. Edmund Craig , Stillwater
	<b>Expert</b>	Elite Bow Captain , Dernholm
	<b>Master</b>	Kietzel Pierce , Black Root ve Caladon
<b>Disarm Traps</b>	<b>Expert</b>	Thrayne Iron Heart , Wheel Clan
	<b>Master</b>	Adam Maxwell , Caladon
	<b>Expert</b>	Jason C Guy , Roseborough
	<b>Master</b>	Daniel McPherson , Caladon
<b>Dodge</b>	<b>Expert</b>	Herkemer Oggdoddler , Black Root Windle , Qintarra
	<b>Master</b>	Adkin Chambers , Stillwater
<b>Firearms</b>	<b>Expert</b>	Doc Roberts , Shrouded Hills Herkemer Oggdoddler , Black Root
	<b>Master</b>	William Thorndop , Ashbury
<b>Gamble</b>	<b>Expert</b>	Tüm barmenler
	<b>Master</b>	Gurin Rockharrow , Tarant (Wellington Gentleman's Club)
<b>Haggis</b>	<b>Expert</b>	Tüm barmenler
	<b>Master</b>	J.M. Morat , Tarant (Grant's Tavern)
<b>Heal</b>	<b>Expert</b>	Gaylin , Shrouded Hills
	<b>Master</b>	Perriman Smythe , Tarant
	<b>Expert</b>	Tüm bitkibilimciler
	<b>Master</b>	Fawn , Qintarra
<b>Melee</b>	<b>Expert</b>	Herkemer Oggdoddler , Black Root
	<b>Master</b>	Sir Garrick Stout , Dernholm
<b>Persuasion</b>	<b>Expert</b>	Madam Lil , Tarant
	<b>Master</b>	Edward Willoughsby , Tarant
<b>Pick Locks</b>	<b>Expert</b>	Garret Almstead , Black Root
	<b>Master</b>	Adam Maxwell , Caladon
	<b>Expert</b>	J.T. Morgan , Caladon (hapishanede)
<b>Pick Pocket</b>	<b>Expert</b>	Poone , Tarant
	<b>Master</b>	Mr. Black , Tarant
	<b>Expert</b>	Sammie White , Tarant (Kensington Park)
<b>Prowl</b>	<b>Expert</b>	Mr. Black , Tarant Mr. Razzia , Caladon
	<b>Master</b>	Elite Bow Captain , Dernholm
<b>Repair</b>	<b>Expert</b>	Albert Leek , Caladon (Sobbing Onion)
	<b>Master</b>	Mellin Bungerton , Tarant (Boil)
	<b>Expert</b>	Garret Almstead , Black Root
	<b>Master</b>	Tüm hırdacılar
<b>Spot Traps</b>	<b>Expert</b>	Hieronymous Maxim , Caladon
	<b>Master</b>	Herkemer Oggdoddler , Black Root
	<b>Expert</b>	Vegard Molten Flow , Wheel Clan
	<b>Master</b>	Frederick T. Fitzgerald , Tarant
<b>Throw</b>	<b>Expert</b>	Lianna Del Par , Dernholm
	<b>Master</b>	Theo Brightstart , Ashbury
	<b>Expert</b>	Clarissa Salmo , Black Root

nu öğrenmek için bazı şehirlerde bulunan (mesela Tarant'ta) çingenelere başvurmalısınız. Bunları genellikle yanlarında durdukları vagonlarından tanıyalırsınız. Eğer büyük karakteriyseniz bu işi parşomenlerle de yapabilirsiniz.

■ Ashbury'de bulacağınız köpeği mutlaka grubunuza katın. Hem oyundaki en iyi yakın dövüş elemanı, hem de karşısındaki düşman ne olursa olsun silahının veya zırhının aşınması gibi bir durum olmuyor. Zorda kaldığınızda düşmanı peşinize takıp daireler çizin ve bu sırada köpeğiniz onu öldürsün.

■ Son olarak, eğer grubunuzda köpek varsa trenleri kullanamazsınız. ☺

# hilekar

En son oyunların hileleriyle  
tekrar karşınızdayız.

## Tyrian 2000

Ana menüde aşağıdaki kodları yazın (Bu cheat'ler yalnızca Super Arcade mod'larda geçerlidir):

Kod	Sonuç
TECHNO	PQZ
UNKNOWN	TX Silvercloud
STORMWIND	Stormwind - The Elemental
STEALTH	Ninja Star
WEIRD	Foofship Nine
LIZARD	Dragon
ENEMY	Captured U-fighter
PRETZEL	Pretzel Pete
NORTSHIPZ	Nort-Ship Z

**Gizli gemiler için:** Oyun sırasında TAB tuşıyla '1'e veya '2'ye aynı anda basın. **Bölüm geçmek için:** F3, F6 ve F7'ye basın.

**Gizli zorluk dereceleri için:** 'Difficulty' seçme ekranında 'Shift' e ve 'G'ye aynı anda basın. 'Impossible' zorluk derecesi aktif olacak. Bu işleminden sonra 'Shift' ve 'Ü' tuşlarına aynı anda basarsanız, 'Suicide' zorluk derecesi de aktif olur.

**Super Tyrian mod'u için:** Ana menü'de 'ENGAGE' yazarsanız, oyunu 'Lord of the Game' zorluk derecesinde cynayabilirsiniz.

**Debug mod:** Oyun esnasında Backspace ve F10 tuşlarına basın.

**Invulnerability:** Oyun sırasında F2, F3 ve F6'ya aynı anda basın. Eğer ekranı 'Cheaters always prosper' diye bir mesaj gelirse, kod'u doğru girmişsiniz demektir. Ölümsüz olacaksınız, ancak kod'u yeniden girmeden de ölmeyeceksiniz.

**Müziği değiştirme:** Oyun sırasında 'Backspace' ve 'Scroll Lock' tuşlarına basın. Arkaplan müziği değişecek.

**Christmas mode:** Başlat' menüsünden 'Programlar'a girin ve 'Sadece Komut İsteini'ni seçin. 'Tyrian 2000' klasöründen bulun 'file0001.exe'mas' yazın ve sorulan soruya 'Y' cevabını verin. Christmas mod'u aktif olacak.

**Super Pause:** Oyunu oynarken 'Backspace' ve 'Number Lock' tuşlarına aynı anda basın. Bunu yaptıktan sonra, oyunu durdurduğunuz zaman ekranda 'Pause' yazısını görmeyeceksiniz.

**Detail mod:** Tyrian 2000'in setup programını çalıştırın ve mouse'la 'Game Detail'i seçin (Highlight). Daha sonra W tuşuna basın.



## Pool of Radiance: Ruins of Myth Drannor

Data klasöründe 'cheats.txt' diye bir dosya oluşturun. Oyunu başlattığınızda saniyedeki kare oranını göreceksiniz. Daha sonra nümerik klavyeden '+' ya basarsanız 'Experience Points'iniz yükselir.



## Anno 1602

Oyundaki 'Shift', 'Ctrl', 'Alt' ve 'W' tuşlarına aynı anda basın. Sol üst köşede bir kutu görünecek '2061' yazıp 'Enter'a basın. Daha sonra 'A'ya basın ve ardından yeniden 'Enter'a basın. Şimdi aşağıdaki kodlardan istediğiniz birini girin:

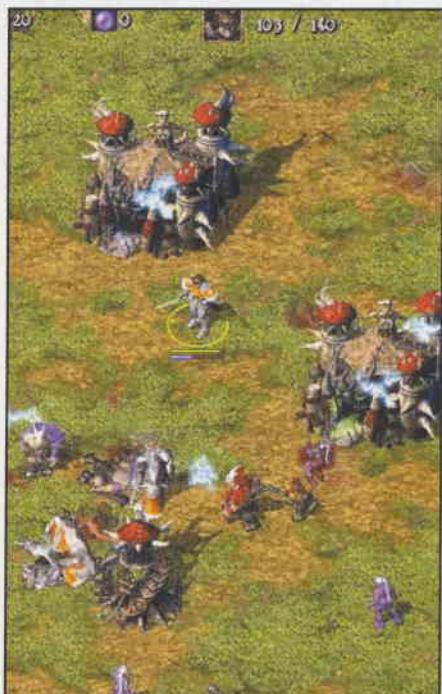
Kod	Sonuç
Shift-M	Para
Shift-K	Cannon
Shift-T	Odun
Shift-Z	Araçlar
Shift-H	Tugia



## Kingdom Under Fire

**RPG mod:** Cheat kodunu aktif hale getirmek için ' ' tuşuna basın. Daha sonra oyun sırasında 'Enter'a basın ve kodu girin:

Kod	Sonuç
-opensesame	RPG mod'unda tüm kapılar açılır.
Oyun sırasında 'Enter'a basın ve '-makemyday' yazarak cheat mod'uńu aktif hale getirin. Hemen ardından yeniden 'Enter'a basın ve aşağıdaki kodlardan istediğiniz birini girin.	
Kod	Sonuç
-hastalavista	Tüm binalar patlar.
-baegopa	Tüm kaynaklara 500.000 ekler.
-simsimiae	Hızlı inşaa.
-dayspring	Haritanın tamamı.
-knowledgeispower	Manzıız hızla dolar.
-amosbemerciful	Deli mana.
-godblessu	Tam sağlık.



# CHEATSTATION



## Monopoly (PS One)

Ekstra para: Üç kişilik oyun ayarladiktan sonra, diğer iki oyuncunun parasını da kendi hesabınıza aktarın.

Ardından 'bankruptcy' seçeneğini kullanarak oyunu iki kişiçiçe çevirin. Böylelikle bilgisaya karşı 4500 \$ ile oyna başlama şansına sahip olursunuz.

Daha kolay açık arttırımlar: bilgisaya karşı oynarken açık arttırımlara sadece 1\$ ekleyin, ikinci ayakta siz kazanacaksınız.

## Headhunter (PS2)

Star Locker: bütün silahları ve sınırsız mermilerini bulunduran bu dolabı açabilmek için Leila modda Hank Redwood' un rekorlarını kırın, ve ardından oyunu bitirin.

## Silent Hill 2 (PS2)

Ekstra seçenekler menüsü: seçenekler ekranında L1 veya



R1 yaparak kan rengi, harita zoom gibi özellıklar bulunduğu özel seçenekleri görüntüleyebilirsiniz. Oyunu bitirdikten cepheye ayarlama, gürültü efekti gibi yeni seçenekler de açılacaktır.

Oyun içi reset: oyun esnasında L1 + L2 + R1 + R2 + select + start yapın.

Book Of Lost Memories: oyunu bitirip yeni oyuna başlayın. Texxon gaz istasyonunun yanındaki gazete standını araştırın. The Book Of Lost Memories içeredi.

Book Of The Crimson Ceremony: Nightmare otelinin ikinci katındaki okuma odasında.

Hyper Spray: oyunu iki kez bitirip yeni oyuna başlayın, Hyper Spray motor evinin güney tarafında.

Obsidian Goblet: oyunu bitirip yeni oyuna başlayın ve Historical Society binasına girin.

**Mall Tycoon**

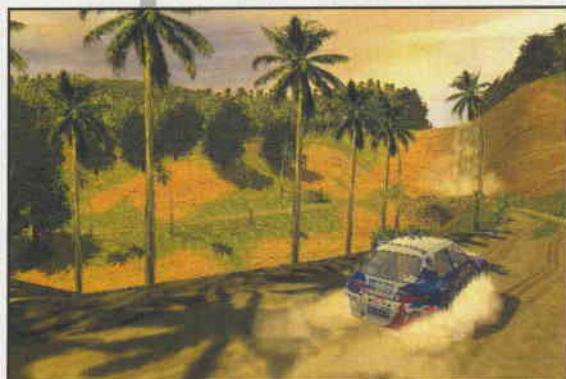
Oyun esnasında, parmağınızı (veya kafanızı, hiç farketmez) 'Ctrl' tuşunda basılı tutarak aşağıdaki kodları girin.

Kod	Sonuç
hdirate	100 mall.
hdicash	100.000\$.
hdizooma	Zoom.
hdidizy	'Alt' tusuna 'up'la veya 'down'a basılı tutarsanız kontrolleri görüntülenir.
hdialt	Sim animasyonlarını görüntüler.

**Pro Rally 2001**

İsmenizin aşağıdaki biri olarak girin:

Kod	Sonuç
IVAN LLANAS	Tüm training mod'ları açılır.
BUIN	Tüm şampiyonalar açılır.
RICOTOS	Tüm arcade mod'ları açılır.
PAC	Ceza.
ALCAPARRA	Double tamir.
Oyun esnasında aşağıdaki kodları girin:	
Kod	Sonuç
TORPEDONOW	Çabuk hızlanma.
IHATEDAMGS	Hasar almazsınız.
REPAIRMEPZ	Anında tamir.
SICILANDY	Otomatik pilot.
NLSMANDELA	Freedom mod.
NPVITAMINC	Ceza almazsınız.

**Colin McRae Rally 2**

Kendinize yeni bir profil yaratın. Daha sonra aşağıdaki kodları isminiz yerine girin.

Kod	Sonuç
evilevo	Mitsubishi Lancer
onecarefulowner	Tüm arabalar
offroad	Lancer Road
jobinitaly	Mini Cooper
jimmymscar	Sierra Cosworth
coolestcar	Ford Puma
minime	Mini Cooper S
greatnews	Tüm yollar

**Cat Silhouette:** Cheat options ekranında 'HELLO RAZU AND FLEA' yazın.

**Alien vs. Predator 2**

Kod	Sonuç
mpcanthurtme	God mod.
mpschatkit	Silah ve cephe ekler.
mpsmitry	Tam armor.
mpkohler	Tam cephe.
mpstockpile	Tam cephe.
mpsixthsense	Hayalet mod'u.
mpicu	3rd person kamera.
mpfachometer	Hız bilgisi.
mpgrs	Rotation'u görme.
mpfov	Edit FOV Value
mpovertextint	Edit Vertext Tint

**New York Race**

İsmeniz yerine aşağıdaki kodları girin.

Kod	Sonuç
NIKITA	Bonus arabaları açma.
BIGWOLF	Tüm arabaları Beginner mod'unda açma.
CELITA	Tüm arabaları Pro mod'unda açma.
POOLWOL	Tüm arabaları Expert mod'unda açma.
YXINYEDO	Tüm zorluk dereceleri ve yollar.
SHALEA	Sınırsız enerji.

**MotoRacer 3**

'\levels\barcelona\ScriptLevel.ini' dosyasını açın ve 'NbMaxMotos=12' değeri '1' olarak, 'GainSR\_0\_0\_0=10' değerini ise '100' olarak değiştirin. Dosya kaydedip gürün. Yarıda 1 dakika geçtikten sonra oyunu kazanacaksınız.

**Hile yaparken nelere dikkat etmeli ?**

- Eğer bir hileyi yapmadan önce konsolu açın deniyorsa bu tuş ya "üzerinde é harfi bulunan tuş" ya da ~ tilde (ü tuşunun üstündeki tuş) tuşudur.
- Eğer bir dosyayı açıp onda değişiklik yapmanız sözleniyorsa aksi belirtildiğinde her zaman notepad ile açın.
- Eğer bir dosyada değişiklik yapacağınız MÜTLAKA yedekini alın.
- Eğer hex editörü kullanırsanız bu "ultra edit" gibi ayrı ve özel bir programdır.
- Eğer hile çalıştırırsanız multitemel elinizdeki versiyona uygun olan hile bu değildir. Hemen bizi suçlamayın.



# CHEATSTATION

Obsidian Goblet rafta,  
White Chrism: oyunu bitirip yeni oyuna başlayın ve Blue Creek apartmanlarındaki 105 numaralı mutfağında White Chrism' bulun.  
FMV sesleri: oyuna başlamadan yirmi saniye beklerseniz bir tanıtım videosu ile karşılaşırınsız. Bu videodaki bazı bölümlerde ses yok. Oyunu bir kez bitirdiğinizde sesler yerine oturacaktır.

**Metal Gear Solid 2: Sons Of Liberty (PS2)**

Extreme zorluk derecesi: bir kere oyunu bitirdiğinizde bu seçenek açılacaktır.

Tutma kuvvetini artırma: bir köşeye tutunurken yüz kere L2 + R2 yapın. Artık kendinizi çekebilirsiniz.

Giriş ekranı ile oynama: burada L2 tuşuna basarak tabanca sesi duyar ve bir flash görürsünüz, R3 ile de fonun rengini değiştirebilirsiniz.

Düşünce okuma: codec kullanarak birileri ile haberleşirken R1

veya R2' ye basarak, Snake' in veya Raiden' in bu kişiler hakkında düşünelerini biraz komik bir dille de olsa öğrenebilirsiniz. Ayrıca codec aramalarını hızla ileriye sarmak için üçgen tuşunu kullanabilirsiniz.

Şaka kodu: kod ekranında hızlıca yukarı(2), aşağı(2), sol, sağ, sol, sağ, X ve yuvarlak yapın. Snake' in bağırdığını duyacaksınız ama Konami kodu çalışmayaç.

**SHARK KÖŞESİ**

Bu kodları kullanabilmek için Gameshark, Exploder, Action Replay cihazlarına veya ram kodlarını destekleyen bir video karta sahip olmanız gerekmektedir. Kullanımı basitçe söyledir.



1- Kodların bulunduğu alana girin ve yeni oyun adı yazın.

2- Yazdığınız oyuna girin ve istediğiniz kodları, istediğiniz isimle kaydedin.

3- Bu kodlardan istediğinizizi işaretleyin ve ilgili oyunu başlatın. Bu işlemleri yapabilmek için kartınızda daha önceki 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 uymuyor olabilir.

**Martian Gothic: Unification (PS One)**

Sınırsız sağlık Karne: 8010F624 - 0064

Sınırsız sağlık Kenzo: 8010F72C - 0064

Sınırsız sağlık Matlock: 8010F834 - 0064

**Rune**

~ tuşunu kullanarak konsolu açın ve aşağıdaki kodları girin.

Kod	Sonuç
CHEATPLEASE	Cheat mod'unu aktif hale getirir.
GOD	God mod.
HOST	Hayalet mod'u.
FLY	Uçma mod'u.
WALK	Hayalet veya uçma mod'u kapar.
OPEN [MAPNAME]	[MAPNAME] yerine istediğiniz bir harita ismini yazın.
BEHINDVIEW 0	First person kamerası.
PLAYERSONLY	Tüm NPC'leri durdurur.
KILLPAWNS	Tüm düşmanları öldürür.
TOGGLEFULLSCREEN	Tam ekran, kapalı-acık.
PREFERENCES	Seçenekler.
STAT FPS	FPS'yi (Frame Per Second) gösterir.

**Business Tycoon**

'TAB'a basın, kod'u girin ve 'Enter'a basın.

Kod	Sonuç
Zeropercentinterest	10 milyon \$
Canyouspareadime	100 milyon \$
Nomoneydown	100 milyon \$
Iseelondoniseefrance	Tüm bölgeleri arar.
Feeithatmajorising	Herbir kaynağı +10
Idkfa	Herbir kaynağı +99
Hitmeagain	1 action kart

**Stronghold**

Hileleri kullanmak için:

Ana menüde 'Shift', 'Alt' ve 'A'ya aynı anda basın. Hile kodları aktif hale gelecek. Daha sonra oyun sırasında aşağıdaki tuşlara aynı anda basılı tutun.

Kod	Sonuç
Alt, C	Campaign mission'ları seçtiğinizde tüm görevleri oynamaniza izin verir.
Alt, K	Bedava birim inşa edebilirsiniz.

Alt, X 1000 gold.

**Gulf War: Operation Desert Hammer**

'Enter'a basın ve kodları girin.

Kod	Sonuç
done	Bölüm geçme
regen me	Tam sağlık
power me	Tam sağlık ve silahlar
call strike	Remote strike
goodkeys	Keymap 1 ve 2
hud	HUD

**Hooligans: Storm Over Europe**

Oyun sırasında 'Ctrl' tuşunda basılı tutarak aşağıdaki kodları girin.

Kod	Sonuç
Broobjekroket	450,000 \$
frikandel	Daha fazla hılgan
shaslick	Silah ve bomba
stampot	Görevi kazanma
boerenkoolmetworst	Görevi kaybetme

Diger kodlar (aynı şekilde 'Ctrl' tuşunda basılı tutularak girilecek): frijewaterfiets, bereklauw, hamburger, mexicanosate, vlammetjes, kip-korn, kaassoufle, patatmet, frietspeciaal, frietjeoerlogmetutjes

**Frogger 3D**

Single-player mod'unda oyunu durdurun. Daha sonra 'TO HARD FOR THE LIKES OF ME' yazın. Tüm level'lar açılacak.

**Venom**

Oyunu kurdugunuz dizinden, 'PICSTEAMTEAM.INI' dosyasını herhangi bir text editor ile açın (NotePad vs). Buradan tüm takım üyelerinin rank, experience, speed ve reaction özelliklerini değiştirebilirsiniz.

**V2000**

Sol Shift' tuşunda elinizi basılı tutarken aşağıdaki kodları girin.

Kod	Sonuç
CHEATSEQ	Tüm cheatlar
HHROQTAT	Silahlar
TERHSRER	Level geçme
CHASERO	Tamir
HTARSREC	Cargo
HERHSORE	Level'i tamamlama.
QHEROEST	Tüm level'ları tamamlama.

**CHEATSTATION****Point Blank 3 (PS One)**

Sınırsız sağlık P1: 800AD990 - 0003  
Sınırsız sağlık P2: 800AD992 - 0003

**Disney's Peter Pan In: Return To Never Land (PS One)**

Tüm videolar açık: 800F32C6 - 001F  
Tüm kabiliyetler: 800F32B2 - 000F  
Sınırsız özellikler: 800F32AE - 270F  
Sınırsız sağlık: 800F32AA - 000A  
Sınırsız Pixie Dust: 800F32AC - 0006  
Maksimum Heart: 800F32B0 - 000A

**Silent Hill 2 (PS2)**

(M) Açık olmalı: EC8DBED014431F04  
0 Save kaydedilsin: 3DB5CC1E1456E7A5  
Sınırsız tabanca mermisi: 0D88709C1456E7A6  
4D88709C1456E79F

Sınırsız sağlık:

4CA9F29A145625DD

4CA9F2A2145625DD

Sınırsız tüfek mermisi:

0D8870A41456E7A6

4D8870A41456E79F

Sınırsız shotgun mermisi:

0D8870A01456E7A6

4D8870A01456E79F

Düşük toplam zaman:

4DB5CF2A1456E7A6

**ICO (PS2)**

(M) Açık olmalı: EC87A648143ACAF4  
Rakiplerin yayap zekası bozma:

1C81884815F6E79D

1C81884C1456E7A5

1C8A3C7015F6E79D

1C8A3C741456E7A5

Her yerde save:

0CBF92F61456B10C

4CF6B2741456E7AE

(Oyunu durdurup L2 ile istediğiniz yerde save ede-

bilirsiniz. Yükledikten sonra hemen koltuğunuza oturmanız gereklidir.)

Havada yüreme: DC938022142ED6F7

1C89985015F6E79D

1C8998541456E7A5

(Biten köşelerde düşmeyeip havada yükümek için select'e basılı tutun.)

Havada yüreme iptal (select + X):

DC934022142ED6F7

1C89985039A1B095

1C89985491D38BAD

**Dark Cloud (PS2)**

(M) Açık olmalı: EC8393F81456E798

Antimod max - silah 1: 1D5C5D9C F5734488

1D5C5DA0 F5734488

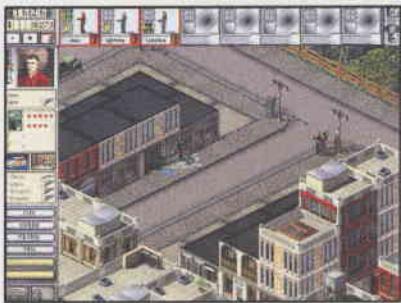
1D5C5C94 F5734488

4D5C5C9C 14564488

1D5C6644F 5734488

## Gangsters 2

5 yıldız gangster için, sokak görünümündeyken 'Shift' de basılı tutarak 'This time around' veya 'I love ai' (boşluklu) yazın.  
Tüm casus raporları için isminizi 'bangagong' olarak girin.  
5 uzman içiñse isminizi >- 00 -< olarak girin.



## Command&Conquer: Renegade

Skirmish'in değerini değiştirmek için '\Data\svrcfg\_skirmish.ini' dosyasını edit edin.



## Star Trek: Armada 2

Dilithium ekme: Comm ekrانında 'Enter a basın, Daha sonra 'showmethemoney' yazarak 2000 dilithium kazanın.



## Combat

Oyun esnasında ~ tuşuna basarak konsolu açın ve 'MLPDEV' yazarak cheat modunu aktif hale getirin. Daha sonra aşağıdaki kodları girin.

Kod	Sonuç
Shift + G	God mode.
Shift + V	Görünmezlik.
Shift + ]	Düşmanı değiştirme.
Shift + K	Kendi kendinizi yok edersiniz.
Tab	Oyun info'sunu değiştirme.
ADDLIVES #	# kadar hak ekler.
HEALTH	Sağlığını yeniler.
ENEMYSPAWN	Enemy spawn.
OPENSESAME	Master key.
MAP END	Bölüm sonu.
MAP [mapname]	[mapname] yerine aşağıdaki harita isimlerinden birini yazın.
NEXT	Bir drahaki bölümde geçer.
RESTART	Bölümü yeniden başlatır.
NAME	O anki harita ismini görüntüler.
DIR	Dizindeki bölmeleri görüntüler.
HELP	Yardım.
Harita isimleri	TU01, TU02, TU03, TU04, STARTO, START1, START2, START3, LV01, LV02, LV03, LV04, LV05, LV06, LV07, LV08, LV09, LV10, LV11, LV12, LV13, LV14, LV15, LV16, LV17, LV18, LV19, LV20, LV21, LV22, LV23, LV24, LV25, LV26, LV27, LV28, LV29, LV30, LV31, MP1, MP2, MP3, MP4, MP5, MP6, MP7, MP8, SC01, SC02, SC03, BG1, BG2, BG3, BG4, BG5, BG6, BG7, END

## Paris-Dakar Rally

Tüm arabalar için isminizi 'LUMBERJACK' olarak girin.



## Empire 2: The Art Of War

Oyun sırasında 'Enter a basıp AEGIS yazın. Sonra yeniden 'Enter'a basıp oyunu devam edin. Cheat modu aktif olacak ve beklemeden inşa-arşırma yapabileceksiniz.

## Tropico: Paradise Island

Cheat kodları ilk oyunla aynı. 'Ctrl' de basılı tutarak kodları girin.

Kod	Sonuç
pesos	20.000\$
contento	Mutluluk artar.
rapido	Hızlı inşaat.



## Deer Avenger 4: The Rednecks Strike Back

Avcıları görmek için;  
Oyun esnasında Shift tuşuna uzun süre basılı tutun. Avcılar göründerecek.



## Comanche 4

Tüm görevleri açmak için pilot isminizi 'WolfBlitz' olarak girin.



# CHEATSTATION

## LEVEL CD'SİNDEKİ TAM ÇÖZÜMLER

Bu ayki CD'nin Extra klasöründe FAQ adlı klasörde üç tane oyunun İngilizce tam çözümüleri bulacaksınız. Bu FAQ'lar, sahiplerinden teker teker izin alınarak CD'mizde verilmektedir. Yazalarına nezaketleri için buradan da bir kez daha teşekkür ediyoruz (her ne kadar anlamayacak olsalar da :...)

## Empire Earth FAQ

(Dijital, Endüstriyel ve Atomik Çağlar)  
Yazarı: Iced-Metal

## Return to Castle Wolfenstein

(Walkthrough)  
Yazarı: Manuel Gonthier 'LordKrell'

## Return to Castle Wolfenstein

(Boss Guide)  
Yazarı: Haja Maideen Abdul Hamid 'disket'

## Return to Castle Wolfenstein

(Secrets)  
Yazarı: Mike Lyon 'Krem'in'

## Stronghold

(Walkthrough)  
Yazarı: David Kamikaze

1D5C6648F 5734488	4D5C664C 14564488
1D5C70EC F5734488	1D5C70F0 F5734488
4D5C50F4 14564488	1D5C7D94 F5734488
1D5C7D98 F5734488	4D5C7D9C 14564488
1D59863C F5734488	1D598640 F5734488
4D598644 14564488	
Sürekli Upgrade Powder:	4D5C5BDE 1456E757
Maksimum Fish puanı:	4D5CC4441456089C
Maksimum HP:	4D5C16761456E7DD
1D5C167C140EE7DD	1D5C1680140EE7DD
4D5C16841456E7DD	
Sınırsız HP:	4D5C16821456E7DD
	1D5C1688140EE7DD
	1D5C168C140EE7DD
Maksimum Water Level:	7D5CSB601458E7A6
	7AF83281456E7A5
Sınırsız Water:	7D5CSB781458E7A6
	7AF83281456E7A5

# donanma



## haberler

sf 108

## inceleme

VeezyGO Pentium 4 1.4GHz PC

sf 110

Abit Siluro GeForce4 MX 440

sf 111

Icemat

sf 111

## ez's zone

sf 112

## donanım pazarı

sf 113

## teknik servis

sf 114

Bu ay Donanım'ı biraz değiştirdik. Hallaç pamuğuına çevirmedik belki ama bizim için önemli olan bazı değişiklikler yaptık. Donanım'ı iyi takip ediyorsanız bunları fark edeceksiniz. Ama en göze çarpanı elbette bu sayfaların ismini komple değiştirdik. Sıkılmıştık Donanım'dan açıkçası Donanma yapıverdik. Bundan sonra bilgisayar dünyasının bahriyelileri olarak karşınızda olacağız. Yelkenler fora!!! ☺

Tuğbek Ölek



Level Donanım Hit

Donanım'da bundan sonra tek bir ödülümüz var. Bütün özellikler ile beğendigimiz ve size gönül rahatlığıyla tavsiye ettiğimiz ürünler bu ödül alacaklar. Ama unutmayın ki Donanım'larda zamanla eskiliyor ve geçmişte verdığımız bir Level Hit ödülü yeni ve daha başarılı ürünlerin çıkmasına geçerliliğini kaybedebiliyor.



# microsoft işlemcimi üretecek?

X-Box 2'nin söyleşisi şimdiden başladı

Bu ay IT Business'ta çıkan bir haberde göre Microsoft yakında işlemci üretimine girmeyi planlıyor. X-Box'ın satışlarının Microsoft'un umduğu kadar başarılı olmadığı ortada. Buna rağmen Microsoft şimdiden X-Box 2 için kollarını sıvamış görünüyor. Yeni planlanan konsol için en önemli stratejilerinin kullanacakları işlemciyi kendileri üreterek maliyeti düşürmek olduğu söyleniyor.

Microsoft 1996'da Talisman kod isimli bir grafik çipi projesine girişmiş ancak proje daha tamamlanmadan vazgeçilmişti. Ancak proje iptal edilmesine



rağmen projede çalışan ekibin hala Microsoft bünyesinde bulunduğu ve X-box ile ilgili bazı çalışmalarla katıldıkları biliniyor.

Microsoft X-Box için kendi işlemcisini üretmeye başlarsa, illa ki bununla yetinmeye PC'ler için de işlemci üretimine girecektir.

Eğer bu gerçekleşse seyreleyin eğlenciyi. Bu arada Microsoft Online Stratejilerini tamamen ADSL ve Kablo gibi broadband bağlantılar üzerine kurduğunu açıkladı. Yani X-box'ın online oyunlarını modemle oynamak mümkün olmayabilir. Daha X-box'ın kutusunun bile gelmediği memleketimizde pek de umrumuzdaydı... X-box hele gelsin, varsin modemle online oynamamasın. ☺



## samamca supermanarayışında

Amerikan ordusunun teknolojik gelişmelere ne denli meraklı olduğu bilinir. Bugün Internet'de dahil pek çok şeyi onların bu tutkusuna borçluyuz. Ama son projeleri pes dedirten cinsten. USA Today'in haberine göre Amerikan ordusu meşhur MIT Üniversitesine özel bir üniforma geliştirmesi için 50 milyon \$ vermiş. Eh bizim parayla 67.5 trilyon falan yapıyor. Bunun karşılığında sağlam bir üniforma istemişlerdir diye düşünüyorum insan ama bu kadar da değil. Amerikan ordusunun yeni üniformadan belli olenti askerleri hemen hemen görünmez yapması, onlara süper güçler vermesi ve yaralara anında müdahale etmesi.

Eğer MIT projede başarılı olursa yakında Solid Snake'den farksız askerlerden oluşmuş bir Amerikan ordusu görevlileriniz. İşin enteresan yanı o zamandan sonra çıkan simülasyon oyunlarının hepsinin günümüzün fantastik oyunlarından farksız olacağı gerçeği. ☺

### Cebit'ten taze taze

Sevgili Genel Yayın Yönetmeniz Gökhan her sene olduğu gibi bu sene de sizler için Cebit'i gezip teknolojideki en son yenilikleri izledi. Ofise dönüp de Grand Theft Auto 3'ün başına oturana kadar topu topu 3 haber koparabildim ağızından. Daha sonrası malum. 3 gündür Liberty City'de kayıp kendisi GTA 3 oynarken kendisine Liberty City'de rastlayan olursa insanlık namına, artık zavallı sivilere işkence etmeyi bırakıp aramıza dönmemesini söylesin.

### Sony'yi Cebit'te Üzdüler

Bir Cebit geleneği olarak Sony bu sene de oldukça büyük olan standına tam 27 tane Playstation 2'yi dizip fuarı gezen oyuncuların hizmetine sunmuştu. Ancak Microsoft'un fuar organizasyonuna şikayetü üzerine bütün PS2'ları toplayıp standlarını boşalttılar. Fuar kurallarına göre ziyaretçiler sergilenen ürünlerini bire bir kullanıp deneyemiyorlar. En fazla bir görevli sizin için kullanıp cihazın özelliklerini gösteriyor. Microsoft'un X-Box'da yaptığı da buydu. Ancak Sony son 3 senedir yaptığı gibi PS2'ları kullanma açısından

# sesböcekçiği

Hoparlörsüz hoparlör

Enteresan cihazlar ile hep karşılaşırız ama bu gerçekten çoktan bir şey. Aletin ismi Soundbug. Vantuzlu bir hoparlör. Avuç içine sıkacak kadar küçük bir şey. Bunu herhangi bir sert yüzeye yapıştırırsınız. O andan itibaren o yüzey komple hoparlöre dönüşüyor. Pencerelere, masalara, aynalara.... kısacası akılınız gelebilecek her türlü yüzeye yapışabiliyor. Özellikle metal yüzeylerde daha iyi performans veriyor. Hoparlörünü yanında taşımak isteyenler için ideal.. ☺



## ati anakartçıpları

nForce'a rakip geliyor

NVIDIA'nın ardından ATI'nın da anakart çipseti işine gireceğini duyurmuştu. Radeon IGP adını taşıyan yeni çiplerin detayları belli oldu. Pentium 4 işlemciler için 3, Athlon işlemciler için 2 ayrı IGP çeşidi bulunuyor. Hepsinin ortak özelliği on-die Radeon 7000'e sahip olmaları. Özellikle olarak hemen hemen NForce ile aynı Radeon IGP. Bu arada NVIDIA'da boş durmuyor ve yakında DDR333 destekli yeni nForce'ları piyasaya sürmeye hazırlanıyor.

Microsoft'un gazabına uğradı. MS'in şikayetyle fuar yöneticileri Sony'ye izleyicilere oyun oynatmamasını söyledi. Bu Sony'nin zoruna gitmiş olacak ki "Olmasız söyleş!" diyip bütün standı boşalttılar. Bir gün sonra boş standda, Sony elemanları üzerinde "Playstation'a Özgürlük" yazan tişörtlerle boş dolaşıyordu. Sony'yi militant eyleme sevkeden olayın en komik yanı ise MS'un kimseyi kimseye şikayet etmediğini duyurmasının hemen ardından, fuar yetkililerinin şikayetin Microsoft'un başkan yardımcılarından biri tarafından yapıldığını açıklamasıydı. ➤

# philips'indört düzlük hoparlörü

Philips bugüne dek PC hoparlörlerinde hep geriden geldi. Hem ses hem de üretim kalitesi olarak hep takdir topladılar ama 4.1 ve 5.1 değişim noktalarında hep en geriden gelmeyi başardılar. Tabii bu bir yandan da bir stratejidir. Dur diğerleri yapsın bir tutarsa biz de gireriz stratejisini. Ama bu kadar da arkadan gelinmez ki.

Neyse bu sefer Philips, arkacılığı bırakıp rush'a kalkmaya gönüllü gözüküyor. Çünkü yeni hoparlörleri benzeri pek görülmemiş bir şey. Son bir iki yıldır popülerleşme-ye başlayan flat hoparlörlerden 4.1 bir set oluşturmuşlar. Bugüne kadar flat hoparlörler 2.1'de takıldı hep. Üstelik bu yeni hoparlörün infra-red bir uzaktan kumandası da var. Bu yüzden oyunda pozisyonel ses kadar filmlerde surround ses için de ideal. Özellikle Divx meraklılarına duyarlı.



## creative mp3 cd player

Daha önce Nomad ve Jukebox ile MP3 Player'lar konusunda oldukça başarılı olan Creative şimdi de bir CD MP3 Player sundu piyasaya. İsmi Creative CD-MP3 Player. Eh yaratıcı değil ama en azından akılda kolay kalır.

CD-MP3 Player diğer pek çok modelde olan uzaktan kumanda modülü, ID Tag okuyabileme, 120 saniye şok koruma gibi özelliklere sahip. Ama fazladan bir iki hoş özellik de eklemiştir. Mesela CD'nin hangi parçasında kaldığınızı akında tutuyor ve kapasanzı bile yeniden açtığınızda ora-

dan devam ediyor. Ayrıca sırtlarında şok korumanın daha ne kadar dayanabileceğini gösteriyor. Küçük şeyler ama fark faktır. Ayrıca cihaz gayet hoş da gözüküyor. Tek korkumuz CD-ROM sürücülerinde gördüğümüz hataların CD-MP3 Player'da da tekrarlanmış olması. İnsan Creative ve CD kelimelarını yan yana görüründe irkiliyor istemez.. ☺



### Siemens'den Java'lı Telefon

Cebit'de bir birinden ilginç onlarca yeni telefon görücüye çıktı. Ama bence en ilginç Siemens'in yaptığı Java telefonu. M50'de bulunan Java desteği sayesinde telefona Java ile programlanmış oyunlar ve programlar yükleniyor. Mesela bir mesajlaşma programı sayesinde Java destekli diğer telefonlara Internet üzerinden mesajlaşabiliyorsunuz. Yani GPRS üzerinden bir nevi ICQ kullanıyorsunuz.



nuz. Normal mesajdan daha hızlı, yetenekli ve ucuz bir yol. Cep telefonu asıl böyle olsa gerek.

### İşin klavyesi

İşte buluş diye ben buna derim. Palm'ler için küçük, katlanabilir klavyeler falan derken sonunda sanal klavye de yaptılar. Bu küçük cihaz masanın üzerine klavye şeklinde bir görüntü yansıtıyor ve siz sanal klavyenin tuşlarına deðirkçe harfler ekranda beliriyor. Muhteşem değil mi?

# küçük amafaydalılar

Bizim piyasada neden sadece standart donanımlar bulunur. Halbuki dünya küçük ama çok faydalı bir dolu donanım ile dolu. Bu ay bunlardan üçüncü daha rastladım. Birincisi bu konularda guru olan Belkin'in yaptığı bir şey.. eee... mouse, klavye paylaþtırıcı diyelim. Hani iki bilgisayar aynı anda kullanıyorsanız iki ayrı klavye, mouse kullanmamak için. Bunun farkı aynı zamanda hoparlör ve mikrofon da paylaþtırması. Üstelik çok sık ve kablo dağınıklığına engel oluyor.

İkinci güzel ufak şeyi ilk defa duyduğum Dan's Data yapmış. Bilgisayarınız için dışarıdan göstergesi olan bir dijital termometre. T-4 LCD ismindeki bu termometreyi ekran kartı ve işlemcinize bağlıyorsunuz. Göstergeler bölümünü ise CD-ROM yuvalarından birine takıyorsunuz. Böylece sürekli çiplerin isılarını kontrol edebiliyorsunuz. Sıkı overclock'cular için olmazsa olmaz bir cihaz.

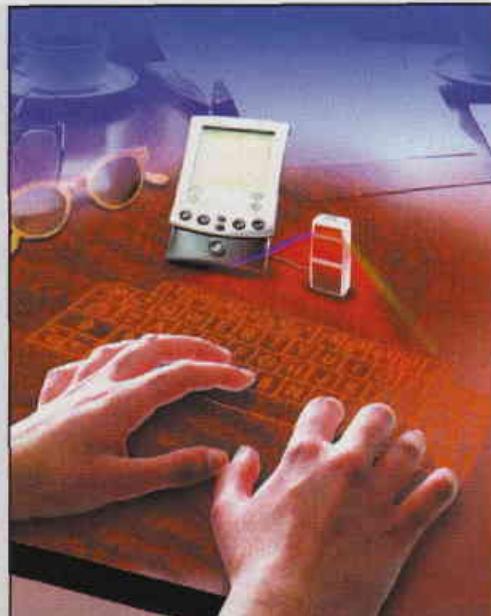
Son parçamız da Dan's Data'dan. Bu sefer sık bir PC taşıma çantası. Bu çantamı şey sayesinde bilgisayarınızı ve monitörünüze sırtınıza vurup eşe dosta LAN partilerine gidebilirsiniz.



## amd ve intel biraderler

Her ay olduğu gibi bu ay da AMD, Intel çekişmesi gündemdeydi. Ay Cebit ayı olunca hızlandılar hatta biraz. AMD Athlon XP +2100'ü piyasaya sürerken Intel 4.1Ghz hızında çalışan bir Pentium 4'ü gösterdi. Gerçi Intel şovunu video konferans ile yaptı ve 4.1Ghz'lık cihaz kimse ne olduğunu tam bilmemişti deli bir soğutma sistemi yardımıyla futursuzca overclock edilmişİ.

Mücadele'nin bu somut yanının yanı sıra söz düelloları da vardı. AMD, gelecek ay, Intel'in bir kaç ay ardından, 0.13 mikron teknolojisine geçeceğini açıkladı. Intel bu hoş olmayan haberin ardından yıl içinde 3GHz'i kesinlikle geçecekleri tehditini savurdu. Böyle didişip durdular.



# VeezyGO

## Pentium 4 1.4GHz PC

Ayda sadece 30\$'a hem internet hem bilgisayar



Bu aralar Vestel'in herkesin dilinde olan bir kampanyası var. Üç sene boyunca her ay 30\$ ödüyorsunuz ve karşılığında hem Pentium 4 bir PC alıyorsunuz hem de sınırsız Internet bağlantısına kavuşuyorsunuz. Kimileri 36 ay boyunca 30 Dolar ödemeyenin çığlığını olacağını söyleken kimileri de "Zaten Internet'e 20\$ veriyorum her ay 10\$ daha veririm bilgisayarı alırım" diye düşünüyor. Bize şu "Üç sene boyunca her ay 30\$ ödettirecek olan" ya da "ayda 10\$ fazladan vererek alabileceğimiz" PC'ye bir bakalım dedik.

Bir bilgisayarın üç senelik Internet aboneliği ile birlikte, üç yıl vadeli, 1080\$'a mal edilebilmesi

için elbette ucuz ve elden geldiğince on-board bileşenlerden oluşan bir yapısı olmalı. Ama VeezyGO P4 1.4'e ilk baktığında bende bıraktığı izlenim çok daha farklıydı. Öncelikle bilgisayar çok iyi bir kasanın içine oturtulmuştu ve tek on-board bileşeni ses kartıydı. Sevinçten "Hey!! Bunun ekran kartı var" diye bağırdığımı hatırlıyorum. Bugünlerde her yer öylesine beş para etmez on-board bileşenlerle doldu ki bir OEM PC içinde ekran kartı görmek bile mutluluk sebebi. Elbette ekran kartının MX 200 olduğunu görünce insanın sevinci kursağında kalıyor o da başka bir konu.

### Şahane Bir Kasa

Ne diyorduk? Evet bilgisayarın en kaliteli bileşenlerinden biri kesinlikle kasası. High-Tower ile Mid-Tower arasında yüksekliğe sahip olan kasa, Floppy'nin yanı sıra 3 hard-disk ve 3 CD-Rom yuvasına sahip. Yani Elan Vital T-10'dan daha fazla genişleme yuvası var. Kasanın tüm yapısı saç ve dişi plastik kaplama. CD-Rom yuvalarını geçmeli kızak şeklinde. Kasanın tek eksiği pek sağlam gözükmenin bir güç kaynağına sahip olması. Herhangi bir noktasında güç değerini bulamadım güç kaynağının. Üstelik sadece 2 güç kablosu çıktııı var. Yani kasanın boş olan diğer 4 sürücü yuvasını doldurmayı niyetlenirseniz güç kaynağına da veda etmeye hazırlanın.

Kasanın soğutma sistemi de oldukça iyi. Pentium 4 işlemcinin üzerinde büyükçe bir Cooler Master soğutucu ve fan var. Fantastik CPU fanlarından olmadığı kesin ama standart fanlar içinde en lehinden Cooler Master. Ayrıca kasanın ön tarafında 8cm'lik daha kalitesiz bir fan var. 1.4GHz

ve GeForce2 MX bir sistem için fazlasıyla iyi bir soğutma. Üstelik kasa geniş olduğundan ısı bıraklımı sorunu da olmayacağındır. Bu açıdan Upgrade ve Overclock'a uygun olduğu söylenebilir.

Şimdi gelelim temel bileşenlere. Anakart tahmin edebileceğiniz gibi i845 çipsetli ve RAM'ler SDRAM. Zaten sistemin hesaplı olusunun en önemli sebeplerinden biri bu. Anakart olarak OEM'de çok sık karşımıza çıkan FIC' markası tercih edilmiş. FIC'ye kalite olarak sözümüz yok elbette. Ancak kullanılan anakartın sadece 3 PCI slotuna sahip olması üzücü. High-Tower'a yakın bir kasaya Mini-AT anakartı takmanın anlamı yok. 5 veya 6 PCI slotlu bir anakartın kullanılmama sebebi ancak fiyatı 5-10\$ daha aşağıda tutmak olabilir. Bence buna değil. Ses kartı, TV kartı ve modem, işte bütün PCI slotlarını bitti. iLink, Video Capture, USB 2.0, SCSI vs. her şey on-board olsa da hala PCI slotlarına eklenebilecek çok şey var.

### Ekran Kartı Sorunu

Gelelim baştan sevindiren sonra düşündürmen ekran kartına. Sistemde MSI marka olduğunu tahmin ettiğim GeForce2 MX 200 bir ekran kartı kullanılmış. 32MB SDRAM ve pasif soğutmalı. Zaten MX 200 için fana ihtiyaç yok, terleyeceğim kadar çok çalışmıyor. Hep söyleyorum MX 200 ile MX 400 arasında çok az fiyat farkı ama çok yüksek performans farkı var. MX 200'un veriyolu genişliği çok düşük olan RAM'leri ciddi bir darboğaz yaratıyor. O noktadan sonra 32MB RAM olmasının da bir anlamı yok bence. Bari 16MB'lık kart kullanıp fiyatı iyi ce aşağı çekin. Sonuçta ekran

kartının üzerinde TV-Out'da yok. Şu kartın yerine 64MB, TV-Out'lu bir GeForce2 MX 400 kullanılrsa fiyat 30\$ fark ederdi ama fiyatını da göz önüne alıp sisteme Level Hit verirdik. Ben olsam 36 yerine 37 taksit ödeyip 64MB MX 400'ü tercih ederdim. Hangi oyuncu olsa böyle düşünür her halde.

Son bahsedeceğimiz bileşenler sürücüler. Yani 8X DVD-Rom ve 5400rpm 30GB Hard-disk. Hard-disk ebatı fiyatı düşününce çok iyi elbette, 8X biraz can sıkıcı ama en fazla oyuncular kurarken fazla 5 dakka beklersiniz, çok da dert değil. Beni düşündürmen ikisinde Samsung olması. Samsung'lar ne yazık ki pek uzun ömürlü sürücüler değil. Ama sistemin 3 sene garantisini olduğuna göre dert değil. Bozulsalar bile Vestel sizin için değiştirecek.

Bence VeezyGO Pentium 4 1.4GHz PC nakit ödemeye bilgisayar alacak durumu olmayanlar için çok iyi bir fırsat. Aldıktan sonra zamanla bir ekran kartı upgrade'i gerektirecektir mutlaka ama PCI slotlarına çok fazla bir şey takma niyetiniz yoksa başka bir sorunla karşılaşmamacaksınız. 3 yıllık VesteNet aboneliği de işin en cazip kısmı. Hele bilgisayarınız ömrünün sonbaharına ullaştıysa ve "Zaten Internet'e 20\$ veriyorum her ay 10\$ daha veririm bilgisayarı alırım" diyenlerdeniz kaçırmayacak bir fırsat. ☺

### BİLGİ İÇİN

[www.veezy.com](http://www.veezy.com)

Üretici: Veezy

Telefon: (212) 413 14 14

Fiyatı: : 36 x 29.95\$ +KDV

# Abit Siluro GeForce4 MX 440

Geçen ay GeForce4'lerle ilgili pek çok şey anlattık. Eğer o yazıyı kaçırdıysanız öncelikle ona bir göz atmanızda fayda var. Daha çok Ti serisinin ön planda olduğu o yazida da üstüne basa basa söylediğim gibi GeForce4 MX, GeForce 4 adını hak etmeyen bir çip. Teknolojisi ve performansı GeForce3'ün gerisinde iken sonundaki MX ekine rağmen onu GeForce4 saymak oldukça zor.

Ancak bu ay incelediğim Abit GeForce4 MX 440, GF4 MX'e daha sıcak bakmamı sağladı. Her şeyden önce kartın üzerinde kullanılan 4ns'lik 64MB DDR-RAM sayesinde kart performans olarak oldukça iyi. Her ne kadar çekirdek ve RAM hızı standart 275MHz'e 400MHz olsa da overclock yeteneği oldukça yüksek. 4ns'lik RAM'ler zaten mantıken 500MHz hızına çıkabilecekler. Ben kartı 320MHz çekirdek 500MHz RAM hızına kadar overclock edebildim. Her ihtimale karşı her iki hızı da 20MHz aşağı çekerseniz kartı 300Mhz'e 480Mhz kullanabilirsiniz ki bu performans da %10'a yakın artış sağlıyor.

## En İyi TV-Out

Abit GeForce4 MX 440'da beni en çok şarttan özelleş TV-Out oldu. TV-Out'un kalitesi o kadar yüksek ki gözlerime inanamadım desem yalan olmaz. S-Video çıkıştı ile 1024x768 çözünürlükte dosya isimleri kadar küçük yazıları bile kolayca okuyabiliyorsunuz. Özellikle oyun ve filmlerde renkler ve görüntü kesinlikle monitörden daha iyi oluyor. Elbette bu birazda monitör ve televizyona bağlı. Ama karşılaştırmayı 17" LG Flatron monitör ile 72 ekran flat bir televizyon arasında yapıyorum. Sonuçta her ikisi de oldukça kaliteli olduğunu için bu kartın TV-Out kalitesini gösteriyor. Oyunları daha çok ofiste oynadığımdan ve evde hiç multiplay oynamadığım oyunun ortalaması bir çözünürlükte ve takılmadan çalışması yetiyor. Ancak evde oyun oynadığımdan çok film izliyorum. Bu yüzden TV-Out kalitesi en az 3D

performansı kadar önemli benim için. GeForce4 MX 440'ün özellikle DVD filmlerdeki TV-Out kalitesini gördükten sonra çok daha hızlı olan GeForce3 Ti 200'ü çıkarıp GeForce4 MX 440'i takmakta reddet etmedim. Bunu bu denli uzatıyorum çünkü uzun süredir ilk defa bir ekran kartı bu denli şaşırttı beni. 120\$'a satılan, TV-Out a özel Averkey Pro cihazı bile MX 440'in yanında görüntü kalitesi olarak zavallı duruyor. Elbette bu kalitenin asıl sebebi yeni nView teknolojisine sahip olması. Ancak Abit'in üretim kalitesinin de etkisi olduğuna eminim. Çünkü kalitesiz ve ucuz bir TV-out çipi görüntüyü oldukça bozacaktır.

## Sadece 120\$

Performans olarak GeForce4 MX pek de adının hakkını veremiyor. GeForce3'lerin gerisinde kalmış elbette sınırlı bozucu. Ancak GeForce2 MX ile karşılaşıldığında (çekirdekleri oldukça benzer yapıda olsa da) performansı çok daha iyi. Bu hem daha yüksek saat frekansında çalışmasından hem de LMA yapısının daha gelişmiş olmasından. Aslında baştan beri en çok yapılan hata GeForce4 MX'ın yanılış kartlara karşılaştırmaktır. Çünkü onun muadili GeForce2 MX. Baştan GeForce4 MX'in 160\$ ve üzerinde fiyatlarına satılacağına düşündüğümüz için onu doğal olarak onu GeForce 3 Ti 200 ile karşılaştırıyorduk. Ancak şu an önde duran kart sadece 120\$lık fiyat etiketine sahip ve GeForce3 Ti 200'den 70\$ daha ucuz, GeForce2 MX'den ise sadece 35\$ daha pahalı. Daha yüksek performans, süper TV-Out kalitesi, yüksek overclock edilebilirlik, Accuview AA teknolojisi... Size 35\$'dan çok daha fazla etmez mi bunlar. Bence süratle GeForce2 MX'in popüleritesine bir son verip, GeForce4 MX 440'a yönelmeye fayda var. Abit Siluro GeForce4 MX 440'da bu çipsetin hakkını çok daha fazlasıyla veren hesaplı ve özellikli bir kart. Şiddetle tavsiye edilir.



## BİLGİ İÇİN

[www.abit.com.tw](http://www.abit.com.tw)

**İthalat:** Çizgi, Datagate

**Telefon:** (212) 356 70 70, (212) 288 53 11

**Fiyatı:** 120\$ +KDV

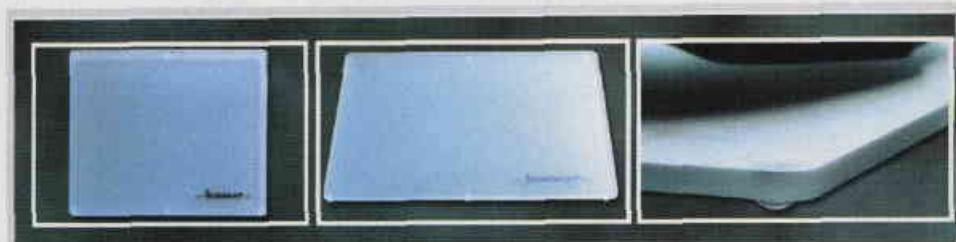


# Icemat

Ülkemizde yaygın olarak dağıtılmayan ürünlerini incelemiyorum. Ama bazı ürün tipleri var ki kesinlikle bulmak mümkün değil. Bunların başında da oyuncular için üretilmiş yüksek performanslı mousepad'ler geliyor. Bu ay hem sürmekte olan Counter-Strike turnuvasının finalerinde kullanılması hem de inceleyebilmek için dünyanın en iyi mousepad'lerinden olan Icemat'den bol miktarda getirttik.

Icemat'in özelliği tamamen camdan yapılmış olması. Yüzeyin daha iyi kayması ve çizilmemesi için üzerinde özel bir kaplama var. Bu yüzden buzlu cam gibi duruyor. Sıradan bir mousepad olmadığı için beraberinde gelen özel bantları mouse'unuzun, mousepad'ın temas eden yerlerine yapıştırıyorsunuz. Icemat'in iki ayrı modeli var. Doğal Cam rengi ve siyah.

Özel bantlar ve özel yüzey birleştiği zaman ürüne neden Icemat adını verildiğini anlıyorsunuz. Çünkü mouse'unuz budza kayar gibi kaymaya başlıyor. Normal mousepad'ler veya sert masa yüzeyleriyle karşılaştırılınca oyun performansınızda çok fark oluyor. Daha önce Everglide da kullanmıştım ama Icemat'in daha iyi olduğunu kolaylıkla söyleyebilirim.



Mousepad'ın tek sorunu yüzeyi cam olduğu için optik mouse'larda sorun çıkarması. Logitech iFeel'de daha önce hiç karşılaşımadığım, daha çok Microsoft optik mouse'lara has olan "kendi ekseninde fildir fildir dönme" sorunu sık sık karşıma çıkar oldu. Gerçi Black Icemat'de sorun daha az ama yine de karşında çözülebilir. Icemat yüksek hassasiyetli ve kaliteli bir toplu mouse ile kullanıldığında ise sonuç çarpıcı. Özellikle FPS'lerde ister profesyonel olun ister acemi fazladan frag garantisini var. Elbette dünyanın en cool görünüslü mouse'pad'ı olduğunu da unutmayın.

## BİLGİ İÇİN

[www.icemat.com](http://www.icemat.com)

**İthalat:** Yok

**Fiyatı:** 30 Euro +Posta



# Resimli 3D Sözlüğü 1

Tefrika halinde üç boyutlu bilgiler

Bir iki ay boyunca diğer konuları bir yana bırakıp 3D'nin temellerine gireceğiz. En basit ve kısasından bir 3D kursu olarak görebilirsiniz bunu. Amacımız sizlerden NVIDIA'da çalışabilecek kalitede mühendisler çıkarmak değil elbette. Ama oyunların grafik ayarlarını yaparken veya almayı düşündüğünüz bir kartın özelliklerine göz atarken neyin ne olduğunu bilmeniz.

Bu arada biz öyle sıkıcı sözlüklerden deňiz. Bütünkisi resimli. Ben orta okulda bayılırdım onlara. Karman çorban diğer sıkıcı sözlüklerin yanında biraz daha renkli ve ansiklopedimsi... Ha bu arada başlıklarımız konu sırasına göre, alfabetik sıradır değil. Yok öyle sözlük olmaz diyorsanız bir zahmet kesip alfabetik sıraya koyn. İyi okumalar...

**AGP (Accelerated Graphics Port):** Pek çokınız hatırlar. Eskiden ekran kartları PCI slotlarına takılırdı. Sonra bu AGP hadisesi çıktı karşımıza. Bütün PCI portlarının üzerinde torpilli bir mekanik vardır AGP'nin. Ama aslina bakarsanız PCI'dan tek farkı daha hızlı olmasıdır. Artık PCI ekran kartları hemen hemen hiç kalmadığına göre ekran kartının takıldığı slota AGP denir demek mümkün.

AGP gibi daha hızlı bir portun faydası ekran kartı ile RAM arasında daha hızlı bir veri akışına imkan vermesi. Bu da özellikle daha çok doku bilgisinin yanı daha yüksek çözünürlüklü daha gerçekçi dokuların kullanılabilmesini sağlıyor.

**Rendering:** Türkçesi bir türlü keşfedilememiş olan bu terim 3D'nin kalbidir. Anlamı verilen bilgiler doğrultusunda 3D bir sahnenin oluşturulması, çizilmesidir. Bir 3D oyun monitöre ulaşana kadar yapılan işlemlerin en önemli rendering'dir. 3D bir resmin hazırlanması 4 ana bölümden oluşur. Transformation, Lighting, Setup ve Rendering. İşlemlerden az çok anlaşılacağı üzere ilk üç basamak sahneyle ilgili bilgilerin hazırlanmasıdır. Rendering ise son işlem olarak resmin çizilmesidir.

**GPU (Graphics Processing Unit):** Az önce 3D resmin hazırlanmasındaki 4 basamağı sayılmıştır. Standart ve eski 3D hızlandırıcı ekran kartları bunalardan sadece son ikisini Setup ve Rendering'i yapar. İlk ikisi ise işlemcinin görevidir. Ancak son bir kaç senedir ekran kartları bu ilk iki görevi de



üzerlerine alarak tüm 3D sürecini kendileri geliştirmeye başladilar. Bu 4 işlemi de yapan ekran kartlarının üzerindeki işlemcilere GPU adı veriliyor. Bunlar CPU'lar kadar gelişmiş ve karmaşık çiplerdir. İlk örneği GeForce'dur. Artık günümüzde üretilen ekran kartlarının %90'ı GPU'ya sahip. Elbette bu tip ekran kartları performans olarak çok daha güçlüler.

**API (Application Programming Interface):** API'ler genel olarak donanımlar ile yazılımların uyum içinde çalışılabilmesini sağlarlar. Yani donanım ile yazılımın ortak dilî diyebiliriz. Oyunlarda en çok kullanılan API'ler OpenGL, DirectX, EAX gibidir.

**Driver (Sürücü):** Bilgisayarınızda bulunan bir donanımın kullanılabilmesi için sürücülerinin yüklenmesi gereklidir. Sürücü donanım ile işletim sisteminin anlaşılmasını sağlar. Pek çok donanımın sürücülerini aynı zamanda küçük programlar içerir. Mesela bir ekran kartı sürücüsünün yanında ekran ayarlarını daha kolay ayarlamamanızı sağlayan bir araç, OpenGL ve DirectX gibi API'ler, video oynatıcılar gelir. Firmaların web sitelerinden cihazları ile sürücüler ise genelde sadece sürücünün kendisi sehpasıdır.

**FPS (Frame Per Second):** Monitörde gördüğümüz görüntüler aslında ard arda geçen resimlerdir. Aynı şey elbette 3D oyunlar içinde geçerli. Bir ekran kartının yaptığı aslen süratle üst üste 3D resimler çizip monitöre yollamaktır. Bu o kadar hızlı olmaktadır ki biz monitörde hareketli bir görüntü görmüş oluruz. Aynı sinemada olduğu gibi.

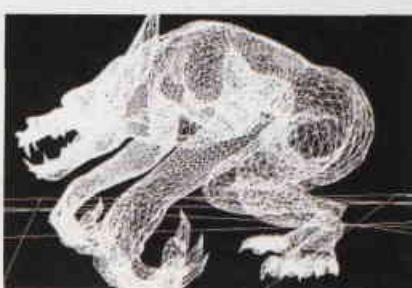
İşte ekran kartının çizip monitöre yolladığı her bir 3D resme Frame denir. FPS ise ekran kartının

bir saniye içinde monitöre kaç resim yolladığını ifade eder. Eğer monitöre saniyede giden Frame sayısı 24'ün altına düşerse, görüntüyü kare kare görmeye başlarız. Bilgisayarımızı zorlayan oyunlarda karşılaştığımız bir sorundur bu. Göz için 30'un üzerindeki Frame'lerin bir anlamı yoktur. Yani saniyede 300 frame ile 30 frame'ı kesinlikle ayırt edemeyiz. Ancak Counter-Strike gibi bazı oyunlar daha yüksek frame'de daha iyi performans verir. Mesela hedef işaretin düşük frame'e göre daha hızlı kapanır.

Bir oyun sırasında önemli olan ne kadar çok FPS'ye ulaşabildiğiniz değil FPS'nizin en fazla ne kadar düşüğündür. FPS 24'ün altına düşmediği sürece oyunları hiç sorunsuz oynarsınız.

**Refresh Rate (Tazeleme Oranı):** Aynı ekran kartının monitöre tek tek resimler yollaması ve bunu sürekli bir görüntü gibi algılamamız gibi monitörde görüntüleri resim resim yansıtmaktadır. Yani bir anlamda çok yüksek frekansta yanıp sönmektedir. Refresh Rate monitörün bir saniye içinde kaç kez yanıp söndüğünü ifade eder. Saçılık açısından en düşük refresh rate 60 olmalıdır. Bunun altında ki değerler göze zararlıdır. Konfor seviyesi ise 85'tir. Yani Refresh rate'ınız 85 ise gözleriniz çok daha az yorulur ve yıpranır. 100 ise lüks seviye olarak anılır ve genelde istenendir. Ancak çok az monitör özellikle yüksek çözünürlüklerde 100 refresh rate verir. Bunun üzerindeki değerler ise pek fark etmemektedir.

**Vertical Sync (V-Sync):** Bu terim Refresh rate'inin, FPS'nizi sınırlamasıdır. Yani ekran kartının ne kadar hızlı olursa olsun Refresh rate'den daha fazla frame üretmez. Mesela Refresh rate 85 ile ekran kartınız saniyede 100 kare çizebilecek olsa bile kendini frenler ve tam 85 kare çizer. V-Sync kapatıldığında ekran kartı monitörden bağımsız olarak ve tam performans'da çalışır. Ancak bu durumda 3D resim üzerinde bazı kesilme, kırılma hataları olur. Zaten ekran kartının ürettiği kare sayısı tazeleme oranını geçerse bu fazladan kareler gösterilmeyecek ve boşu gidecektir. Bu yüzden V-Sync'ın sürekli açık kalması tavsiye edilir. ☺



Rendering

# Bak Şu SD-RAM'in Yaptığına

SD-RAM'ler rekora doğru koşuyor. Bu mereti üreten insanların niyeti nedir anlamış değilim. Tarihe en dengesiz fiyatı yaratılan isadamları olarak falan geçmek istiyorlar herhalde. 100-200\$'lardan sırada 3-5\$'lara düşen SD-RAM'ler şimdi aynı hızla tekrar çıkışa geçti. DDR-RAM ile SD-RAM arasında ki fiyat farkı %10'lara düştü haberiniz olsun, RD-RAM ise düzenli fiyat düşüşüne devam ediyor.

Boğaziçi	(212) 217 29 29	Multimedya	(212) 212 98 50
Cizgi	(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		

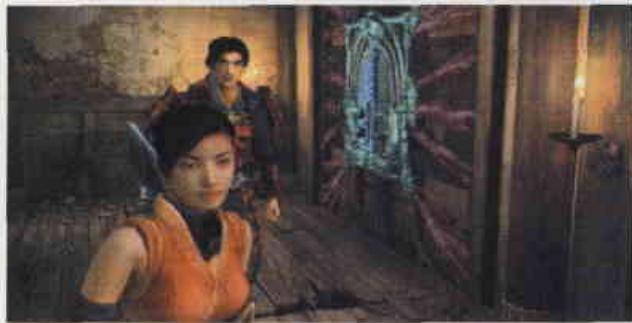
		EKONOMİK	IDEAL	SÜPER
<b>İşlemci</b>	AMD Duron 950 MHz Boğaziçi/Ebis: 62\$	AMD AthlonXP 1700+ Boğaziçi/Ebis: 152\$		Intel Pentium 4 2.2 Ghz Empa/Datagate: 679\$
<b>Anakart</b>	ABIT KT7-E Çizgi/Datagate: 99\$	ABIT KG7-RAID Çizgi/Datagate: 150\$		ABIT TH7-II RAID Çizgi/Datagate: 160\$
<b>Bellek</b>	256MB SD-RAM Fiyatı: 66\$	256MB DDR-RAM Fiyatı: 75\$		512MB RD-RAM Fiyatı: 170\$
<b>Hard-disk</b>	Seagate Baracuda III 40GB Datagate: 95\$	Seagate Baracuda III 40GB Datagate: 95\$		Seagate Baracuda III 80GB Datagate: 169\$
<b>Ekran Kartı</b>	Abit GeForce4 MX 440 Çizgi/Datagate: 120\$	Abit GeForce3 Ti 200 Çizgi/Datagate: 220\$		Winfast GeForce 4 Ti 4440 Kont/Multimedya: 340\$
<b>Monitör</b>	Philips 107E 17" Boğaziçi: 158\$	Sony G220 17" Empa: 319\$		Sony G520 21" Empa: 865\$
<b>DVD-ROM</b>	Pioneer 16X DVD-ROM Tray Multimedya/SKY: 68\$	Pioneer 16X DVD-ROM Slot-In Multimedya/SKY: 75\$		Pioneer 16X DVD-ROM Slot-In Multimedya/SKY: 75\$
<b>Ses kartı</b>	Sound Blaster Live Value 5.1 Kont/Empa/Multimedya: 44\$	Sound Blaster Audigy DE Kont/Empa/Multimedya: 92\$		Sound Blaster Audigy Platinum Kont/Empa/Multimedya: 202\$
<b>Modem</b>	Apache 56K V90 Internal Multimedya: 34\$	Elsa Microlink USB TET: 74\$		Elsa Microlink USB TET: 74\$
<b>Kasa</b>	Genius Venus Boğaziçi/Multimedya: 67\$	Elan Vital T-5 Boğaziçi/Çizgi: 60\$		Elan Vital T-10 Boğaziçi/Çizgi: 87\$
<b>Klavye ve Mouse</b>	Genius Venus (Genius Venus'e Dahil)	MS Klavye, Logitech Wheel Mouse Microsoft: 60\$		Logitech Cord. Freedom + iFeel Ufotek: 123\$
<b>Floppy</b>	Fiyatı: 10\$	Fiyatı: 10\$		Fiyatı: 10\$
<b>Toplam</b>	<b>821\$</b>	<b>1352\$</b>		<b>2974\$</b>
<b>Hoparlör</b>	Creative FPS 1500 Kont/Empa/Multimedya: 65\$	Creative DTT2200 Kont/Empa/Multimedya: 125\$		Creative DTT3500 Kont/Empa/Multimedya: 295\$
<b>Joystick</b>	Microsoft Sidewinder Microsoft: 18\$	Microsoft SW Presicion 2 Microsoft: 40\$		Microsoft SW FF2 Microsoft: 85\$
<b>Direksiyon</b>	Microsoft SW Presicion 2 Microsoft: 58\$	Microsoft SW Presicion 2 Microsoft: 58\$		Logitech Wingman FF GP Ufotek: 99\$
<b>CDRW Sürücü</b>	Plextor 24/10/40A SKY: 169\$	Plextor 24/10/40A SKY: 169\$		Pioneer DVR-A30 SKY: 735\$
<b>Web Cam</b>	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 piyasadan alınmıştır. Bu yüzden incelememizde verdığımız fiyatlarla birbirlerine eşleştirmeye uygunlaşmamalıdır. Bu fiyatlar için bulunabilecek en iyi fırsatları gözleme bakiyoruz. Bu yüzden özellikle İstanbul'da daha yüksek fiyatlarla karşılaşabilirsiniz. Tavsiye edilen ürünlerin tümü test edilmiş veya denemiştir. Elimize ulaşmayan hiç bir ürün listeye eklenmemiştir. Ürünlerle ulaşmak için aşağıda ki distribütör telefon numaralarını arayabilirsiniz. Ancak bu firmalar son kullanıcıya satış yapmamaktadır ve sizin bayilerine yönlendiricektir. Fiyatlara KDV dahil değildir ve KDV oranı ürün grupları arasında farklılıklar göstermektedir.

# teknik servis

Selam millet bu ay bir değişiklik yaptık ve bundan sonra Teknik Servis'i ben yazacağım. Ben yani Maddog!!! Donanımdan çok anlamam ama kesip biçmek, fırça çekmek konusunda üstüme yoktur. Baktum ne Tuğbek, ne Onur sizi yola getiremiyor ben işe el atayım dedim. Bundan sonra gereksiz, alakasız, defalarca sorulmuş, imla hatalarıyla dolu mektuplar yollayın da görelim. Artık Teknik Servis ben ve sevgili kahin meşe odunumun mülkiyetinde! Nihaaaa!!

Maddog



## Yetersiz güç kablosu

Arkadaşımın CD yazıcı aldırm. Bilgisayara takmak için açtığında boşta güç kablosunun olmadığından gördüm. Sadece 3 tane güç kablosu var. Bende 2 tane hard disk ve bir de CD-ROM olduğu için CD yazıcıyı takmam gerektiğinde bir Hard-disk'i şıkarım gerekti. Arkadaşım sorum güç kaynağını değiştirdiğinde bu sorunu giderebileceğini söyledi. Yeni ve daha fazla kablo gökli bir güç kaynağı alırsam bunun bir zararı olur mu? Bilgisayara düşüp durur-

kaldırmadı. Bu yüzden güç kaynağı kalitesizde üzerindeki Watt değerini de fazla dikkate almayın. SPI'ın yanı sıra Elan Vital güç kaynakları da oldukça sağlam. Ama şu anki sorunun için illa kasa veya güç kaynağı almana gerek yok. Piyasada 1-2 milyona güç kablosu çoğaltıcılar var. Bunların tek girişi ve iki çıkıştı olduğu için her biri fazladan bir güç kablosu eklemiş oluyor. Daha ucuz ve pratik gözükse de bu çözüm sonunda, işlemci ve ekran kartının güç tüketimine bağlı olarak,

**“Bana sorarsan Celeron 366 ve GeForce2 MX 200 bileşkesine sahipsen pek de yüksek performans bekleme.”**

ken anakartı vs almayalım. Ya da en iyisi kasayı değiştirmek mi?

Coskun Akın

Eğer kalitesiz bir güç kaynağın varsa, değiştirmek için iyi bir bahane olabilir bu. Mesela benim kullandığım güç kaynağı SPI (Sparkle) marka. Net 300Watt güç veriyor ve 6 güç kaynağı çıkışı var. Sorunsuz olarak Athlon 1600+, GeForce3, 3 tnae 7200rpm hard-disk, bir DVD-ROM ve bir CD-RW yazıcıyı çalıştırıyor. Denemek için üzerinde 300Watt yatan standart güç kaynaklarından birini taktim. Ancak bu kadar donanımı

güç yetmezliği gibi bir sorunla karşılaşabilirsin. Ama güç kaynağı değiştirilen zaman başka hiç bir parçaının değişmesine gerek yok.

## Yeni Ecran Kartı Ama Düşük Performans

Selamlar ve iyi çalışmalar. Walla ben çok hüzünlüyüm şu an. 1 hafta önce Leadtek GeForce2 MX ekran kartını büyük bir heves ile sistemime ekledim. Sistemim şunu Intel Celeron366, 192 MBRam, Voodoo3 2000 AGP... Ben Voodoo yerine GeForce2 MX

taktim. Ama sisteminde neredeyse hiçbir performans artışı olmadı. Ya performans artısını boşverin ben bu kartı Medal Of Honor'u oynamak için almıştım ama tüm grafik seçenekleri en düşükteken bile oyun yavaş. Acaba bu sistemimin kötüüğünden mi kaynaklanıyor, yoksa uyuşmazlık gibi biri mi var?

Lütfen yardım edin biri bu karta 100 milyon verdirm (yemedim, içmedi ve el öptüm - bayram hesabı, birkıktirdim.)

Berkay Paşa

Berkay iki muhtemel sorundan biriyle karşı karşıyasin. Ya aldığı kart GeForce2 MX 200'dü (MX 400 ile MX 200 arasında çok performans farkı var) ve buna Celeron 366'nın yarattığı performans düşüşü de eklenince çok bir şey fark etmedi. Ya da yeni ekran kartına ilgili bir sorun var.

Sorun donanımsız bir uyuşmazlık değildir. Ya kullandığın sürücüler işletim sistemi ve kartına pek geçinmemiyor ya da grafik ayarlarında sorun var. İlk için daha güncel veya daha eski sürücüler yüklemeye dene. Ama bundan önce ekran kartının ayarlarına bakıp Anti-Aliasing gibi performans düşürücü ayarlarının açık olup olmadığını bak.

Ama bana sorarsan Celeron 366 ve GeForce2 MX 200 bileşkesine sahipsen pek de yüksek performans bekleme.

## Win XP'de Java Problemi

Window XP'yi yüklediğim günden beri Java programlarını çalıştırıyorum. Acaba bu olayı nasıl düzeltirim?

Ali Şenay

Bunu daha önce Windows XP dosyamızda da anlatmıştım. Java denen

programlama dili Sun isimli saygıdeğer bir IT firmasına ait. Ama nedense diğer bir saygı değer firma olan Microsoft ile feci halde kanlı başaklılar. Aralarında bir kaç düzine dava var. Bu yüzden Microsoft inadına Windows 98'de bulunan Java desteğini XP'den çıkardı. Bu yüzden Windows 98'i kurduktan sonra bir de Java desteği download etmek durumdayız. Java'yı download etmek için www.sun.com adresine gidip sağ alt tarafta bulunan "Get Java for Windows XP" resmine tıklayın. Dosyanın boyutu 5.5MB.

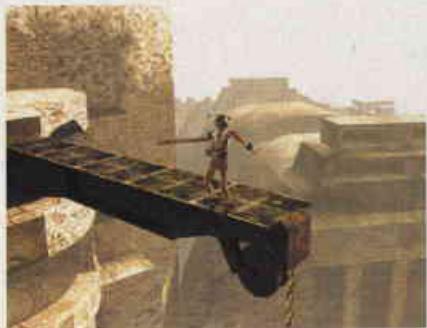
## Zamansız BIOS

Bilgisayardan, elektriği kestiğimde sistem tarihi sıfırlanıp 1 Ocak 2000 oluyor. Bu sanırım bir BIOS problemi (Award BIOS ve bir APC Back-UPS AVR sahibiyim). Ayrıca bilgisayarın fanı, kasaya temas ediyor ve gereksiz bir gürültü çıkarıyor. Araya kağıt sıkıştırdım ama fayda etmedi. Bir de scanner'ım bağlı olduğu halde Windows "bağlı değil" veya yazılım yükülü değil" diyor. Sistemi WinXP, scanner'ım HP SJ4300c. Scanner'in tüm software updatelarını yaptı. Altındaki kilitten de değil, iki türü de denedim.

Sadettin Kuyucu

Eğer tarih sürekli sıfırlanırsa bu her seferinde tüm BIOS ayarlarında sıfırlanıyor demektir. Bunun sebebi genelde kasa üzerindeki saat pilinin bitmesidir. Çünkü BIOS'un hafızasını ayakta tutan bu pildir. Bilgisayarın fanı dediğin güz kaynağının üzerinde veya kasanın üzerinde olabilir. Eğer güç kaynağında ise yapılabilecek bir şey yok. Ama kasanın üzerindeki fan ise bir şekilde yerinden oyndan olabilir. Çıkarıp dikkatlice yeniden takmak sorunu giderebilir.

Son sorunun ise ya Scanner ile Win XP arasındaki bir uyuşmazlık ya da scanner'dan kaynaklanan donanımsal bir sorun. Belki kablosu falan bozuktur. HP'nin oldukça iyi bir destek servisi var. Bence bunu onlara danış. Telefonları (216) 579 71 71.



Playstation 2'nin grafik kalitesini çok iyi gösteren üç oyun, ICO, Grand Turismo A-Spec, MGS 2. Benzerini PC'de gören varsa bize de göstersin.

### İkinci El Kart Almalı mı?

- 1) Doktor geçenlerde bünyeden 64mb(100mhz)'lık RAM'ı söküp yerine bir 256(133mhz)'lık taktim. Aca-ba yanındaki slota 64'ü yine koysam mı? Birinin 100, birinin 133 olması sorun yaratır mı?
  - 2) Doktor acaba ikinci el ekran kartı almalı mıym?
  - 3) Birisi 32mb'lık bir (sanırım Asus'u) TnT2'nin, 64'lik bir GeForce2 MX'ten iyi olduğunu iddia etti. Arkadaş üzerindeki tepkim ne olsun?
  - 4) Doktor hangi ekran kartını al-sam? Yañız filil değil, hapi da yutmasak?
- Sadece okusunuz da sağlun.

" Only H-U-G-E "

- 1) Valla oldukça başarılı bir transplantasyon geçirmişsin. Şimdi eski düzgün çalışmayan böbreği de geri taktırıym fazla göz çökmez demek abes kaçar. 256MB RAM yeteneğince iyi ve 320MB olunca sana gözle görülür bir şey kazandırmaz. Ama pek çok durumda yavaşlatma veya sorun çıkarma potansiyeline sahip. Bence o 64MB'ı gerçekten ihtiyacı olan birilerine ver hayırına ki elindekilerin de hayrıne göresin.
- 2) Bazı parçaların ikinci eli asla alınmaz. Mesela CD, DVD-Rom, Hard-disk, kasa, anakart gibi. Bunlar kolay yıpranan parçalar. Ama bence Ekran kartı, ses kartı, īlemci ve RAM'in ikinci elini almak da mahsur yok. Tamamen PCB devre elemanları ve çipen ibaretler ve bunların zamanla performansının düşmesi söz konusu değil. Ayrıca bu ürünler kolay kolay da bozulmaz. Ancak ikinci el ne alırsan al güvenilir bir marka ve kaliteli bir üretmeye sahip olmalarına dikkat et. Adı sanı duyulmamışsa altından pislik çıkma ihtimali de yüksektir.

- 3) Bnlara kesinlikle inanmayın, hurafe bunlar. Yok efendim Eyüp Sultan'da bir hoca varmış Celeron'u okuyup üfleyip Pentium 4 yapıyormuş, bozuk Hard-disk'leri kadrigada bir yatarın yanına gömersen iki güne tamir oluyormuş. Bilimin ve tıbbın işinden ayrılmayın. Her kim ki

TNT2, GeForce2 MX'den iyidir derse bil ki fitne ve fesat ile bizleri ayırmaya, hilafeti geri getirmeye çabası vardır. Arkadaşım DGM'ye şikayette fayda görürüm.

4) Bu aralar bünyede aşırı kolestrol yapmayan ama aç susuz da bırakmayan ekran kartları GeForce2 MX 400 90\$, GeForce4 MX 440 130\$, GeForce3 Ti 200 195\$ olarak sıralanabilir. Sen kolestrol seviyenin artırmayacak şekilde seç içерinden:

### Playstation 2 Ne Kadar İyi

- 1- PS2, yeni çıkan ve çıkacak olan grafik teknolojilerini destekler mi? Ya da destekleyebilir mi? Mesela Unreal2 Warfare teknolojisi, Havoc fizik motoru vs. bu tip şeyler onda da görevbilir miyiz?
- 2-Biraz daha kasarsak Doom3 moturu halal mı?



3-PS2'nin şu an için bilgisayardan daha üstün olduğu doğru mu?

4-Mesela Max Payne PS2de daha güzel gözükebilir mi?

5-X-Box'la çok fark olacak mı grafik yönünden yoksa dağlar kadar mı?

6-Project Ego gibi güzel bir şeyi PS2 de görevbilir miyiz?

7- DVD kalitesi için bazı dergiler iyi değil diyor. Normal bir DVD player'dan kalite açısından çok farkı var mı?

Ben grafik manyağı bir insanım. Bu sorular benim için önemli lütfen kısa da olsa hepsini cevaplandır. Benim gibi grafik hastası insanı bu alet keser mi?

Başınca TAŞKIN  
Teknik Servis'e konsollarla ilgili soru soran hiç girmiyordu. Ama konsol

donanımlarıyla ilgili haberler verip, yazılar yazıldıktan sonra sorularını neden cevapsız bırakılmıştır. Çok spesifik dertler olmamıştır sırce özellikle PS2 sorularını da yöneltebilirsiniz. Ancak baştan söyleyiyim PS2 dışındaki sistemlerle çok da hazırlık olmadım.

1- Şimdi Başınca öncelikle bir konuya açılığa kavuşturalım. Unreal Warfare bir oyun motoru, teknoloji değil. Ancak en yeni teknolojileri kullanan çok güçlü bir motor. Ben Unreal 2'nin Alpha versyonunu bağılığı kurcaladım. Tek kelimeyle nefes kesici. Bu grafikler PS2'de olur mu diye soruyorsan bence olmaz. Ama bu PS2'nin grafikleri kötü demek değil. Zaten önemli olan motorдан çok onu nasıl kullandığın. PS2'nin avantajı bu. Yeni teknolojileri destekleme konusunda PS2'nin teoride bir sorunu yok. Sonuna kadar programlanabilir bir sistem. Ancak her yeni teknoloji donanımsal olarak desteklenmedikçe ciddi performans kayıpları doğurur. Mesela programlama ile PS2'de Anti-Aliasing yapabilirsin. Ama PC'de olduğu gibi direkt donanımdan Anti-Aliasing desteği yoktur, bu yüzden performans kaybı çok büyüktr.

2- PS2 bence şu an grafikler açısından PC'ler ile hemen hemen aynı düzeyde. Ancak Doom 3 çıkışına kadar (tahminen 2003 sonu veya 2004'de) PC'ler bu farkı oldukça aşmış olacak. Zaten Carmack, Doom 3'ü GeForce3'te kesintisiz oynayabilirseniz dua edin dediğine göre şu anki PC'lerce tam desteklendiğini söylemek mümkün değil.

3- Dediğim gibi bence sistem olarak başa başaşalar. Ama PS2'ye oyun yaparıklar bence ellerindeki aleti çok daha iyi kullanıyorlar. Standart sistem olduğu için oyunu cesurca yapıyollar. PC'de ise çok az oyun yapım-

cisi cesareti edip aşırı güzel grafikler yapıyor. Mesela Medal of Honor: Allied Assault'u ele alalım. Grafikler o kadar yüklenilmiş ki oyunu gören her PS2 sahibinin ağızı açık kalıyor. Ama bu ay bana en az 20-30 kişiden oyun düzgün çalışmıyor diye mektup geldi. Hepsinin de derdi aynı "sistemim Medal of Honor'a yetmiyor". Bu yüzden PC'de, PS2'yle yarışan, onu geçen grafikler oldukça nadiren karımıza çıkıyor. Ama PS2'de çıkan hemen her oyun çok güzel. Mesela bir Grand Turismo A-Spec'in kalitesinde grafikleri olan yarış oyunu yok PC'de. Veya Metal Gear Solid 2, Grand Theft Auto 3, ICO, Devil May Cry... İnan en PC fanatığı yazarımız bile PS2'nin üstünlüğünü kabul etmek zorunda kaldı bu oyuncuları gördükten sonra.

4- Bu yanlış bir bakış açısı. Şöyle diyelim Metal Gear Solid 2, Max Payne'den daha güzel gözüküyor.

5- Valla şu ana kadar X-Box'ı uzun uzadıya kurcalayamadım. Daha ülkemizde yok biliyorsun. Bu yüzden ne desem yalan. Ama genel kanı ikisinin arasında çok fark olmadığı yönünde. Ama X-Box'ın potansiyeli daha çok. Çünkü PS2'ye çıkan oyunların çoğu cihazın sınırlarını zaten zorluyor. Ben X-Box'ın sınırlarının henüz zorlanmadığını düşünüyorum.

6- Görmememiz için bir sebep yok bence. Belki oyunun save'lerinin çok yer tutması gibi bir durum olur en fazla. Ama PS2 için de harddisk çakacak.

7- Pahalı bir Sony Deck kalitesinde değil elbette. PC'lerle hemen hemen aynı diyelim. Software DVD player sonuça:

PS2 almayı düşünüyorsan son kaygı grafik ve oyun kalitesi olsun. Sen oyun fiyatlarını falan dert et sa-dece : ) ☺

Şimdi girişteki yazıyı okuyup da dumur olan, sonra yazı boyunca "ya hiç Maddog gibi değil aynı Tuğbek gibi yazmış" diyen, bugünün olmasa bile bu sayının çıkış tarihinin 1 Nisan olduğunu habersiz şaşkınlara bir arkadaşımıza ne demeli? "Ben sizin hiç Maddog'un ellerine bırakılmamın kuzucuklarım" deyip tebessüm etmek en güzel. Hal Evet 1 Nisan diye illa ki derginin bir yerlerinde şaka yapılınır durmamışındır.) Konuk oyuncumuz Mad'e teşekkürler.

**neizliyoruznedinliyoruz**

[Journal homepage](#) [online](#)

Bu ay hoşuma giden bir web sitesini kırkala-  
mak yerine, doğrudan sitenin yaratıcısıyla bir rö-  
portaj yapmayı dedim. Aslında onu hepimiz tan-  
ıyoruz, belki yolda görsek tanımadık, "Kim bu iri  
yarı, koca kafalı adam?" deriz (kendisini böyle ta-  
rif ediyor) ama karikatürlerini kesinlikle biliyor,  
espirilerine yıllardır gülüyorum. Yedinci kitabı "Kılıç  
Kitap" geçtiğimiz ay piyasaya çıktı. Evet, 'Mar-  
ion'un babası Erdil Yaşaroğlu, bu sayımızın konu-  
ğu. Kendisi bilgisayar dünyasına oldukça meraklı  
ve aynı zamanda bir Level okuyucusu. Biz sor-  
duk, o cevapladı.

**GÇ:** Leman'a girişiniz nasıl oldu? Marlon karakteri nasıl ortaya çıktı?

**EY:** Aslında ben Leman'dan önce de çiziyor, ya



rışmalara girdiyordum, hatta o dönemde birçok ödül aldım. Leman'da grafik lekeler çizerken başladım. Derginin editörlerinden Gani Müjde, bunları çok beğendi ve yayınılmaya başladı. Sonra ben lekelelerden sıkılıp karikatür çizmek istedim ve de 'Komikaze' köşesi ortaya çıktı. Köşe çok tutulunca yöneticiler benden bir tipe yarıtmamı istediler.

tediler. Kötü çocukların zaten hep çiziyordum. Marlon ise onların uc noktası oldu.

**GC:** Daha sonra çizginizi sanal aleme taşdırınız ve 'komikaze.net' Türkiye'de bir ilk oldu. Gerçekten eğlenceli ve özgün bir site, tasarımını tamamen size mi ait?

**EY:** Teşekkürler, evet tasarımını ben kotardım. Aslında pek bir numarası yok, sadece 'komika-ze' gibi basit olması gerekiyordu ve öyle de oldu. O günlerde web sitesi deyince, çok yüksek fiyatlar çekiyorlardı. Ben de sınır oldum, kendim yaparım dedim. Meraklıyim da zaten, bir şeyin başına oturunca ayrıntılara kadar ögrenirim. Önce HTML öğrendim, sonra flash ile animasyonlara başladım. Site ilk açıldığında 30 kişi falañ ziyaret etmişti, acayıp sevinmiştim; şimdi bu rakam 20000 gibi bir şey.

**GÇ:** Bilgisayarla oldukça haşır neşrsiniz, çizerken de bilgisayar kullanıyor musunuz?

EY: Tabii ben de C64 ile başlayanlardanım.

'Syntax Error'ler ve kafa ayağıyla az uğraşmadık. Sonra üniversitede ilk PC'imi topladım, eğlenceliyi donanımla uğraşmak. Dedim ya meraklıyim işte. Hatta ilginçtir, Internet'e ilk girişim Cem Yılmaz'a olmuştur. FBI'n sitesine girip TOP 10 aranenlara baktık, kırmızı bültenli Türkler falan vardı. Genelde çizerken değil ama boyarken bilgisayarı kullanıyorum. Beşinci kitabı tamamen bilgisayarda hazırlamıştim. Gözler açısından çok yorucu, bir de elinizde orijinal bir seyler kalmıyor, garip hissediyorsunuz.

**GÇ:** Plastip Şov ile başlayan uzun bir televizyon maceranız da var, sinemaya da ilgileniyor musunuz?

**EY:** Yaklaşık beş yıl Plastip Şovu hazırladıktan sonra 'Yaratım' ekibi olarak. Her şeyi bize aitti, hatta kuklaları bile uzun bir süre ben oynattım. Sonra Televizyon Çocuğu, Laf Lafı Açıyor, Beyaz Şov gibi birçok programın formatlarını yarattık, metinlerini yazdık. Sinemaya acayıp meraklıyim, siki bir izleyiciyimdir. Yine ekipçe "6" adında bir senaryo yazdık, Umur Turagay "Karışık Pizza" dan sonra çekecekti ama sonra araya başka şeyler girdi. Film çekmek gerçekten farklı bir olay. Bir

PARTİ İÇİN İDEAL

Geçenlerde İstiklal'de gördüğüm bir arkadaşım apar topar Fitaş'ın o gürültü kompleksine doğru koşturuyordu. 'Acelen nedir?' diye sorunca, 'Ya No Doubt'in son albümü çıkmış, eve dönüyorum da arabada dinlemek için alnıyalımı onu.' cevabını vererek hızla uzaklaştı. GÜLÜMSEYEREK 'deli kız' dersen içimden, bir anda ben de Fitaş'ın önünde buldum kendimi. Bangır bangır 'Hey Baby' çalışıyordu. Açıyip eğlenceli bir parça; en az Pink'in 'Ben gelmeden partiyi başlatsan iyi edersin' " parçası kadar iyi denilebilir.

Hatırlarsanız onları ilk 1996 yılında "Don't Speak" adlı romantik hitleriyle tanışmıştık; hatta yılın par-



# KILLER KITAP



kitaplar

ERDİL YASAROĞLU

ara oyunculuk dersi almıştim, hatta Cine 5'in eski Türk filmlerini yeniden çekme projesinde bir başrol bile kapmıştım; Ayhan İlk olacaktı ama

bütçeyle ilgili bazı sorunlar için olaylar değişti. **GÇ:** Gelelim oyuniara, fanatik bir oyuncu musunuz? Ne tür oyuları seviyorsunuz? Oyunların geldiği noktayı nasıl görüp sınız?

EY: Asında fanatik değilim ama bazı oyunlardan vazgeçemiyorum. Tarihe çok meraklı olduğum için strateji oyunları en çok takıldıklarım, özellikle Civilization. Tüm serisi oynadım, zaman zaman Civ'lin tekrar otururum başına. Red Alert ve Age of Empires uzun süre oynadığım oyunlar. Bazen de eğlenmek için first-person shooter oynarım ama taktiksel olanları, Ghost Recon, Medal of Honor, Wolfenstein gibi. Ve tabii ki Fifa serisi, bana futbolu sevdiren oyun. Önceleri takım falan bilmezdim, hangi takım tuttuğum sorulunca milli takım deyiip geçtiğirdim ama şimdi oyuncuları bile biliyorum. Bilgisayar oyunları artık şaka gibi.

çası falan seçilmişti (elbette çiftlerin çoğunluğu oluşturduğu bir oylamada). Parçanın çıktıığı 'Tragic Kingdom' onları meşhur eden albüm oldu ve son çıkan 'Rock Steady' ise grubun beşinci albümü. No Doubt'in yıldızı Gwen gibi gözüksé de ortaya çıkan müzik aslında onları bu kadar popüler yapan, Gwen sadece diğer grup elemanlarına göre 'birazcık' daha baskın bir tip; tabii dişi olmasının ve giydiklerinin bunda büyük payı var. Eğlencenin ağır bastığı bir albüm Rock Steady. Hey Baby dışında Don't Let Me Down, In My Head ve Detective de çok iyiler. Ayrıca Gwen Prince'le bir de düet yapmış (Waiting Room). Grup yakında U2 ile turneye çıkacakmış, bakarsınız bize de uğrarlar. Kim bilir?

# ne okuyoruz ne yapıyoruz?

Görsel ve işitsel anlamda o kadar geliştiler ki kendinizi adeta oyunun içinde buluyorsunuz. İyi, kötüyü ayıklamak için artık oyunların oyunçuluklarına bakmak gerek.

**GC:** Peki PC mi PS mi? Bir de oyun yapımıyla bir ilginiz var mı?

**EY:** PC tabii ki, dedim ya strateji oyunlarını çok seviyorum ve onlar da sadece PC'de oynanabilir bence. Ama futbol ve formula için kullandığım bir PlayStation'ım var. Bir ara oyun yapımıyla ilgili bazı teklifler aldım. Marlon'u oyuncularım dediler ve her şeyini bana bırakıltılar; ama işe üçüncü boyutu katmak istemeleri beni biraz soğuttu. Şu PS'deki 'Titus' gibi bir şey yapmak istiyorlardı, ben de sonra vazgeçtim zaten.

**GC:** Yeni projeler var mı ufukta? Yurtdışına nasıl bakıyorsunuz?

**EY:** Öncelikle ortağı olduğum 'Biyer' reklam-internet ajansını devam ettirebilmek (bu arada www.biyer.com da süper özgün bir site, iki ödül var). Üzerinde çalıştığımız bir portal var, Kumyo adında. Onu açıp postalavista, aragaz, sipor ve niyekine sitelerini bir çatı altında toplamak istiyoruz. Daha önce yurtdışı girişimlerim oldu, L.A. Times, D.C. Comics gibi dergiler için Kuzey Amerika'daki dağıtım ajanslarını kaçırmıştim, tekrar deneyeceğim. Rekabet çok fazla.

Her yıl 6000 kişi başvuruyor, adamlar bir ya da iki kişi alıyor. Ama bu işler hiç belli olmaz, karikatür evrensel bir dil. Geçenlerde Korsika'da yaşayan birkaç Türk'ün karikatürlerimi çevirip fanzin bir mizah dergisine koyduklarını öğrendim. Çok komik bir şey, ilk kitabımdan da yaklaşık 15000 kopyasını turistler almıştı. Karikatürde dil ne olursa olsun, esprinin %90'ı karşı tarafa geçiyor.

**GC:** Zaman ayırdığınız için Level adına teşekkürler, kolay gelsin. Bu arada dergimizi nasıl buluyorsunuz?

**EY:** Ben teşekkür ederim. Derginiz çok eğlenceli, hepini okuyamıyorum tabii ama elime alınca bayağı kariştırıyorum. Derginizde görüp, aldığım oyun çok olmuştur. Krize karşı ayakta kaldığınız için de tebrik ederim, görüşmek üzere.

## bahargelince

Nisan ayının gelmesiyle, İstanbul Film Festivali bir kez daha kapımızı çalıyor. 180'ini aşkın sayıda film iki hafta boyunca sinemaseverlerle buluşacak, daha doğrusu hayatlarını alt üst edecek. Geceyarısı seansları, sabah matineleri derken uysuzluktan gözleriniz pörtleyecek, ayakta kalmak için içtiğiniz sade kahvelerden mideniz bulanacak ve bir filmden ötekine koşturnmaktan ayaklarınız kara sulara inecekt. Ama bence o atmosferi solmak için hepsine değer; en az sizin kadar film seyretmekten zevk alan o kadar insanla bir araya gelip, inanılmaz kareler görmek gerçekten başka bir şey.

Festivalin kitapçıları çıktı, rezervasyon yapacaklarının elini çabuk tutmasını tavsiye ederim. Ayrıca gerekli bilgileri (film açıklamaları ve program hariç)

www.istfest.org sitesinde de bulabilirsiniz. Festivalde yer alan bölümün hepsinden bahsetmek çok zor. O yüzden ben sadece ilk bakışta gözüme çarpan filmlerden bahsedeceğim. Bu sene Alain Delon, dokuz sıkı filmiyle festivalin ağır topu. Ondan daha cool bir katil görmedim

şu ana kadar, siz de görmek istiyorsanız 'The Samouraï' filmine yerinizi ayırtın. Ayrıca 'Yetenekli Bay Ripley'nin ilk çevrimi olan 'Kızın Güneşi' de pas geçmeyecek. 'Diğerleri' filminde vizyondan tanıdığımız İspanyol yönetmen Alejandro Amenabar, 'Tez' ve 'Aç Gözlerini' filmlarıyla festivalde konuk oluyor. Açı Gözlerini aynı zamanda Vanilla Sky'in orijinal ve tabii ki adam gibi olan versiyonu. Drakula karakteriyle özdeleşmiş

Christopher Lee, dört filmle 'bir kültür figür' bölümünde. Korku türünü sevenler, bu klasikleri görmek isteyebilir, özellikle geceyarısı kuşağında. Dogma türünden hoşlananlar ise 'Yeni Başlayanlar İçin İtalyanca'yı denemeli. Bağımsızlara gelinice, sanırım Dünya Sinemasının Genç Yıldızları ve Dünya Festivallerinden bölümüler kurcalanarak kesinlikle dişe dokunur bir şeyler bulunabilir.



APRIL 12-20 NİSAN 2002

O kadar çok film var ki doğru bir yönlendirme yapmak çok zor, zaten gerekli değil; çünkü sanatın her dalı gibi sinema da belli bir noktadan sonra zevk meselesi. Yine de evdeki hesabı karşılıya uydurabilirseniz, olabildiğince çok film görmeyi tavsiye ederim. Her film yeni bir bakış açısı, yeni bir dünya demek bana göre. İstiklal'de görüşmek üzere! ☺

Güven Çatak | guven@level.com.tr

## TEDAVİ DERSLERİ

Yillardır dinliyoruz onları, 'Boys Don't Cry'la ağladık, 'Love Song'la aşık olduk, 'Friday I'm in Love'la Cuma gününün değerini öğrendik ve daha nicelarıyla tarifi zor şeyler hissettik. The Cure hala ayakta ve belki de müziğin tedavi edici bir etkisi olduğunun en canlı ispatı.

The Cure, 1976 yılında açıldıği sanat denizinde hala Robert Smith'in liderliğinde yüzmeye devam ediyor. Şarkılarıyla bazen yü-

zeye çıkan, bazen de iycie diplere olan grub, 'Greatest Hits' albümüyle bir kez daha karşımızda. Şimdi grubun fanatikleri bu kaçını toplama olabilecek ama bu seferki gerçekten farklı. Öncelikle albüm çift CD'den oluşmaktadır. İlk CD'de hepimizin ezbere bildiği parçalar varken, ikincisinde bu parçaların yepeni akustik kayıtlarını bulmak mümkün. Harika, değil mi? Bu akustik CD, grubun 1991 yılında BBC stüdyolarında verdikleri, ancak

piyasaya sürmediği 'unplugged' konserin yarasını sarmak için hazırlanmış olsa gerek. 1979'a kadar geriye saran albümde, "Cut Here" ve şu sırada radyolarda dinlediğimiz "Just Say Yes" adında iki de yeni parça var.

Belki Greatest Hits evlerinde grubun çoğu albümünü buluduran fanatiklerin o kadar da ilgisini çekmeyecektir ama The Cure ile ilk defa buluşacakları için bu toplama kaçırılmaz bir fırsat.



# Şıggul

Bu ayın olayı Amorphis konseriydi. Aslında kendi başına bir olaydı konser. Ankara Rock muhabirimiz Eser de Rockstation Müzik Festivali'ni sizler için izledi.

Her zamanki gibi kapı açılış zamanından birkaç saat geç girdildi içeri. İlk defa artızlık yaptım, geç oltım konserde yine de bekledim iki saat dışarıda. Bir de tek gitmenin sıkıntısı vardı tabii. Neyse ki Hammer Müzik'ten Enis'i gördüm, Yıldız Müzik'ten Yücel'i de tanıştım filan... Bir de içeri girdiğimde bir dumura daha uğradık. Sahnenin yerli değişmiş! Güzelim Spica ufalmış, cebimize girecek kıvama gelmiş yanı, O Moonspell'deki, Tiamat'taki sahneyi kaldırılmışlar, yan tarafa iki karış yükselişlikte birşey koymuşlar ve üst katlar iptal edilmiş. Neyse ona da OK dedik. Saat altı gibi Coma başladığını söylemeye. Zaten Bayt Gaddol'un çıkmayacağıını birkaç gün önceden öğrenmiştim. Coma'yı ilk defa dinledim bu



## amorphis

konserde. Türkiye standardında progressive metal yapan grubun performansı fena değil di. Sanırım konser haricindeki studio kayıtlarını dinlemem daha da beğenirdim. Bir saatte yakın kalan Coma'dan sonra yine bir saat kadar bekledik ve Amorphis sahne aldı. Goddess of the Sandman'le giriş yapan grup daha sonra The Way ile devam etti. Bu şarkılarla coşkun metalçilerimiz hoplayıp ziplarken sahne de kendi çapında headbang yapıyordu. Zemin esneyip duruyordu ve hareketsiz duranlar da zıplıyordu. Spica yetkilileri sahnenin önünün boşaltılmasını söyledi. Tabi aslı pengelik direndi bir süre. Tam Tales from the Thousand Lakes'den çalıyarlardı ki figini çektiler aletlerin. Sahnenin önü boşaltılmamıştı hala. Yarım saat içinde yine bir ortam kurudu, sonra devam etti konser ama bir şartla: Ziplamak yasaktı! Daha bir sırcalaşan ortamda Amorphis de gazlı şarkılarından gitti konser sonuna kadar. Klasik bis ola-

yında da Black Winter Day'ı çatan grub seyircilerin gönlünü almayı başardı.

Konserin bir özelliği de grubun davulcusu Pekka Kasari'nin gruptan ayrılmadan önceki son konseri olmasıydı. Son parçada davul çalarken yüzünde yediği kremlili pasta bu günün ona hiç unutturmayacak gibi. Sonuç olarak aksaklılar, beklemeler ve mekandan dolayı oluşan hatalı kırkınlığımız olsa da konser fena değildi. Eski bir Çin atasözü vardır: Konser konserdir!

## Blind Guardian / A Night at the Opera

90 sonrası grupların en başarılıı Blind Guardian bence. Ülkemizde de FRP'ci arkadaşımın göntünü çelen grup büyük bir dinleyici potansiyeline ulaştı. Salsası Heavy Metal dinlemesem de hastasıymı Blind Guardian'ın içinden : Gruba Hansi'nin yan grubu Demons & Wizards ile ismindim ve Bling Guardian'ın diğer albümlerini de sevdim... A Night at the Opera ağız suyanarak bekleyen Blind Guardian hayranlarını tatmin edecek mi bileyorum ama bence çok tempolu ve baştan sona dinlenecek bir albüm. Hansi'nin vokalleri daha da olgunlaşmış ve yine o ortaça havası sezenleniyor albümde. Giriş parçası Precious Jerusalem ve arkasından gelen Battlefield'ı dinledikten sonra zaten çıkaramazsınız albümü bir süre : Bilmem duymayan kaldı mı ama yine de söyleyeceym: 30 Haziran'da konsere geliyor elemanlar. Hadi bakalım efenelim coşullum ley ley :)



## Borknagar / Empiricism

Simsir Hestnæs'in vokal ve basdaki görevini bırakıp Dimmu Borgir'e geçmesinden pek de etkilenmemişe benzeyen Borknagar bomba gibi bir albümle karşımıza çıktı. Øystein'in eski dostu Vintersorg ve Emperor ile Satyricon'un session başı Tyr'ı bünyesine katan grup klavyeci olarak Solefald'dan Lars ile çalışmaya devam etmiş. Øystein ve Vintersorg'un dostluğunu içe yaramış olacak ki besteler ve İllrikler çok başarılı. Bir önceki albümlerinde yakaladıkları başarıyı daha da artıran Borknagar klasik Black Metal'den uzak, son derece melodik bir albüm yap-



mış. İşte yeni müzik bu... Dinlerken scream vokallerde coşup, öz vokallerde resmen büyülüyorum. Albümün giriş şarkısı Genuine Pulse tam gaz ve kazimatlar super : Gods of My World ve Soul Sphere'deki düz vokaller inanılmaz güzel. Hatta ve hatta Soul Sphere grubun tarhindeki en iyi şarkısı bence. Ne yapın edin dinleyin albümü. Yok ben saçı gazım, Marduk, Meyhem dinlerim başkasını tanımam diyorsanız bileyem tabii...

## Theatre of Tragedy / Assembly

Bir önceki albümün tarzını sevmiş olacaklar ki Assembly de bu tarzda bir albüm olmuş. Elektronik öğeleri kullanmamaktan kaçınmayan grubu yeni tarzıyla işi baya bi' götürmüştür. Hersey güzel de, benim anlamadığım şey; köpek sürüsü gibi altı kişi (eskiden yedi kişilerdi) atmışlar birini herhalde konserde ne yapıyorlar : Davul tıngır min-

gir, gitarlar desen arada bir "rhün" diye girip olaya küçük çapta bir heyecan katıyor. Liv Kristine dışında pek çatışkan insan kalmıyor böylece. Neysse gelelim albüm... Tragedy kalmamış artık, lay lay şarkılar ama gizim kalmadı, efendi adam oldum diyorsanız seversiniz:) Giriş şarkısı Automatic Lover, sonra Universal Race, Superdrive, efendime söyleyelim Liquid Man, Motion; bunlar süper şarkılar. Ucundan bir dinleyeyim dedim çakaramadım aldım bir haftadır :) Bu albümden sonra grubun yeni haline öyle isindim ki bir önceki albüm'lerine haksızlık etmem diyebilirim. Ya bir de bu Liv Kristine's Sylvia Saint'e benzetiyorum ben, hadi hayırlı si...

## King Diamond / Abigail II

Değişmeyen tek şey değişimdir... Ya da King Diamond :) Hala aynı ürperti soundıyla hala cayır cayır heavy metal yapıyor adam. 1987 yılındaki Abigail adlı ikinci albümünün hikayesine devam eden King Diamond, karşımıza genç Abigail ile çıkmıyor. Tabii ki Little One diye bir de kız çocuğu olmasa olmaz :) Black Horseman tarafından uyandırılan Abigail; Miriam, Count de La Fey, akşam yemeğine konan cam kurıkları, alevler ve alınan intikam... İntrodan sonra klasik King Diamond



soundıyla The Storm giriyor. Mansion in Sorrow, Slippery Stairs ve The Crypt kendini belli eden şarkılarından. Ama diğer konsept albümler gibi bunda da şarkılar pek ayırt edilmeden dinleniyor. Grup kendini tekrarlaşıda Andy LaRocque soloları, aynı anda 18 vokal yapabilen King Diamond, tiyatrola öğeler ve efektlerle yine de başarılı bir albüm diyebilirim.

## Solefald / Pills Against The Ageless Ills

Gitar ve basta Cornelius; Synthesiser ve davullarda Lazare (Lars) ile Solefald garip bir albüm yapmış. Müzik eski tarzındayken sözler oldukça ilginçleşmiş. Bu adamlar da kafayı kirip konsept oyununa girmiştir. Albümde Pornographer Cain ve Philosopher Fuck adlı iki kardeşin hikayesi anlatılıyor. Cain, bir porno film prodütörü (töbe töbe) ve Kurt Cobain'ı öldürmekle suçlu bulunarak idam ediliyor :) Büyük kardeş olan Fuck ise bir manastırda rahip ve kendini yardım kuruluşlarına vermiş ve en sonunda bir Fransız hastanesinde ölüyor. Böyle garip bir konsept albümdeki müzikler nedir? diye merak ediyosanız hemen söyleyeyim: Grubun eski tarzı devam ediyor. Yine gücü klavyeler ve vokaller yer alıyor şarkılarda. Çok dikkat çeken bir şarkı olmasa da eğlenceli bir albüm diyebilirim. Fakat sunu da eklemeye:

İyim ki gruba Tequila Sunrise ve Floating Magenta şarkıları yüzünden büyük sempatisim var.

gorcan abi | gorcanabi@sektor8.com

## 5. Uluslararası Ankara Rock Station Müzik Festivali

Level'in Ankara'daki tek yazarı ve iflah olmaz bir heavy metal hastası olarak bu yazıyı yazmasam rahat edemezdim. Ankara, başta Hicri Bozdağ olmak üzere tüm Rock Station ekibinin büyük bir özveriyle gerçekleştirdiği muhteşem bir Rock festivaline ev sahipliği yaptı. Festivalin en dikkate değer kısmı, Hicri apının dediği gibi 'rock müziğin paylaşılacağı' en güzel kanıtı olarak gelirin Zihinsel Yetersiz Çocukları Yetiştirme ve Koruma Vakfı'na bağışlanmasıydı. İlk gün sahneye çıkan gruplardan yurtdışında da oldukça büyük ilgi gösteren ve bence gore-grind müziğin en iyi gruplarından biri olan Cenotaph'in performansı görülmeye değerdi. Günün kapanışı yapan Bayt Gadol ise İstanbul'daki Katatonia konserinde önde grup olarak sahneye çıkmış ve Katatonia'yı resmen bastırmıştı. Grup aynı etkileyici performansı bu konserde de gösterdi. Raven Woods ve Almora da günün dikkat çeken gruplarıydı.

İkinci gün de ilk gün kadar iyi idi. Her konserlerinde daha kusursuz olduğunu gördüğüm Solitude, sanırım ileride Avrupa'nın en başarılı thrash gruplarından biri olacak. Müzik tarzı hegemonye oldukça yakın olan Sadistic Spell'in ise black metalin tüm atmosferini yaşamayı başaran sahne şovu multimedial. Seyircilerin içindeki son enerjili de bitirmeyi başaran Suicide sayesinde festivalin kapanışı da oldukça coşku oldu. Günün diğer iyi grupları ise Catafalque ve Acrimony idi. Her ne kadar bu seneki festival bitmiş olsa da belki yazı sayesinde içinzde uyuyan müzik canavarı uyarın ve gelecek yıl festivali hep beraber daha da renklendirilebiliriz. Unutmayın ki ülkemizde böylesine kaliteli müzik organizasyonları pek sık gerçekleşmiyor.

Eser Güven

## n e l e r o l o y o r

»» Anathema'nın kurucusu İsviçre Daniël Cavanagh, griptan surumlus. Ona göre Duncan Patterson ve Michael Moss ile Antimatter'da çalışmak daha eğlenceliymiş.

»» My Dying Bride, tüm klipleri ve Krakow konserini içeren bir DVD çalarıyor. Ayrıca Londra ve Tilburg Hollanda konserlerinde kaydedilen Voice Of The Wretched adında bir live album de çıkacakmış.

»» Dimmu Borgir yine Norway Gramm Ödüllü kazanmış. Geride bıraktığı rakipleri ise Borknagar ve Emperor'ı.

»» Fear Factory grubu elemanları arasında müzikal farklılıklardan dolayı da galmış.

»» Unleashed, 15 parçadan oluşan Pure Hell album kayıtlarını tamamladı. (Bir serisi dinle geriye aynı kardeşin ya da studio parçası)

»» Megadeth'te davul çaldığı sürelerde şarkı yazan Nick Menza yeni şarkısını Life After Death albümüyle ortaya koymuş. İlk başta号号 olarak düşünüldüğü bu şarkının Megadeth ile ilişkisi kesildikten sonra caddeye bindiği söylüyor. Ve Dave Mustaine'den çok sevdiğini de söylemeye imtiyaz etmiyor.

»» Lacuna Coil Eylülde çektiğini duyduğukleri yeni albüm kayıtları için studioya girmiştir.

»» Satyricon klavyeci ve gitarist serymış. İsteyenler web sitesine mail atabilir demister. Bir deneyin isterseniz :)

»» Century Media dan ayrılan The Gathering anlaşmasına göre son biraz bölüm çıkmak zorundadır.

»» IC Rock Klubu yine başarılı bir atakla Blind Guardian'ı so Haze'inden ölemez getiriyor. Tebrikler!

»» Dio Killing the Dragon adlı albümünü bitirmis. Önümüzdeki ay elmine gecen umarım.

»» Metallica'nın 1995 çekeleri ve grubun üyelerinin özel hayatlarını konu alacak bir film çekiliyormuş.

»» Soulfly'in hazırda çektiğini planladığını albümünde 15 parça buluyor ve adı da Soulfly III.

# FRP ANTASY OLE LAYING

## Anka Kuşuyla Yolculuk...

**B**ir Anka Kuşu gördüm rüyamda. Gözle-ri kor gibi parlayan iki zümrüt taşı, ka-natları alevler içinde... Beni sırtına aldı, göklere uçurdu, hiç yakmadı, çok tuhaf.. Ka-natlarından birine kırk kilo et, diğerine kırk tu-lum su astım. Geniş denizleri, dağları aşık birlikte, "gak" dedi et verdim, "guk" dedi su verdim. Yolun sonunda bir daha "gak" dedi, baktım et kalmamış, baldırımı kestim verdim. Yolculuk bitti, beni yere indirdi. Dedim "Haydi git artık nereye gideceksen!" Anlamış neğeरse ba-cağımı kestiğimi, çökardı ağızından, yapıştırdı ye-riне. "Sağol" diyecek idim, kaldırdım kafamı bir de ne görevim? Ufalmış, bir kitap olmuş Anka Kuşu. Kitabın kapağını açtım, elimde dönmeye başladı. Koca bir çarka döndüp yuttu beni, gir-daplaların gemileri yuttuğu gibi.. Düştüm, düş-tüm girdabin merkezinde. Güçlü bir çift ele ya-kalandım, tutup çekiverdi benim gibi düşenleri. "Gözüm görmüyor artık.." dedi ellerin sahibi, "Yine de kurtarırız sizler!" İslik çalmaya başla-di, ben de gözlerimi kapattım. Uyanıklığa daim.

Rüya bu haliyle oldukça karmaşık ha? O halde hep birlikte yorumlayalım. Sakın şu kita-ba dönüsün Anka Kuşu Phoenix Yayınevi'ni temsil ediyor olmasın? Genç bir yayınevi, ama büyük işlere soyunmaya başladılar. Örneğin Ed



Greenwood'un ünlü "Elminster : Bir Büyücü Ya-ratmak" romanının çevirisini tamamladılar bile. Hatta siz bu yazıyı okurken kitap da raflarda yerini almış olacak. Yalnız Ankara'lı okuyucular zaman bakımından biraz daha avantajlı durum-dalar. Sıradı The Magehound (Elaine Cunningham) ve Behold the Man (Michael Moorcock) çevrilmesi belyorlar. Ama benim hepsinden çok ilgimi çeken, Robert Jordan'ın yayınlandıği tüm ülkelerde en çok satanlar arasına girmeyi başaran "Zaman Çarkı" dizisini de listede gör-mek oldu.

### Tanışalım bakalım..

"Kimdir bu adam, nécidir?" diye sorma hakkı-nız elbette var, çünkü Robert Jordan'ın hiçbir kitabı henüz Türkçe olarak yayımlanmadı. Robert Jordan adıyla bildiğimiz bu zatin gerçek adı James Oliver Rigney Jr. Kendisi şu sıralar karışıyla birlikte 18. yüzyıldan kalma bir malika-nede elli yaşlarının keyfini sürdürmektedir. Büyükbabası, babası ve amcasının yaşadıkları kasaba-nın öykücüleri olduklarını göz önüne alırsak Robert Jordan'ın da yazarlığa soyunması büyük bir sürpriz değil. Jordan, Mark Twain'ın Tom Sawyer ve Huckleberry Finn'ını okuyup daha beş yaşındayken yazar olmaya karar verir. Askeri liseden mezun olup Vietnam Savaşı'nda iki kez görev alan Jordan'ın romanlarındaki savaş sahnelerinin gerçekçiliği de bu deneyimlerin on-da bıraktığı izlere bağlanır. Üniversitede fizik ve matematik okur, bir süre mühendis olarak çalışır. Takma adla yazdığı birkaç eserin dışında "Conan" serisine yedi kitap daha kazandırır (Az daha unutuyordum! Bu serinin ilk kitabı Conan The Unconquered, şimdilerde Ankara Yayıncılık

tarafından çevriliyor. Çizgi roman değil, roman olduğunu israla belirtmekte yarar görür-yo-rum!). Ama Robert Jordan'ı asıl ününün dor-ğuına taşıyan ve onu dünyanın en çok okunan fantastik-kurgu yazarları arasına sarkan eseri "Wheel of Time – Zaman Çarkı" serisi olur.

Zaman Çarkı adı altında şu ana dek dokuz kitap piyasaya çıktı. Onuncu da yolda. Jordan onuncu kitabın aynı zamanda sonuncu olacağının (nasıl içeren kelime oyunu!) ve artık yeni projelerle ilgileneceğini söylüyor. Jordan'ın düs-turu da İki Kule'deki Ağacaksal gibi "Aceeleye lüzum yok!" olsa gerek, zira dokuz kitabın hepisi de altı yüz ile bin yüz sayfa arasında de-ğisen uzunluklara sahipler. Hal böyle olunca Phoenix Yayınevi'nin de, potansiyel okuyucuların da önlərinde bir hayli yol olduğu anlaşıyor (Kesin bir rakam isterseñiz 7414 sayfa kadar!). Umarız heyecanlı, gizemli ve eğlenceli bir yol olacak bu...

### Çark masa üstünde

Wheel of Time'in bilgisayar oyununun da çok uzak olmayan bir geçmişte piyasaya sürülmüş olduğunu da hatırlarsınız. Ne yazık ki Zaman Çarkı okurlarının sayısı Türkiye'de bir elin parmaklarını geçmediği için oyunun Robert Jordan fanlarını mutlu edip etmediği konusunda sağ-lıklı bir değerlendirme yapamadık. Ama hemen hepsinin FRP ile de ilgilendiklerini tahmin etti-ğim okurlar Wizards of the Coast'ın hazırladığı Wheel of Time modülünü kaçırılmamalılar! Tipki D&D 3rd Edition gibi d20 sistemiyle hazırlanan



bu masa üstü oyununu oynamak için yalnızca Wheel of Time kural kitabı gereksinimiz var. Tabii bir de romanları okumuş bir oyun yöneticisine! elbet Wizards tek kitapla yetinmeyecek, yeni maceralar vb destek kitaplar çıkaracaktır (örneğin beş büyük ve altı küçük macera içeren 192 sayfalık "Prophecies of the Dragon" kitabı hazırlandı bile) ama bunları edinmek zorunda değilsiniz, tamamen Zaman Çarkı serisi üzerine kurulmuş karakterler, meslekler, yaratıklar ve yeni bir büyülü sistemiyle kural kitabı tüm beklenenlere yanıt verecektir. (Bu ayın resimleri de aynı kitaptaki illüstrasyonlardan derlendiriler.)

### Bard Song (in the forest- the hobbit-in Türkiye!)

Zaman Çarkı döñe dursun, aldiğimiz bir diğer sevindirci haberi paylaşılm : İki ay önce köşemizi onla-  
ra ayırdığımız Blind Guardian  
30 Haziran'da İstan-  
bul'da!!! Nihayet bekledi-  
ğimiz buluşma gerçek-  
leşecek, hep birlikte

mirror mirror çırıplabileceğiz.. Bize inanmıyorsa-  
nız http://www.blind-guardian.com/ce-  
nter.php?page=tours/index.html adresine ina-  
nin! Yer Maslak Venue olacak ve yalnız gelme-  
yecekler diye duyduk, ama konser tarihi dışın-  
daki bilgiler henüz resmen onaylanmadı. Bu  
arada Blind Guardian Fan Club Türkiye temsilci-  
si Vedat Kamer'in adını BG konulu yazında bük-  
madan, usanmadan ve utanmadan Murat diye  
yazmışım, Izett Karaevli sağıolsun uyarmış. Gi-  
yabında özür dilerim.

Yeni albüm "A Night at the Opera" 4 Mart itibarıyla satışa sunuldu. Biz daha yalnızca ilk single "And Then There Was Silence" dinlemi-  
ken tüm albümü yalayıp yutan, bizler için ince-  
leyen internet canavarı, Magister davulcusu  
Murat "Bäsques" Boduroğlu'nun www.delika-  
sap.com'daki yazısından naklediyoruz :

"A Night At The Opera power metal için  
aynen NIME'nin olduğu gibi bir kilometre taşı  
ve belki de şimdide kadar dinlediğim en iyi albüm.  
Albümu ilk dinlemeye başladığında neyle  
karşılaşacağımı bilmiyordum ve içimdeki coşku-  
yu onlarca dinleyiştiken sonra hala dindiremedim.  
Precious Jerusalem ilk dinleyişinde açılış  
parçası olarak doğru seçim gibi gelmeyebilir,  
ancak daha sonradan şarkılardan alt yapısını, me-  
lodilerin nasıl oturduğunu ve koroları tam ola-  
rak dinleyince değerini belli eden bir şarkı. Batt-  
field size hemen fantastik bir orta çağ savaşı  
tadını veriyor. Üst üste binen bir çok melodi,



korolar, hızlı davul gene sizi yakalıyor. Under the Ice dinlerken bir opera izlenimi yaratıyor. Sadly Sings Destiny bana göre albümdeki en sert şarkı. Durmadan şarkıyı yönlendiren bateri, şarkıya hakim bir vokal, bu şarkı bana göre ATTWS'den sonra albümdeki en iyi şarkı olarak yerini alıyor. The Maiden and The Minstrel Knight albümün Ballad'ı ve bir aşk hikayesini tam BG stilile anlatıyor. Wait For An Answer genel olarak albümün ortak havasını taşıyan oldukça melodik bir şarkı. The Soulforged, Blind Guardian'ın yeni albüm çalışmalarına başladığında söz verdiği ve konusu dinleyiciler tarafından belirlenen şarki ve hikayesi ünlü Dragonlance serisinden Raistlin'in hikayesini anlatan Soulforge adlı romana dayanıyor. Kesinlikle albümdeki en iyi 2-3 şarkından birisi. Age of False Innocence albümdeki öbür şarkılara karşılaştırılınca biraz sönükkâlıyor nedense ve beklediği-



niz gücü size veremiyor. Punishment Divine, Imaginations from the Other Side albümünü çağrıtırıyor. Oldukça güclü ve melodik bir şarkı. ATTWS single'dan hatırlaya-  
cağınız BG'in şimdide kadarki en uzun şarkısı. 14 dakika olmasına rağmen hiç kendisini tekrar etmiyor ve albümün en iyi. Albümde genel olarak Hans'in vokalini daha da geliştirdiği ve opera stiline bürünerek daha yüksek perdeden söylemeye başladığı fark ediliyor. Bateri canavarı Thomen'e zaten diyecek bir şey bulamıyorum, kendisi benim favori bateristim. Andre ve Magnus'un ustallıkları da NIME albümüne paralel ilerliyor. Genel olarak tüm albümün şarkı sözleri bekletimin çok üstünde. Bu durumda bu albümü alıp alma-  
ma sorusunu kendinize sormayacağınızı dü-  
şünüyorum, kendinize bir iyilik yapın ve bu  
albümü koleksiyonunuzda saklayın çünkü  
dinlediğiniz en iyi albüm olma ihtimali çok  
yüksek."

Bilmiyorum, rüyayı yeterince iyi yorumla-  
yabildik mi ? Şimdi aklıma geldi, galiba rü-  
yamda bir adam daha görmüşüm, elinde  
uzun, ışık saçan bir şey tutuyordu. Bana dönüp  
"güç" falan diye bir şeyler söyledi sanki ama  
gerisini hatırlayamıyorum, çünkü elini havaya  
kaldırıp zihnimdekilerin çoğunu siliverdi. Ben  
sözlerini hatırlamaya çalışıyorum, eğer başarısam  
gelecek ay da onları yorumlarım... ☺

Batu & Gökhan | batuher@level.com.tr

Gecen ay www.ideefix.com'da "bi-  
lim kuruş tabiatları" başlığı altında altı  
turkçe, altın, ankara, attıgan, ayvansı,  
cep, ithalo, mavi ada, metis ve sarımlı  
yayınlarının bilim kurgu - fantazi kitap-  
larından topluca indirme fırsatı sunulmuş  
yapıldı. Bilim kurgu - fantastik dvd ve  
posteri da indirilmeden nispeten az  
sayıda indirilenlerin arasında, ama kampanya mart ayı içinde  
başlayıp bittiği için sizleri haberde et-  
me sansınız olmadı. siz yine de Ideefix'i  
bir ziyaretin, belki yoğun istek faze-  
rine tekrarlıyalabilir.

not : bu yazı yazıltırken jj72, r.e.m.,  
doors, john lee hooker, leonard cohen  
ve dala müzeleri dinlendi, ama hic  
blind guardian dinlenmedi, çünkü ge-  
çeydi, bir de gec saatte, komşuları yapıp  
oldırmadı.. yemekleri ile geçirmek is-  
tiyen küçük bir karınca ordusuna karşı  
savaş verildi, hepsi etlisiz hale getirildi  
ama hiçbirine zarar verilmemiş.

# asfaltaşkı

Eski motorcudan meraklısına sağlam ipuçları...

**H**u ay köşeye ne yazıyorum diye kasım kasım kasiğdım. Aslında kafamda bin türlü ciddi konu var, ama kime anlatacaksın, kimle paylaşacaksın? Diyalog iki ya da daha fazla kişile olur. Bu ülke halkı çoğunlukla okumak, yazmak ya da karşısındaki dinlemek gibi şeyleleri vakit kaybı saydıgına, onun yerine ekranda üç kuruluş kimliği belirsiz yaratıkların rol keşiflerini öküz gibi seyretmeyi tercih ettiğine göre, ben de bu köşede kafama göre takılma

ri size motorsikletleri ve kadınları ciddiye almanızı söylese gülün ve geçin. Çünkü ölü bir adama bakıyorsunuz demektir. Ölü adamlar nasihat edemez. Evet, hayatı hersey tehlikeli dir, ama motorsikletler ve kadınlar kadar tehlikeli olan pek fazla şey yoktur. İçin tehlikesi bu iki unsurun belirli bir mesafeden son derece masum ve zararsız gibi görünmesinden kaynaklanır. Asfalta yüzüköyn rendelenene ya da sabaha karşı uyanıp önemli bir organizınızın kökün-

**«Eski bir söz vardır. "Motorsiklet cehenneme tek kişilik gidiş biletidir." der »**

hakkına haydi haydi sahibim demektir.

Bu ay motorsikletle ilgilenen genç arkadaşlara birkaç nasihat etmek niyetindiyim. Kimse gençleri ciddiye alıp herhangi bir konuda bilgilendirmiyor. Eh, ucundan kıyasından motorlara bulaşmış bir adam olarak, gençlerin bu aletler hakkında biraz bilgi sahibi olmasını sağlamak iyi olur diye düşünüyorum.

## Ciddi mesele...

Size ilk nasihatim motorsiklet denen iki tekerlekli şeytan icadını son derece ciddiye almanızdır. Aslında hayatı herseyi biraz olsun ciddiye almak gereklidir, ama motorsikletleri ciddiye almamak neredeyse kadınları ciddiye almamak kadar ölümcul bir hatadır. Kadınlar gibi motorsikletler de kaprisli, ilgi, zaman ve para isteyen, dikkat etmezseniz sırtınıza kol kadar bir bıçağı cart diye sokabilecek karakterde unsurlardır. Bi-

den kesilmiş olduğunu görene dek her ikisinin de ne kadar tehlikeli olabileceği bilemezsiniz. Neyseki ben bugüne dek sadece asfalt yanlığını tattım. Sanırım kadınlara karşı motorsikletlerle olduğundan daha dikkatliyim.

## Sonsuz Yaşam...

Eski bir söz vardır, der ki "Motorsiklet cehenneme tek kişilik gidiş biletidir." Bu çok doğru, çok yerinde bir sözdür. Baba ve anneleriniz sizin motorsiklete binmenizi istemediklerinde bunun belirli bir haklılık oranı vardır. Öte yandan, motorsikletlerden uzak duruyor olmanız, zamanı gelince cehennemde görüşmeyeceğimiz anlamına da gelmez, çünkü bildiğim kadaryla henüz sonsuza dek yaşamayı başarmış bir insan evladı mevcut değil. Üstelik otobüse ya da otomobile binmek kaderinizi pek fazla değiştiremeyecek, bu ülkedeki en tehlikeli iş motora bin-



1984

M. Berkay Güngör [gberker@live.com.tr](mailto:gberker@live.com.tr)

**Motorlar tehlikeli midir? Hem de çok!**

**Binsem ölü müyüm? Binmesen de öleceksin.**

**Arabalar daha güvenli değil mi? Kandır kendini kandır**



mek değil ne de olsa.

Anne babaların uyarılarına gelince, bunlarda bir miktar iki yüzlülük mevcuttur. Onlar sizin başında kötü birşey gelmemesi için uğraşırlar tabii ki, ama burada bir diğer endişeleri de sizin yüzünüzden acı çekme ihtiyalidir. Oysa evlat yüzünden acı çekmek çok doğaldır ve ebeveyn olmanın ayrılmaz bir parçasıdır. Çocuğu gece üstü açık yatsa bir anne babanın içi sizler. Ve buna ek olarak biraz kurcalarsınız neden ailinizin motora karşı çıktıığını kolayca anlayabilirsiniz, burada tecrübe konuşmaktadır. Aile büyüğünüz büyük ihtiyalle zamanında size "Yapma!" dedikleri halıları yemiş, oldukça da tecrübe edinmişlerdir.

Mesela rahmetlik pederim benim motor lafi etmemi bile tahammül edemezdi. Ama kendisi taa Almanya'ya gidip oradan bir yarı BMW'si edinmiş, sonra motoru İstanbul sokaklarında şahlandırrken düşüp kafasını kırma tehlikesi geçirince aile baskısıyla onu satmak zorunda kalmış bir adamdı. Hayati boyunca motorsikletlere uzaktan bakıp iç çıktığını kendim biliyorum, her markayı ezbere bilirdi. Ama hiç binmedi, en azından benim önemde. Sonra ne oldu? 50 yaşında kalp krizi geçip bir sokak köşesinde kollarında öldü. Hayat bu mudur yani? Kafanı kırmaktan tırsıp sonra da bir sokak köşesinde kalp krizi geçirmek midir?

Biri bir laf dedi, "Sağsalım ölümle buluşmak için hayatını her iyi şeyleden sakınarak geçirmek istemiyorum" diye. Ne doğru lafmiş. Hmmm, yer bitti. Belki önmüzdeki ay devam ederiz, kimbilir? ☺

# Olasılık Hesabı

Mutluluk için bir formüle gerek var mı?

**N**edir hayat? Milyonlarca değişkenden oluşan bir matematik formülü. Gelin hayatın formülünü çkartalım bu ay sizinle birlikte. Her gün yaptıklarınızı düşünün. Uyandınız. İçgüdüsel olarak banyoya doğru hamle ediyorsunuz. Duş alacak misiniz? Almayacak misiniz misiniz? Bıkkını seçerseniz ve otobüse aynı duraktan bindiğiniz kizi etkileme şansını kaybedebilirsiniz. Veya işinize araba kullanarak mı, otobüsle mi, taksisi mi gideceksiniz? Kaza yapabilir, eski bir okul arkadaşınızla karşılaşabilir veya sadece sıkıcı bir trafik sıkışıklığı yaşayabilirsiniz. Akşam sevgilinize evlenme mi teklif edeceksiniz? Alın size en az yarı düzine insanın hayatını değiştirecek bir dönüm noktası daha.

Hayat budur işte. Seçimler, alternatif yollar. "O seçim anı hele bir gelsin de düşünürüz" de diyemeyiniz, aldiğınız her nefeste bir seçim yapıyorsunuz. Benim bu konuyu yazıyorum olmam gibi, veya sizin okumaya karar vermiş olduğunuz gibi. Veya daha bu cümle bitmeden sıklıkla başka bir sayfayı çevirmek isteyeceğiniz gibi. Hayatımız önumüzde ucunu göremediğimiz bir nehir gibi döllüyor. Hangi yolun doğru olduğunu kim bilabilir ki?

Bu noktada Berker ile çatışıyoruz. Kendisiyle dergide sabahladığımız uzun gecelerde defalarca tartışık bu konuya. Geçen ayki yazısında da yazmıştı, ona göre gelecek diye bir şey yoktur; sadece geçmişten alınan dersler, hataların bırakıldığı izler ve çekilen acıların toplamından oluşan

bir bugün vardır. Bugünkü "ben" i geçmiş oluşturur. Ben ise bunun tam tersini savunuyorum. Geçmiş geride kalmıştır. Mazidedir. Artık bize kötülik yapamaz. Aci çektiremez. Geçmiş sadece "tecrübe"dir, başka bir şey değil. Esas biz, gelecekteyiz. Tecrübelerimizden yola çıkarak yapacağımız doğru seçimlerimiz bizi oluşturuyor, gün be gün. Geliyoruz. Yerimizde saydıgımız her anı kaybediyoruz. Sadece geleceğe bakabilsek, önumüzdeki seçeneklerin sonsuzluğunu görürsek umutlu olabiliriz.

İnsanın doğduğunda şüklenmemi bekleyen bir kaya olduğuna inanıyorum. Etrafindan aldığı darbelere göre şükleniyor bu kaya. Doğru darbelere kadar, yanlış dokunuşlar da olacak tabii. Ama sonuçta ortaya çıkanın ne kadar "sen" olduğu senin bilgelijne bağlı. Doğruyu yanlıştan ayırtetme gücüne.

Çok uzun yıllar önce seyrettiğim bir film vardı, "Groundhog Day" adında. Fazla ismini duyramadı, sanırım ülkemizde "Bugün Aslında Dündü" ismiyle oynamıştı. Başroldeki adam hiç sevmediği bir kasabada anlamadığı bir sebepten ötürü tekrar tekrar aynı günü yaşamak zorunda kalır. Sırasıyla önce şaşırır, sonra duruma alışır, sonra bu tekrarlayan günü ufak tefek kötü emellerine ulaşmak için kullanır, daha sonra bulalıma girer, onlarca kez intihar eder ama her seferinde sabah altıda oteldeki yatağında sapaşağlam uyanır.

Aniden, hayatının yaşayabileceği tek gününü

had safhada

**Sinan Akkol** [sakkol@jewel.com.tr](mailto:sakkol@jewel.com.tr)

**İkilem var mı?** Herkesin içinde olduğu kadar. İyimserlik daha ağır besiyor gibi sanki ama. Belki.

**Gelecek ay normal saatler içinde yaşamayı düşünüyor musun?** Hayır. Sebebi ise 11 sayıda sayfanın başında yazılı,

**Haft içi sanat mı? Sanat içi sanat mı?** Lütfen bu soruyu gidipli bir samançıya sor.

kasabadaki insanları daha iyi tanımak için, yardımcı ihtiyacı olanlara yardım etmek için ve kendini mutlu edecek şeyler yapmak için kullanmaya başlar. Piyano dersi alır, kitaplar okur. Her sabah kasabadaki herkes tarafından unutulmuş olarak uyansa da, giderek iyi bir insana, oradan da kasabanın kahramanına dönüşür adamımız. Ondan hiç hoşlanmayan ve her sabah ona önyargıyla bakan iş arkadaşları bile ondan etkilenmeye başlar. Hatta onu aşağılık ve kendini beğenmiş bir insan olarak tanıyan kadın bile ona aşık olur. Ve kahramanımız nefret ettiği şeyin kasaba değil, insanlara kendi bakışı olduğunu farkettiğinde, kasabayı, insanları ve dünyayı sevmeye başlamıştır. Üzerindeki lanet kırılır ve zaman normal akışına geri döner. Artık bambaşka biridir. Nobran, içine kapanık ve kendini beğenmiş birisi değil; yardımsever, insanları seven ve sevilen, içindeki iyiliği keşfetmiş bambaşka biri.

**İçinde bulunduğunuz şartlar nasıl olursa olsun, geleceğin gücüne inanın.** Herkese her zaman söylediğim gibi, insan umudunu kaybederse, görevci olarak intihar etmiş sayılır. İyi günler.

## Anti Tez-1

Etrafindaki herşey giderek daha da fazla hızlanmaya başlıyor. Herşey daha anlamsız, daha bulanık görünüyor. Arkalarında hızın rengini bırakarak akıp gidiyor insanlar, araçlar, yaşam, dünya. Bütün dünya toþekün bir yarış içinde, üstelik iyi yönde olmayan bir yarış bu. Ve hız gitgitçe artıyor. Artyor. Artyor. Çekirdeğin etrafında dönen elektronlar gibi, artık hızlananlar değil, hızın kendisi gözükmeye başlayacak neredeyse. İstemiþorum bu kadar ivme, bu kadar değişim. Ben ormamdaðı evime götürmek için odun kesmek, o odunlarla bir kap aþımı istemek istiyorum. Herşeyin toþaþa hızında ilerlediği, ama insanların birbirine yakın olduğu, birbirinden kaçmadığı, bambaşka bir zamana dönmem istiyorum. Bir birey değil, bütün olmak istiyorum. Ama bu imkansız, öyle değil mi anne? ☺

«İnsanlar gözlerini  
ileriye, kararlarını  
geçmişin tecrübelerine  
dikmedikçe doğru yolu  
bulamayacaklar.»



# Öyküler ille de, ya gerçek ya sahte midir?

Veya her oyun aslında gerçek olabilecek bir hikayeyi anlatmaz mı?

**Y**apılan hemen her işe, ucuz şarkılarla ve hatta oyunlara sanat denilen bir dönemde "soru sormanın" bir sanat biçimi olduğunu söylemek yanlış olabilir mi? Soru sormak hiç de basit bir şey değil. Mesela ilkокuldaki öğretmenim soru sormak konusunda müthişti. Sözlüye her kalktığında kendimi bir gerilim filminin ortasında hissediyordum. Katı biri olduğundan veya çok zor sorduğundan değil. Hatta tam tersiydi. Ama öylesine ciddi yapardı ki bu işi ve bunu öylesine güzel hissetti. Ki, doğru cevabı vermek ölüm kalım meselesi gibi gelirdi bana. Zaten çehresi biraz Atatürk'ü andırıyordu. O bana fotosentezi sorardı belki ama ben kendimi kurtuluş savaşının ortasında bir gaz lambası işliğinde, Ata'ya doğu cephesinin hesabını veriyor gibi hissediyordum. Hatta ikinci sınıfta bir kere daha o ilk soruya başlar başlamaz heyecandan altına kaçırmıştım. Doğu cephesindeki gelişmelerin hesabını verememek bir yana üstüne bir de sınıfın diline düşmüştüm.

Kimi sorular tarihteki yerini almıştır zaten. "Olmak ya da olmamak?", "Sende mi Bürü-

yok. Ve Rebecca cevaplarmış. Sadece bir fransız sanatçı olduğunu biliyorum. Cevap şöyle "Gerçek olan anlatı değil, fakat kendi başına öyküdür"

## Aynı Soruyu Defalarca Sormak

Koşu yazılarını anlamsızca zorlayarak oyunlarla ilgili bir konuya bağlamaktan nefret ettiğimi ve kendimizi buna hiç kasmadığımızı biliyorsunuz. Ama bu sefer konu gerçekten oyunlarla ilgili. Şu soruyu ve cevabı bütün bir akşam boyunca bir dolu oyun için sorup cevapladım. Kimi oyunlar çok alakasız kaldı tabii. Bu da onların gerçekten bir hikayeleri olmadığı sonucuna yol açtı. Ama bazı oyunlar için yaratılmış bir soruydu bu. Mesela Sanitarium.

Fark ettim ki oyunların çoğu aşırı derecede fantastik. İçindeki olayların gerçek olma şansı hiç yok. Ama soruyu israrla, defalarca sorup, önceden belirli olan cevabı verdikçe işler değişiyordu. Bunu anlamak kolay değil, biliyorum. Şöyle söyleyeyim, Half-Life'dan yaratıkları, Baldur's Ga-

## «Gerçek olan anlatı değil, fakat kendi başına öyküdür»

tüs?", "Matriks de ne ola ki?" gibi. Bazen tek bir soru cümlesi sayfalarca anlatamayacağınız bir şeyi ifade ediverir. Kimi zaman sadece söyleniş yoludur onu özel kılan. Genelde "Benimle evlenir misin?" için yaratılan fantezilerde karşımıza çıktıığı gibi. Bazen de sadece birkaç kelimeye sığan çok geniş bir anlam. Sadece sorarak bir şeyler anlatabilmek, çağrıştırıbmek, üstelik bunun çok güçlü olması.. Her zaman karşısına çıkan bir şey değil elbette.

"Öyküler ille de, ya gerçek ya sahte midir?" sorusu da, alakasız bir zaman ve yerde, alakasız insanların ağızından çıktı, hiç gereği yokken yılarda bir yererde yazılı kaldı ve geçen gece beklenmedik şekilde karşıma çıktı. Soruyu Jeff sormuş. Kim olduğu hakkında en ufak bir fikrim

te'den elfleri, Starcraft'dan Zerg'leri çıkarın. Yani oyunun içindeki, asıl konuya ne denli girmiş olabile gerçek dışı şeyler. Ya da söyle diyelim, gerçek olmadığını düşündürün anlatıları. Veya onları günlük hayattan şeylerle değiştirin.

## Diyelim ki...

Gordon Freeman, New York'da ikiz kulelerde bulunan, dünyanın en büyük finans firmalarından birinde çalışmaktadır. Her zamanki rahat ve umursamaz tavıyla işe geç gelir. Borsa seansı başlayalı bir saat olmuştur ve o gün önemli bir işlem gerçekleştirilecektir. Onun rahatlılına karşı başarılarının kıskanan iş arkadaşlarının ignelemeleri ve üst düzey bir iki kişinin azarlamalarından sonra bilgisayarının başına oturur. Çok yüksek miktarda hisse senedi el değiştirecektir. Ancak bilgisayarda bir sorun çıkar ve bir anda ortalık karışır. Borsa alt üst olur, ekonomik kriz çıkar. Kaos ortamında Gordon işleri temizlemeli, hisseleri tekrar ele geçirip krizi durdurmalıdır. Ama ortalıkta siyah takım elbisesi ve bond çantasıyla gezen bir maliye müfettişi onu fazlaıyla kullanmaktadır. Ve aslında o çok daha büyük bir oyunun içinde yolumu kaybetmiş bir piyondur.



cesur uten dünyaya



Tuğbek Ölek [tuzbek@level.com.tr](mailto:tuzbek@level.com.tr)

Burada sorduğum bu sorular bir nevi sanat eseri diyorsunuz yanı? Sen boş ve gereksiz sorular sorduğa değil.

O zaman anlamlı bir şeyler sorayı. Sence hayatın anlamı ne? Kaçarak uzaklaş mümkünse. Zerre anlamamışın.

Peki bugün için mi yaşamalı gelecek için mi? Bak hala burada ya çek git ya da burçlardan falan bahsedelim. Bu konular ağır geldi biraz sana.

Soru sormannı sebebi asında o soruya cevap verme isteği değil midir bazen? Bak bak bak... nelerde bilirmiş. Sen çayları söyle de şurda iki kelime edelim. İsteyince ilginç bir adam oluyorsun sen.

Alın gerçeklik ihtiyalî alabildiğine gerçek olan Half-Life senaryosu. Şu yukarıdaki paragraf ile Half-Life'in hikayesi arasında bir fark var mı? Bir tane daha deneyelim.

Hasan herkesin çoktan unuttuğu, uzaklarda Tozluca köyünde yaşırdı. Dünyanın umurunda değildi Tozluca. Dünya da onların. Teknolojinin, sanatın, kültürün değişimini korkuturdı onları. Dış dünya bir kaos ortamına dönüştükçe ve insan saflığını yitirdikçe kendilerini dışarıya kapadılar. Hele şehirler ve şehirler onların gözünde canavarıldı. Sonunda onları kimse hatırlamaz oldu ve köylerine giden yol bile kayboldu. Kendi kendilerine yetebiliyorlardı. Ama tek su kaynakları olan köy meydanındaki kuyudan suyu çeken motor bozulunca çaresiz kaldılar. Motorun değişmesi gereken bozuk parçası için birinin dışarı çıkması gerekiyordu. Bu seçilmiş insan Hasan'dı. Dış dünyadan ellerinde kalan tek giysi olan 13 numaralı Fenerbahçe formasını giydirdip saldılar onu dış dünyaya. Ancak Hasan'ın hayatı kalsabilmek için pek çok kişiyle mücadele etmesi, ufak işlerle karnını doyurması ve köy susuzluktan kırılmadan önce, 100 gün içinde, bozuk motor parçasını değiştirmesi gerekiyordu.

Bir yerden tanındık geliyor değil mi? Aslında nükleer felaketler ve mutantlar olmadan da bir Fallout yaratılabilir. Hatta Fallout'da mutantlar hiç yoktur. Yaşadığı çevreden çıktı bir kaos ortamına girmiş, şaşkınlama ona önemli bir görevi olan bir delikanlı vardır. Oynarken işin fantastik yanı kadar gerçek yanına da bakın. Size dev yaratıklar ve dehşet büyülerden fazlasını verecekler.

# işinize karışmak gibi...

Kendini görmek için aynaya değil iletişim alanlarına bakanlar için ipuçları

**B**ılıgsayıları açıyzorsun, modernin çizitleri eşliğinde internete giriyorsun. Önce e-mail'lerini kontrol ediyorsun, spam'leri okumadan çöpe gönderip, üye olduğun mail gruplarından gelenlere şöyle bir göz atıyzorsun, genellikle çok ilginç bulmuyorsun... "Komiklik forward etme" misyoneri arkadaşların gönderdiklerini de çabucak Deleted Items kutusuna hale edip geriye kalan birkaç "sana özel" mesajı daha dikkatli bir göze okuyorsun. O da tükenniyor çabucak çünkü sayıları az ama önemli değil... Çünkü bu arada ICQ'nun çiçeği kırmızıdan yeşile dönümüş oluyor zaten. Hem Outlook Express sağ olsun, MSN Messenger'i da açıver-

miden de), Sonuç olarak teşhis şu ki, korunkın bir iletişim ihtiyacı içindesin. Halbuki adına "Personal Computer" denen, 0'lar ve 1'lerden ibaret, 2'yle işi olmayan o aletin başında yalnızsin. Ekranda, gözünün içine bakıp duran, oradan oraya seğerten imleç, arada bir de olsa bunları düşündürmeye başlamıyor mu?

Ortaokul zamanlarında dilini geliştirmek için yurtdışından mektup arkadaşları edinen, bu arkadaşları için en sevdiği kırkısiyeden en beğendiği mektup kağıtlarını, zarfları toplayan ve mektupları önce bir deftere yazıp sonra "temize çeken" kuşak-

oungazer



Serpil Ulutürk serpil@level.com.tr

Bugün doğacak çocuklara isim ne olsun? Kız olursa Lepiska, erkek olursa Lahana. Lepiska büyüğünde pilot olmaya karar versin, Lahana da isim değiştirmek isteyin.

Tarihte bugün ne olmuş olsun? Lepiska'nın tüccar olan büyük büyük dedesi kervanya ilelerken Lahana'nın ailesinin topraklarına girdiği için "Kıym Savaşı" başlamış olsun.

Ne pişirelim bugün? Üşenelim bugün, yemek pişirmeyelim. Armut pişsin, ağızınıza düşsin.

ha çok sıkıyor beni.

Izninizle ve hiç istemeden de olsa kıyas yapmak durumundayım: Birkaç yıl öncesinin "ne yapacağımı bilemiyorum" diyen gençlerinin yerini "hiçbir şey yapmam" diyenler almış durumda. Eskiden kafalar karışıkta, şimdide boş gibi... Kavrama ve yorumlama yeteneği önceki kiyasla daha gelişmiş bu tuhaf kitleye "boş" derken içim hiç de rahat değil aslında ama... Belki de baki olan tek şey bu yaştaki insanların mutsuzluğu ve "sexsleepatdrinkdream" in güzeli cazibesi.

Bu soruların ve kaygılarının hiçbirine bulaşmadan, günlük internet alışkanlıklarını tamamlayıp oturduğum koltuktan kalkman, yatağına uzanıp koyun saymaya bile gerek kalmadan uykuya dalman da mümkün, ertesi sabah taptaze bir hafifayla, dün hiç olmamış gibi yeniden başlaman da... "Bireyim ben" deyip odana kapabilir, dünyayı bir power tuşıyla ele geçirdiğine inanabilir, hatta "Aman, bana dünya ne gerek" diyebilir, kafandan geçmesi muhtemel düşüneleri CPU fanının gürültüsünde boğabilirsın. Tanımladığın hayatı bağlı olarak kendini "Kumrulan, 17, İstanbul, birey" kalıbıyla ifade edebilir ve kendini sen bile ilginç bulmadığın için, tanımaya çalışmadan da idare edebileceğin bu şekli sonuna kadar koruyabilirsin.

Arada bir imleç sapıp sana bir şey anlatmaya çalışır gibi yaparsa ne olacak peki? Bu tip durumlarda televizyonu açmak iyi gelebilir. Birtakım koyu renk giysili insanların birtakım cam masaların etrafında oturup, dinlediğin müzikleri, okuduğun kitapları, oynadığın oyunları tartışıkları programlardan biri çıkar belki Uyu gözlerinden akıp seni alana kadar izler, sinir olursun. Nasilsa sabaha kadar temizlenecek hafızan.

**«Birkaç yıl öncesinin "ne yapacağımı bilemiyorum" diyen gençlerinin yerini "hiçbir şey yapmam" diyenler almış durumda. Eskiden kafalar karışıktı şimdiye boş gibi.»**

miş sen fark etmeden. Bu arada diğerlerini hatırlıyorsun; takipçi olduğu forum sayfaları, "kutsal bilgi kaynağı", moderatörüğünü yaptığı grubun onay bekleyen mesajları...

Bu reçeteyi günde en az bir kez uygulamak zorundasın, yoksa şuranda bir boşluk hissedersin (burada sözü geçen "şurası", tercihe göre parmağını şakağına pit pit vurarak gösterdiğin beynin de olabilir, avucunla üzerine bastırdığın

la, ilk e-mail hesabını örneğin 11 yaşında alan kuşak arasında 15 yıl kadar var. Açıkçası hanisinin ilk gençlik zamanlarının daha zorlu ve sorunlu geçtiği konusunda bütünüyle kararsızım. Çünkü ortada yalnızlaşmaya dair yumurta-tavuk örneğindekine benzer bir soru var...

Dünyaya iletişimini bilgisayarına taşıyan şimdinin "garson boy" kuşağı için yalnızlığın nerede başladığını bulmak çok kolay değil. Kendini odasına kapatmış bu nesil, yalnızlığın acısını yoğun bir dijital iletişimle mi çıkarıyor, yoksa o yoğunluğa kapıldığı için mi yalnızlaşıyor? Ya da yoksa yalnızlığı umursamayacak kadar uzaklaştı mı diğerlerinden? Hangisi diğeri nin sebebi, belli değil... Arma sorunun cevabını bizzat bu durumu yaşayanların değil, her şeyden bıhaber manasız "büyükler"in vermesi çok can sıkıcı.

Daha can sıkıcı olansa, eskiden intiharların ardından gülüklerle el koyanların, şimdiden doğrudan hard disklere saldırmasına, internetin "karantik bir dehliz" ile "yaramaz bir çocuk" arasında değişen bir insaf seviyesinde yargılanır hale gelmesine sessiz kalınması. "Bireyim ben" deyip olan biteni en aymaz bakışları izleyen, aynen büyükleri gibi tanımları harçayıp, en kolay ve en ucuz hale getirenler, tecrübe rinerini burnumuza sokup ahkam kesenlerden da-



# inbox



- Merhaba sevgili seyirciler, bir "Mad Dog'la Sohbet" programına daha hoş geldiniz...
- Hüss, Madd, yanlış giriş yaptırm olm...
- Oharey, dalmışım bir an...
- Uykusuzluğa kötü şey di mi?
- Heee...

## ZOR GÖREV

Her ne kadar klişe olsa da, yazının başında böyle güzel bir dergi çıkartığınız için size teşekkür etmek zorundayım.

Yaklaşık 1.5 yıl önce bilgisayarımı aldığımda gerçekten bir bilgisayar dergisine ihtiyaç duyдум çünkü hiçbir şey bilmiyordum. Çok yakın bir arka-

den yaklaşımlar sıtkımı sıyırı beş senedir. Şu derginin ilk sayısını çökarmak için Vogel'in kapısından girdiğim güne lanet eder oldum zaman geldi. Para konusuna gelince, beş seneyi başka herhangi bir işe harcasam herhalde daha fazla kazandırmı. Beş sene önce ilk sayıyı yapmak için kapıdan girerken sırtında deri ceketim, ayağında çizmelerim, altımda motorum vardı. Bugün tek fark motorumu eski bir arabaya takas etmiş olmam, o da mecburiyetten. Beni zengin etmedi yani, etmeyeceğini de ilk günden biliyordum, iş hayatına Level yazarlığı ile atılmış yeni yetme bir insan evladi değilim. O yüzden şu "profesyonellik" ve "deli para kazanıyo bu inekler" başlıklı konuları

rif, Sonra kapılar kapanıyor. Ve ertesi gün kahramanımız olay yerine gidiyor. İçeri giriyor ve bir den kapılar kapanıyor. Oyun ve müzik başlıyor. Dımtıdımtıdımtımsı...)) evet olaylar osmanlı da müzik dımtımsı...)) Neyse bir iki karakalem yollarız yanında. Bir sorum var: Freespace 3 ile ilgili bir haber var mı? Yoksa onunla ilgili fikirlerimiz de var. Freespace 2'nin son filminde bir sathanas işinlanıyordu, o bizim siteme işinlanmış, ve... Hayır gerisini sonra söyleyeceğim.

Hepinizi çok severiz ama Gameshow'u da severdik (ne alaka??) son olarak Italian isimli mp3 süperdi amma Underground'un eski hali yani sizden bizden şeklinde daha iyidi. Demek istedigim Tuğbek Beats Sinan in the war of underground.

Ekrem Atamer

Naaber Atamer?

Sen hem mektup at, hem de yayımlamayın de, var mı öyle? Daha dur, mektupları derlemeyi bitireyim, bir de üstüne senin pedere telefon açacam, "bakin oğlunuzun mektubunu bastık" diye, nihohahahaa...

Neyse, şaka bir yana, hissettiğin yalnızlığı anlıyorum benim canım kardeşim. Tuhaftır bir çağda yaşıyoruz ama, ne yapacaksın ki? Ayrıca insan her zaman insan, iyisi iyi, kötüsü kötü, odunu odun. Belki çaktırmadan etrafını etkilememi denesen diyorum, hem senin için de hoş bir meşgale olabilir, kimbilir? Sonuçta bu hayvancıkların çoğu ilginç, gözlenesi yaratıklar, hiç olmadı hayat tecrübesi edinirsin, fena mı?

GameShow olayına gelince, bize gıcıktılar felan ama biz severdik elemanları, aralarında özellikle Muhammed gibi bazı elemanların hem kalemi, hem de zekası hayatı kesindi, okumak zevkliydi. Kapanmaları kötü oldu, ama bunun sorumlusu biz değildiz, okurlardır. Madem GameShow'u o kadar seviyorlardı, neden ayda bir bir paket yabancı sigara parasına kiyip dergiyi hayatı tutmadılar? Bak mesela bize de geliyor benzer mektuplar, "Sizi severek okuyoruz, ama para verip alımyoruz" diye. Eh, kusura bakmayın ama, bu kapitalist çağda herşeyi beleş isteyen bir neslin eninde sonunda dönüp babayı alması da kaçınılmazdır. Neyse, boşver, takıl sen hacı, kafanı da fazla yorma terliksi hayvanlar üzerine, değmez.

## HEY, BİZİ BABALAR DA OKUYORMUŞ!

14 yaşındaki oğlumun bir buçuk senedir aldığı derginizin son sayısında oğlumun baba bir okur musun demesi üzerine sizi, M.berkerin ve Gökhane Yılmaz adındaki okurunuzun e-mail'ini okudum. Gökhane Yılmaz'ın yazısını, içeriğini, üslubunu çok beğendim. Bu ülkede köşe yazarlığı yapmış bir çok gazetecide olmayan bir tarzla yazısını kaleme alması içtenliği beni çok şaşırttı.

**Oyun dergisi insanı güldürmeli, güldürürken düşündürmeli, aynı zamanda BBG evi gibi şen şakrak ve kavga gürültülü dolu olmalı.**

daşım; bana, "LEVEL" adında bir dergi olduğunu ve gerçekten güzel olduğunu söyledi. Bunun üzerine heyecan ile bir "LEVEL" dergisi aldım, o gün akşam bir dönüm noktası oldu benim için, farklı bir şeyler vardı.

Tamam, oyun tanıtımı güzel, gelen mesajlar güzel, cevaplar güzel, promosyon cd'si güzel hepsi çok hoşuma gitti tekrar tekrar okudum. Aylarca bu dergiye heyecan ile takip ettim sayfa numaralarına kadar okudum, sonunda; Bir ay geldi oyun tanıtımı okumak istemiyordum. Gelen mesajları, verilen cevapları, promosyon cd'sini hiç mi hiç merak etmemiyordum ama bilemediğim bir şekilde yine de bu dergiyi alıyorum. Ertesi ay da aynıları oldu şimdilik neden bu sözler diyeceksiniz Geçen ay CİHAN FIRAT adlı bir arkadaşımız yazdığı mesajında 'Level'in artık ciddi bir dergi halini aldığı' söylüyor ve tamamen para için hazırladığını öne sürüyor. Şimdi ona soruyorum; Acaba bu dergiyi hazırlayan insanlar gerçekten para için yaşayan zibidiler mi? Yoksa bir ay boyunca bize güzel bir dergi hazırlamak için çalışan insanlar mı? Bence ikinci şık fakat Cihan arkadaşımız birinci şikki seçiyor. 'LEVEL' bir güç bence, çok sıkı kenețlenmiş bir aile, kimseňin bu aileyi böyle sözler ile yipratmaya hakkı yoktur. Buna öncelikle ben daha sonra binlerce Level okuru izin vermeyecek. Her zaman gerek Level çalışanlarının gerek ise Level okurlarının yanında olduğumu bildiriyorum.

Abuzer Ettire Özer

Merhaba Abuzer'im,  
Yaaa ben bu halkın mentalitesinden bunaldım şahsen. Oyun dergisi insanı güldürmeli, güldürürken düşündürmeli, aynı zamanda BBG evi gibi şen şakrak ve kavga gürültülü dolu olmalı, gibisin-

artık kapatsanız iyi olacak. Yoksa ben delirip buradaki patronları boğazlayacam, "Niye beni zengin etmiyonuz lan!" dey়

## MEKTUBUMU YAYINLAMASANIZA BEA!

Bir şeyler yazmak istiyorum. Sizsinle konuşmak.. Ne yazsamm.. Şimdi Yüzüklerin Efendisi'ni izleyeceğim. Bu arada bu maili dergi için atmıyorum sadece sizinle paylaşmak için, yaklaşık 4 yıldır paylaştığımız LeVeL'de bir şeyler... Şu an Lise 3'teyim ve çalışmaktayım. Aslında fazla çalışmıyorum en azından çalışıyorum ama diğerleri daha fazla çalışıyorlar. İstesem de o kadar çalışmam çünkü hobilerim var. FRP (oynayamasam da kitaplar var), bilgisayar var. Onlarsa (çoğu) erkekler amaçsız spor muhabbetlerinde, yanı ilerde spor yararı olmayı planlayanlar varsa bilemem...), kızıla dedikodu ile bozmuşlar. Onları da televeletere havale ediyorum. Kendime ise olabildiğince boş olmayan insanları seçmeye çalışıyorum arkadaş olarak. Tabii ben ne kadar odunum ya da değilim orası meçhul.

Ama insan yalnız yaşayamaz. Ya da bence öyle Off bu mektubun böyle sıkıntı olmadığını isterdim. Ama burada sıkıntı bitti. Baştan başlıyorum. Merhabaa

Size Hakan ve Cenk isimli arkadaşlarımla yapmayı planladığımız gulyabani isimli oyunla ilgili bilgiler vericem. Hazır mıyız??

Oyun FRP. Osmanlı zamanında geçecek. Karakterimiz bir yenicileri. Cinler karşısında şansı nedir göreceğiz. Size Hakan'ın bulduğu ilk sahneyi ağızından anlatıyorum. Oyun hamamda başlıyor. Ve adamın öri köşeye gidip işini görmeye başlıyor. O sırada sıvi renk değiştirip yeşilleşiyor ve aktığı yerde bir yüz beliriyor. Bir cin çocuğu öldürmüş he-

# outbox



Ya çok iyi bir editörünüz var, bütün yazıları iyi bir hale getiriyor, ya da yazılar olduğu gibi yayınlanırsa o genç hasret kaldığımız bir umudu temsil eden, yaşılarından farklı biri. Onu tebrik ederim. İçtenlikle tüm düşünülerini güzel bir ıslıpla harika bir yazı tarzıyla ifade edebildiği için. Yazınızda bilgisi olmadan ahkam kesenlerden söz ediyorsunuz. Başta adını verdiğim öteki arkadaşın ve sizin yazılarınızı, taşdıkları içtenlik nedeniyle beğendiğimi söylemeyeceğim. İçeriklerinde katılmadığım çok şey var.

1985-97 yılları arasında video game oyun makineleri imalatı ağırlıkla da işletmesi yapmış biri olarktan bu konuda ahkam kesmek için yeterli kabulü gösterir misiniz bileyem. Ama ben düşünülerimi ifade etmeye çalışacağım.

Şimdi bu mail'i size yazdığım kafede 54 tane bilgisayardan, oyun için ayrılmış, hepsinde Counter oynanabilen 25 tane bilgisayar ful dolu internet için ayrılmış 29 bilgisayarın üçte biri dolu. İşletmecilik yıllarına geriye dönüp bakınca çok iş-yapan oyuncular size söyleyiyim. Final Fight, Street Fighter, Mortal Combat, Tekken şimdi de Counter. Değişen bir şey pek yok iş yapan oyunculardaki ruh aynı arada Age of Empire gibi farklı olduğunu sandığım oyularda bir ara tutuyorlar. Ama hepsindeki ruh aynı olduğu için oyuncular daha çitir olan countur Tekken gibi oyulara daha çabuk dönüveriyor. Bu oyuncuların baskısıyla arada nice farklı oyunda geliştirilememip kaybolup gidiyor. Esas söylemek istedığım çocukların yaşamayı hak etmediği hayatlardan bahseden arkadaş bulun-

düşünülürse bu çığlık geriye döndürülebilir mi? Benim gibi düşünen birisine derginizde iş köşe verirlermi? İnsan hakları insanlık değerleri objektiflik yayincılık böyle bir durum karşısında ne kadar önem taşır. İşin özüne aykırı olmaz mı? Age of'u yıldız oynayan normal hayatın problemleri karşısında uygun strejeler geliştirmiş birini tanıyor musunuz arkadaşlar?

Gazeteciler size saldıracaktır, reklama ihtiyacı olan bir sektördesiniz, onlara reklam vermeseñiz akşam hanımıyla ilişki kurmadığı için intihar eden adamın cebinden çıkan mektupda, bu na internet alışkanlığım neden oldu onun için intihar ediyorum kimse sorumlu değildir diye bir not haber olarak manşetlere yansırsa şäşirmam emin olun. Teknoloji dahil hiç bir şeyin değiştiremediği önce birbirinin ırzına geçmiş sonra da bilmen teknolojinin ırzına geçen bir toplumda beni şaşılacak hiçbir şey olamaz. Bu kadar ahkam yeter daha çok şey olsada bitirmeliyim.

Güçlü kalemlerinizin hak ettiği yerlerde olması dileğimle.

Ibrahim Pekcan

Merhaba Sayın Pekcan,  
Öncelikle elinize kalemi (ya da bu durumda klavyeyi) alıp bize yazdığınız için teşekkürler. Özellikle ülkedeki bilgisayar oyunlarının ve oyun makinelerinin geçmişini bilen bir adamdan mektup almak şahsen çok hoşuma gitti.  
Söylediklerinize gelince, bunlara sonuna kadar katılıyorum, ve zaten dikkatli bakarsanız bizim ve sizin dediklerinizin aslında aynı şeyi anlatmakta

tirilerek büyuen, hiç gerçek savaş görmemiş olan bir genç Counter oynamayıp ne yapsın? Benim babam çocukluğunu top ateşi altında geçirmiştir, gırilla kız kardeşin subay abisinin girtlağını nasıl zevkle kestiğini görmüş, iç savaşın acılarını tatmış bir muhacir idi. Onunbabası, yani dedem ise ikinci Savaş'ta Alman esir kamplarını yakından tanıma fırsatı bulmuştu. Onlar savaşın ne olduğunu biliyor ve bana olabildiğince anlattılar. Sorun şu, çocuklara savaşın ne olduğunu sadece hikayeler ve oyularla anlatıyoruz. Ama bunlar kanızlığını ve ete sapişan metalin acısını değil, zaferle dalgalandan bayrakları konu alan hikayeler. Doğrusu ne yapacağız, nasıl yapacağız bileyemiyorum. Korkarım bilgisayar oyuncuları olsa da olmasa da, biz insanoğulları çocuklarımızı yetiştirmeye işini berbat etmeye başarıyoruz.

## KARİZMATİK METALİMSİ KİŞİ

Tekrar bütün Level halkına merhaba! Ben 14 yaşıdayım, Düzce'de yaşıyorum. Level'i manyak gibi takip ediyorum. Hatta bazı sayılarını okumaya kıymıyorum (Bkz. Level 02/02 sayısı). Bir süre geyle başladıkten sonra (sulu bir kişiliğe sahip olduğumu düşünüyorsunuzdur herhalde artıksızı belirtmek istediğim konulara dönelim. Bunları maddeler halinde yazacağım, hoş görün:

- 1) Bu dergi herseyiyle çok güzel. Örneğin: Şubat 2002'ye kadar olan tasarıminız çok güzeldi. "Artık daha da iyisini yapmazlar canım" diyenler oldu. Şubat sayınız bir baktır: AAAAA!!! Gene deşmiş!!!!!! Her neyse, söyleyeceğim durmadan değişerek bizi durmadan mutlu ettiğinizdir. Bir de soru: Normal zamanda dergiyi zor yetiştirmeniz, peki dizayn değişikliği yaptığınızda yetişirme hızınız nasıl aynı kalıyor? (İncelemeye yapmayan), Başka bir kişi mi yapıyor dizaynları? Ya da incelemeleri sokaktan geçen sütçüye bohcacıya yaptınp altına adınızı mı yazıyorsunuz?
- 2) Biz (yani bizim elemanlar) kwsinlikle müzik manyaklarıyız. Hayatımızın büyük bir kısmını ele geçirmiş durumda müzik (Hard Rock ve Metal dinleriz). Ocak 2002 sayınızın FRP bölümünde Blind Guardian'ın tarihçesi anlatılmış ve yapacakları şeylerden bahsedilmiş. Yani şunu söyleyelim: Neden böyle bir köşe açıp da her sayınızda bir müzik grubunu tanıtmıyorsunuz (mesela Limp Bizkit ile başlayın...)? Ya da eski çok coook eski sayılardan olduğu gibi kültür-sanat bölümünden sinema, müzik falan diye ayırip yeni çikan albümlerden o şekilde bahsetmiyorsunuz?
- 3) Bu da bizim ilgili birşey. Biz ve özellikle ben müzik ile ilgili olduğum kadar sinema ile de ilgileniyorum ve bizim ciddi anlamda yazdığımız (kaba ca da olsa) senaryolarımız var. Bir tanesini ta-

**Oyun FRP, Osmanlı zamanında geçecek. Karakterimiz bir yeniceri. Cinler karşısında şansı nedir göreceğiz.**

duğu sektör itibarıyla bu kiyime ortak olduğunu farkında değilmi? Acaba dünyadaki silahlı güçler olduğu müddetçe bununla orduları ve polis kuvvetlerini kasdediyor. Onların mutlak kazańma istekleri olacaktır, buda daha fazla gelişmiş silah daha çok silah ihtiyacını doğuracaktır. En barışçı ordu polis gibi ifadeler komedi bence silahın ordunun olduğu yerde bir gün mutlaka o silahlar kullanılacaktır. Kullanılmamasını caydırıcılığını söylemek işin tabiatına aykırı komik bir yalandır. Sizin bu işte payınıza düşen sanal ortamda var olabilmek kazanabilemek için rakibini bitiricek en donanıma sahip olması gereken oyuncuların bu gerçek hayatı silahlı güçlere büyük bir sempati duymasını alt yapı oluşturmasını sağlamaya ya bilerek yada bilmeden katkı sağlamak oluyor mu. Birde bu sektörde dönen korkunç para

olduğunu göreceksiniz. Sorun şu, oyularda şiddet ve savaş var, çünkü gerçek hayatı bunlarla doğup büyümek dorunda kalmak. Ve kültürlerimiz, ah o kültürlerimiz. Okul kitaplarımız kazandığımız savaşlar ve kestigimiz düşmanları nasıl da göğe çıkarır. Ama Türk bilim adamlarının, sanatçılارının, siyasetçilerinin yaptıklarından tek satır bulamazsınız. Türk bilimadamlarının bundan daha bin yıl önce atomun parçalanabildiğini bildiklerini öğrenmek için gidip arşivleri araştırmanız gereklidir. Öyle çığlıca bir yaklaşım ki bu, sanki tarih boyunca savaşmaktan başka birşey yapmamışız. Oysa biz zamanının en ileri medeniyetlerini sadece savaşarak kurmadık ki!

Ama bir halkı gaza getirip istediğiniz yöne çekmenin en kolay yolu "düşman kafası kesme" hikayeleri anlatmaktadır. Peki bu hikayelerle gaza ge-

# inbox



mamlamak üzereyim (buna ben yalnız başlamıştim da). Bu senaryolarla ilgili fikir alışverşi yapmak istiyoruz. Sizinle ya da Level okuyucularıyla! Bize yardım edebilir misiniz? Senaryolar kopyalama değil, o anda aklımıza gelen doğal şeyler. Yardımlarınıza her zaman açıktır.

4) Bir de Ocak in-box'unda Madd babanın (bir okura cevap olarak) bahsettiği birseyden bahsetmek istiyorum. LGS:LiseGirişSınavı! Madd (çünkü büyük ihtimalle sen okuyacaksın) abım çok iyi söylediğin cevabında, Aileler çocukların böyle konularda fazla sıkılmamalı. Benim arkadaşlarımın çoğunun ailesi TV izlemelerini bile yasaklamış durumda.

5) Bir öneri daha! Siz bilgisayar oyun dergisi değilsiniz! Yani konsolları da içeriyeorsunuz! Peki niye

bohacı, bakkalın çrağı, artık kimi tutarsak Mac'ın başına oturtup tasarım yaprıyoruz. Onların grafik tasarımla boğuşurken attıkları acı dolu çığlıklar dinleyip kendimizden geçiyor, dergi binasının etrafında deliller gibi halay çekiyoruz. Bizim yüzümüzden Kasımpaşa civarında aklı dengesi yerinde sütçü ya da bohacı kalmadı. Bir ara seni de dergiye bekliyoruz. AHAHAHAHAAA...

2) Seni mi kiracaz okurum, güzelim? Al geçen sayıdan itibaren açık köşeyi, başına da harbi metal manyağı bir herif koduk! İşi bilen bir elemandır Gorcan efe, ama Limp felan dinler mi bilemem. Ben şahsen şu an senin sorularını yanıtırken bangır bangır Black Sabbath dinliyorum, Master of Insanity çalışıyor. Ah be, DIO amca gibi sesim olsa da ne isterim hayattal Ama benim ses motorlu tes-

teşkük edip sorularıma geçiyorum.

1) MadDog'un sağduyusuna ne oldu?  
2) Gameshow, Gamepro gibi dergiler kapandı... Rakiplerinizi kalmadı pek. Peki siz ne düşünüyorsunuz?  
3) Verdığınız modlar için çok şagolun... Benim de bu olaya katıldım olsun diyorum ve Jedi Knight: Dark Forces II'nin en beğenilen modu: SBX (Sabre Battle X) v3.1 ile ilgili bilgi vereyim. Öncelikle MOD'u çalıştmak için yüklemek lazım (demel), Adresi: <http://files.massassi.net/levels/jkmod/sbxjkv31.zip> ([www.massassi.net](http://www.massassi.net)) sağolsun. Yükledikten sonra bir de Patch Commander lazım... Onu da <http://www.jed knight.net/commander/> download/JKPatch\_v40.exe adresinden temin edebilirsiniz. İkisini de yükledikten sonra zip'in içindeki .gob

uzantılı dosyayı patch commander'in içine taşıyın. O seçiliyken patch Commander'in "Sık kullanılanlar" dan kaldırı ikona basın, F9 ile modlu oyunu çalıştırın. Fakat diyosunuz ki multiplay oynayacam Zone veya Gamespy'dan... O zaman Patch Commander'in options kısmında "Use active patches when playing on internet gaming zone" şıklını seçin. Oyunu girmeden Setup/Controls/Keyboard'a uğrayın. 3 yeni seçenek var. Oyun içi screenshotları sonraki mailimde bulabilirsiniz.

Thomas Morpheus

Merhaba Thomas,  
Biliyorum, bunlar sana komas! İyk, çok kötü biliyorum, ama refleks oldu, söz bi daha yapmam. Mod CD'sini beğendiğine sevindik, çocukların seçip eleyene dek anası ağladı burada, demiş demek ki. Gelelim cevaplara:

- 1) Dur bir dakika, şimdi sen adı "Kuduz köpek" olan bir herifte sağduyu mu ariyorsun? Yani yapıyorsun böyle bir hata, öyle mi? Niye anlamadım ama, sana çok teessüf ederim. Kişisel değil alınma, lisede hocalarım devamlı "teessüf" ederlerdi, oradan alışkanlık olmuş işte. Niyese artık...
- 2) Kesinlikle iyi olmadı. Sağlıklı bir ekonomik sisteme rekabet ve çeşitlilik en temel unsurlardır. Ayrıca doğanın kendisi çeşitlilik üzerine kurulmuştur. Yani bütün göstergeler burnumuza kadar bo..., öhem, çamura batmakta olduğumuzu gösteriyor milletçe. Sonumuz hayrola...
- 3) Tamam, katkılarını burada yayınladım. Ama yarın bunları okuyan bireyleri kalkıp "Abi niye çalışmıyor bu yaw?" diye benim kafamı uterse, ben de direk gelip sana kafa atacam, anlaştık mı? Gene yaz, arayı soğutma, şu sağduyu meselesine

**Teknoloji dahil hiç bir şeyin değiştiremediği önce birbirinin ırzına geçmiş sonra da bilimin teknolojinin ırzına geçen bir toplumda beni şaşırtacak hiçbir şey olamaz.**

cep telefonlarındaki oyunu da incelemiyorsunuz (tamam vurmayın abarttım:))

6) Son olarak bilgisayarının özelliklerini söylemeden edemeyeceğim. P-133 16 MBRAM, 1,1 GB HDD:))))))) Sizce ben bu bilgisayarı hangi şeklinde kullanıyorum?

Okuduğun için teşekkürler. Hepinizin gerçekten seviyorum. Çünkü çok ortak günümüz var. Aral İthalat'ın BEST GAMES şeklinde çıkardığı eski orjinal oyular gerçekten benimle birlikte birçok arkadaşımı çok sevindirdi (şimdî senin alette çalışmadı diye dalga geçmeyin çünkü çalıştırılacak olanı da var). Ülkemizde 10 kişi orjinal aliyosa 1000 kişi de kopya aldığı için belki bu ucuz ve eski oyular bazi bizim gibi bilinçli insanların bilinçsizleri yönlendirmesiyle (ufak da olsa) orjinal oyun satışı açısından bir gelişme sağlayabilir. Bak yine kaptırdım. Tekrar yazacağım!

Görüşmek üzere!..

metal\_charisma

Merhaba Metalim Karizmam,  
Öncelikle dergimizi manyak gibi takip etmeye çok şاردım. Zaten ayda bir çikiyoruz, zor olmuyor mu? Suluğu gelince, Tuğbek denilen şahıslı aynı ofiste çalışan bir insan evladı olarak seni harbiden çok ciddi bulduğumu ifade etmeliyim, nihah... Gelelim cevaplarına:

1) Bak sana bir sir vereyim, burada biz hepimiz de liyiz, manyaçız. Tam derginin kalbi otumuşken krizimiz tutuyor, kalkıp herşeyi yeniden değiştiriyo ruz. O esnada İlham kaynağı olsun diye de sütçü,

tere ile 45 kalibre Thompson arasında bir yerde tabii. Öhem, nasıl oluyor diye sorma!

3) Valla olay bizim ilgi alanlarımızı aşıyor takdir edersin ki. O yüzden pek yardımımız olamaz gibi me geliyor, burada olay sana bakıyor biraz. En iyisi forumlarda felan topic aç, ama çok geyikçiye denk gelirsin, orası başka.

4) Yavrum evladım, o sınavlar dün çıkmadı ki, bundan 20 sene evvel de vardi! Ben o hali yedim, tadımı biliyorum, ondan kendimde konuşma hakkı buluyorum! Hoş, şimdî haklarını yemeyeyim, bizimkiler o zamanlar benim o kadar üstüme gelmemiştir. Yalnız bir ara rahmetlik peder etraftakilerden feci gaza gelmiş, kendini kaybedip "Sinavda birinci olacaksın utan!" diye tutturmuştu. Sonradan kendine geldi tabii. Bir insan evladında kaybetmeye tâhammûslûluk kadar çekilmek birşey olmuyor derim, susarım.

5) İşte böyle zamanlarda cidden hayattan tiksiniyorum. Yapmayıń ama, çok rica ederim, manyaklılığın da bir sınırı var canım! Aaaa...

6) Aslında üstünde ceviz kirabilir ya da serial portuna kahve makinesi bağlamayı deneyebilirsin. Bilmiyorum, bileyemiyorum... Eh, mektubunu da yayınladım işte, daha ne yapayım ben sana ki? Otur bir tane daha yaz bari, bu arada kendine iyi bak. Ya da bakma, ne biliim...

## MOOSEVER İNSAN

Ben Level'i 1998'in son ayından (Aralık, evet) beri alıyorum. Size öncelikle verdığınız MOD CD'si için

# outbox



de bir açıklık getir bir zahmet, kafamı iyice karıştırdın şimdı.

## ÇOK OYUN OYNAMANIN SONU!

Sıza kısa bir zamandan beri takip ediyorum (eylül 2001) gerçi bu sizin için o kadar önemli değil ama benim için doğru oyunu alabilme ve oyuların zevk alabilme açısından çok önemli bir tarihtir... asında bu yazıya yazmadan önce biraz düşündüm ne hakkında yazmam gereklidir (şimdilik oyun desek klasik olacak, börtü böcek desek ne böceği, SİMS desek heh buldum) SİMS (veya liv'in large-house party - hot date) hep içinde olan fakat çoğu kişinin belki fark etmediği şey benim masum kızkardeşim fark etmiş (yada o öyle sanıyor) şimdilik birbirile hic alakası olmayan bir kadın ve bi adam yanına koyuyorsunuz ve daha sonra bunları yalandan yere konuşturuyorsunuz ve ardından birbirlerini dudaktan kapiyolar o kadar çok öpüştürüyosunuz ki bi süre sonra artik nefes alamaz duruma geldiklerinde yeter artık deyip size WOULD YOU LIKE A BÖBEKK diyolar

cusu olarak bir hatanızı bildiriyorum :). Europa Universalis 2 isimli oyun açıklamasında, oyunun tek kötü yanının, onun bir "Real Time Strateji" olması denmiş. Çok çabuk olmanız gerektiği, yoksa işlerin karışığı söylemiş. Fakat oyunu "Pause" edebiliyorsunuz. Ve pause ettikten sonra sanki oyun devam ettiyormuş gibi istedığınızı yapabiliyorsunuz. Hatta mutfağa gidip kendinize bir kahve bile yapabilirsiniz :P. Yani bu oyunda acele yok, öyle bir şey yapmışlar ki hem real-time strateji hem de turn based. Oyunu oynanabilir kılan bu seçenek fark edilmemiş. Diğer türlü bu oyun oynamamaz zaten :). Tutorial oynamamanın getirdikleri işte :P. Üşenmiş olmak iyi bir şey değil :). Bir sonraki sayınızda bu hatanızı belirtirseniz iyi olur çünkü şahsen ben oyun alırken sizin verdiğiniz notlara göre alıyorum. Eğer 1. sini oynamamış olsaydım, Europa Universalis 2 gibi bir oyunu kaçırıacaktım.

Hepiniz iyi günler. Yazlarınızı geçiktirmeyin, döver Sinan sonra :P

İsim(siz)siz

**Siz bilgisayar oyun dergisi değilsiniz, konsolları da içeriyeorsunuz!  
Peki niye cep telefonlarındaki oyunları da incelemiyorsunuz?**

sizde tabi kolay bişey zannedip YES diyosunuz 10 gün bakıyor, besiliyorsunuz, sonra birden bire bu kundaktaki bebek evrimini tamamlayıp bi anda çocukların içinde ayaklıyo ya tam o sırada siz bu veletin aşağıdaki kafasının üzerine mouse ile iki kere vurunca (çift tıklayınca) bu velet bi anda kafasına dank ediyor ve benim niye bi İKLİM yok diyerekten bi anda kendini klonlayarak yanında bi kardeş velet getiriyordu bu daha sonrasında gelen çocuğun aklı pek yerinde olmuyor... (Kirt!) Yüzünüzüdeki nefret dolu tebessümü yazlarınızdan eksik etmemen selametle kalın hoşça kalın ...

tarukla kalın

Sevgili Faruk,  
Senin mektubunu yayınlıyorum ama, cevap olarak ne yazsam bilemiyorum. Korkarım olay beni aşıyor. Yani ne diyim ki şimdilik ben sana ya da kardeşine? Sinan, Allah seni davul etsin, bana cevapla diye seçip verdığın mektuplar yüzünden kalın son civatalarımı da sıyrıcam! Hay seni başıma müdür yapan zihniyeti!... ühü...

## İSİMSİZ MEKTUP ATMAYIN LODO!

Bu ayki (Şubat) derginizi okurken bir yerde "Bir hatamız olursa lütfen bildirin" demiştiniz (Hatırlamıyorum nerde). Ben de yıllanmış bir level okuyu-

Sevgili Isimsiz,  
Onun yazısını yazan eleman oyunun Pause edilebilidğinin farkında olduğunu söyledi. Ne var ki bu detayı yazı içinde belirtmemi unutmuş, çoğu zaman tüm yazarların başına gelebilen bir durum bu. Şu var ki EU 2 gerçekten tam anlamıyla turn bazlı olması gereken bir oyun, çünkü göründüğünden daha derin bir alt yapısı var. Doğru oyunu durdurabiliyorsun, ama bu turn tabanlı olmakla aynı şey değil. Bence bu tür oyunları gerçek zamanlı yapmak, ciddi oyuna yazık etmek demek, niye programcılarda bu RTS şapıltısı ortaya çıktı bilmiyorum. Yani RTS olacak oyun var, olmayacak oyun var.

Sinan'ın bizi dövmesine gelince, o biraz zor. Çünkü her ne kadar kızınca korkunç bir herif olabilse de, gerçekte adamin yüreği milfov hamuru kadar yumuşak ve şefkatli, nihohoh! Nasıl bu kadar tepeşine çöküp hayatı ona zehir edebiliyoruz sanırsun ki? Sen de kal sağılcakla bari.

## MERHABA,

Ben de herkes gibi derginin güzel olduğunu ve böyle devam etmenizi söyleyerek başlıyorum. Ben de dergi ve CD hakkında birşeyler söylemek istiyorum. Sayfa sayısını neden artırmıyorsunuz? (Bana kriz var demeyin) Arttıracağınız bir-iki sayfa (ama o

bir-iki sayfa kaç defa basılıyor biliyormusun?) Olsun binlerce kişi dergiyi almayıormu? Evet şu dergi konusunu kapatalım. Sayfa konusu dışında söyleyecek birsey bulamadım. Zaten dergi güzel. Evet şimdilik sira CD de.

CD'deki demolar güzel sharewarelar güzel (kardeşim sen o güzel bu güzel peki neyi besevendin) Cevap LEVEL UNDERGROUND (bak terbiyesi'ze bide altın çırpı kalın ve yatık yazıyor) Evet size bu yüzden kızıyorum. Ne güzel ilk CD konduğunda "vay be ammada züper" demiştim (ve de arkadaşlarım) Çünkü daha fazla program vardı. Güzel resimler, komik tv çekimleri (hatırlıyorum sizin bir tanesinde adam çok güzel motorsiklet takıldı yapıyordu.) Hey gidi günler hey (analadınız umarım)

Sıra benim soronumu çözmeye geldi. KOPYA OYUNLAR. Bu maili okuyanların burayı bir daha okumasını istiyorum. Oyunlara geçmeden önce birşey anlatmak istiyorum. Benim babam özel bir şirkette müdür. Babam sattığı ürünler (boya ve malzemeler) nasıl kullanıldığına dair bir CD programı yazdırdı (asında basit bir program) Ve bunun maliyeti ona 3000\$ patladı (çoğaltım ve dağıtım hariç) İnsanlar bu işin kolay olduğunu düşünüyor. (iki resim yap bi düşmeye bas oyna) Bakin yukarıda söylediğim gibi basit bir program ve video çekimleri. Bu bukar tutuyorsa bir oyunu düşünün. Diablo 2'de kitaplığını 2,5 sayfası oyunun yapımında çalışmış kişileri yazıyor. (küçük harflerle 5 punto) Bende emegeye saygıdan dolayı orjinal oyun ve programları alıyorum. Artık bu kadar yeter sanırım

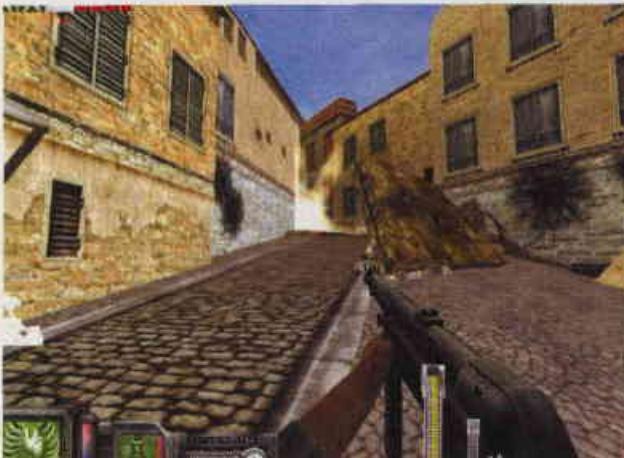
Eren Doğuş ATEŞ

**Evet, bu aylık bu kadar. Önümüzdeki ay yine beklerim efendim. DAĞILIN!**

## Beni de aranıza alın!

Inbox & Outbox'a ulaşmak için neler yapılabilir. Kısıtlıınızda göre birçok alternatif sunuyoruz size. İstediğiniz sevmekte hissünüz. Eğer nostalji insanysanız, Piyalepaşa Bulvarı, Zincirlikuyu Cd, Ün İş Merkezi, 2313 80380 Kasımpaşa/İSTANBUL adresine mektup atabilirsiniz. Eğer bir faks makinasına sahip olacak kadar birjuva iseniz (0212) 297 1733 numaraya faks çekebilirsiniz. Eğer teknolojik insanysanız level@level.com.tr adresine mail atabilirsiniz. Eğer donanıma ihtiyacınız varsa, lugbek@level.com.tr adresine mail atabilirsiniz, ama adam büyük ihtimalle uyuyor olacak, söyleyeyim

# LEVEL 04/2002 ►



# Day of Defeat 2.0

Counter Strike'ın yavaş yavaş popülerliğini yitirmeye başladığı son günlerde, insanlar alternatif arayışlar içine girdi. Esnekliği sayesinde zibil gibi modifikasyona sahip olan Half Life ise bu konuda hala gündemde. CS etkinliğini kaybetmiş olsa da, ona rakip olan modifikasyonlar veini naçlalamaya başlıyor.

Aylardan beri yurtdışında yayınlan Day of Defeat'dan bündarın bir. Bu ay sizlere verdığımız Day of Defeat 2.0 versiyonu ile bu modifikasyonun ülkemizde haketiği popülerlige ulaşmasında ufak da olsa bir payımızı olmasını ümit ediyoruz. Day of Defeat 2.0'da tüm modeller ve haritalar elden geçirilmiş. Daha fazla poligon sahibi olan grafikler bir Medal of Honor kadar olmasa da göz dolduruyor.

Grafiklerin haricinde oynanışta da değişiklikler yapılmış. Yatmak, sürünmek gibi hareketler sadece makyaj olarak kullanılmış. Mesela, keskin nişancı tüfeğini kullanırken eğer yatmazsanız, nişan almanız gerçekten çok zor oluyor. Keskin nişancı tüfeğinden bahsetmişken, Counter Strike'daki gibi dörbünü istediğiniz gibi açıp kapayamamanız çok güzel bir ayrıntı. Dörbüne her geçtiğinizde gözünüzün alışma süresini temsilen 2-3 saniyelik bir kararma oluyor.

Uzun lafın kısası, Day of Defeat 2.0 çok başarılı, Counter Strike'a rahatlıkla alternatif olarak tavsiye edebileceğimiz bir modifikasyon. Türkiye'de hangi sunucularda oynayabileceğinizi öğrenmek için Online sayfalarımıza bakabilirsiniz.

# True Matrix for Max Payne

Tarafımızdan 2001 Yılının En İyi Aksiyon Oyunu seçilen Max Payne'i birçoğunuza sevdigini biliyoruz. Yine tarafımızdan son yılların en iyi bilim kurgu filmi olarak seçilen (ama bu sefer içimizden) Matrix'i de hepinizin sevdigini tahmin ediyoruz. E o zaman, bu ikisini birlestiren bir sey hildiğimizde bunu sizlere ulaştmak hedefimiz borcu deşildir de nedir?

True Matrix'te Max Payne, tek kişisinin başarılı bir çalışması sonucunda ortaya çıkmış. Ama gerçekten başarılı bir çalışma. True Matrix'ı kurduktan sonra (oyunu kurmak için gerekli açıklamaların CD'deki Mod klasörünü açtığınızda göreceğiniz) Beni Oku dosyasını okuyarak öğrenebilirsiniz. True Matrix'in Max Payne'e ekledikleri şunlar:

**YENİ SILAHLAR: MP5K, Dual MP5K, Minigun, Dual Winchester**

**YAKIN DÖVÜŞ HAREKETLERİ Kung Fu Versiyon 2.0**

**YENİ NEO SKINI** Siyah pardesü ve güneş gözlüğü ile birlikte

#### **YENİ SHOOT DODGE HAREKETLERİ VE DUVARDA YÜRÜME**

## **YENİ BULLET TIME VE MENÜ MÜZİKLERİ**

(MATRIX TEN SPYBREAK VE LEAVE YOU FAR BEHIND)

YENİ SESLER

Max Payne'in kısılığından şikayetçi olanlardan biriyseñiz siz de eğer, True Matrix'i kurduttan sonra oyunu en baştan oynamak için iyi bir sebebiniz olacak demektir.

# Demolar

Diggles/Inronics/CD Projekt

Dungeon Master a benzeyen oyunları ile Wiggles, sizi uzun süre eğlendirecek. Bir grup dwarfin derinlerdeki yuva arayışına tanık oluyoruz.

Win95, P233, 64 MB RAM, 200 MB HDD, 3D

Hooligans/Darxabre/Top Dist

Her haftasonu sokaklarda kosuturup sağlı solu dagitan sapıklardan olmak ister miydiniz? Ben de istemezdim; ama birileri yapmış artık. Bize oynamak dusuyor.

Win95, P2, 32 MB RAM, 120 MB HDD

Incoming Forces/Rage

Her zaman için iyi oyuncular yapan ama sistemleri de sonuna kadar zorlayan Rage in

Win95, P2500, 128 MB RAM, 80 MB HDD

Space Haste/Cot.E.E.

Fütüristik bir oyunu olan Space Haste, hiç beklememişim kadar iyi bir oyun çıktı. En yakın zamanda tam sürümünü ele geçirip incelemeyi düşünüyoruz.

Pi 233,64MB Ram, Win95,3D Ekran Kartı

Strange Adv.in Space/Cheapass Games

Master of Orion tarzı oyunlardan hoşlanıyor musunuz? Bu ilginc oyun, ilginc bir adı olan firmadan sizlere geliyor.

Win95, P233, 32 MB RAM, 15 MB HDD

Strayfire/Gradient Studios

Üstten görünlüşlü bir shooter olan Strayfire, eski günlerdeki aksiyon oyunlarını anımsatacak birçoğunuza. Yanlız, oyunda kullanılan obje sayısı bazen fazla abartılı olabiliyor, düşük sistemlerde yavaşlama olabilir.

Win98, P2, 64 MB RAM, 10 MB HDD, 3D

Grids of Fury/Crystal Int

3D bir ortamda gecen hızlı bir aksiyon oyunu. Geminizi secip ortamdaki power-upları toplayın ve düşmanlarınızdan kaçınınız. Bir nevi hayaletsiz Pac-Man.

Win95, P233, 32 MB RAM, 15 MB HDD

# Origami!

Sağdaki şey, dostlarım, elinize bir adet makas alıp işaretli yerlerden doğru bir şekilde kestiğinizde ve akabide katladığınızda, şırın bir CD kapağı haline gelecektir. Boş bir plastik kapağın içine ón ve arka yüz olacak şekilde hazırladığımız bu kapak, değerli Level CD'lerinizi bundan sonra kaybetmemenizi ve içeriğini bir çırıpta görmenizi sağlayacak son derece faydalı bir eserdir. Deneyin, göreceksiniz.

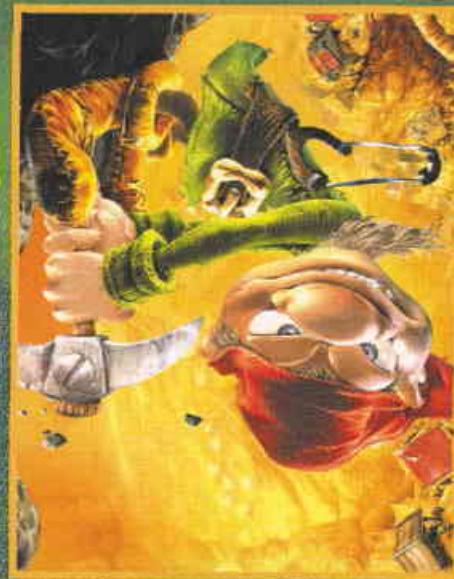
Ama burada denenmiş var!?

# Yerin dibine girdik

Level CD'sinin ücra köşelerinden birinde, Level Underground diye minik bir klasör var. Sizden ve bizden birçok şeyin bir araya gelip dansettiği bu yere siz de katkıda bulunmak istiyorsunuz biliyoruz. O halde bizimle ve bütün Level'ilarla paylaşmak istediğiniz 500 KB'ı geçmeyen yazı, resim ve bilimumurlarınızı level@level.com.tr'ye gönderin. Tabii gönderdiklerinizin yanına minik bir text dokümanında kendi adınızı ve mailinizi sakın eklemeyin, adınızın eserinizin yanında yazılmasını istiyorsanız o başka tabii.

LEVEL CD ■ 123

LEVEL  
Nisan 2002



Diggles

VÖGELBURDA COMMUNICATIONS

LEVEL

Diggles

Nisan 2002



LEVEL 04 / 2002

En Son Demolar: Diggles, Grids of Fury, Hooligans, Incoming Forces, Space Haste, Strange Adventures, Strayfire

AYIN DEMOSU: Diggles



Demos: Wiggles, Diggles, Dumbell & Dope

Nisan 2002

Diggles

LEVEL

Bu CD Kapığı sırtını işaretli yerlerden kesip, katladıkten sonra CD'nizi keyacagınız bir plastik CD kabının ón ve arka yüzlerine yerleştirmeniz biz LEVEL ekibi olarak təsdiyib. İşbirliğiniz için teşekkür ederiz.

<b>Demolar \ Demos\</b>	
Diggles	Wigglest_Diggles_DemoJS.exe
Grids of Fury	Gifts of Fury\demo.exe
Hooligans	Hooligans\setup.exe
Incoming Forces	Incoming Forces\setup.exe
Space Haste	Space Haste\SpaceHaste.exe
Strange Adventures in Space	Strange Adventures\Space demo.exe
Strayfire	Strayfire\Strayfire.exe
<b>Videolar \ Movies\</b>	
Blood Omen 2	ABlood2.avi
Jedi Knight 2: Jedi Outcast	Jedi.mov
Lord of the Rings	Lord.avi
Lif CS Turnuva Kayıtları	Lif Turnuva.exe
Spiderman The Movie Game	ASDiley.avi
World of Warcraft	\www.avi
<b>Programları Shareware\</b>	
AVG	AVGavge6370.us.exe
Hypersnap DX 4	HypersnapDX4Setup.exe
mIRC	Mircmirc601.exe
Opera	Opera10\opera602.exe
Trillian	Trillian\Trillian-40725.exe
<b>Extra\Extra\</b>	
Fallout 2 Bible (Eng)	
Empire Earth FAQ (Eng)	
Return to Castle Wolfenstein FAQ (Eng)	
Stronghold FAQ (Eng)	
Stronghold Savegame	
Heroes of Might & Magic 3 Scenario	
Yama Dosyalari Updates\	
Sim Golf	SimGolf_SimGolf_Patch_v101.exe
Stronghold	Stronghold\StrongholdExcaliburPack.exe
Trainz	Trainz\Train_Update1.exe

## OYUN DEMOLARI

- Diggles
- Hooligans
- Incoming Forces
- Space Haste
- Strange Adv.in Space
- Strayfire
- Grids of Fury

## VIDEOLAR

- Blood Omen 2
- Jedi Outcast
- Lord of the Rings
- Spiderman The Movie
- World of Warcraft

## PROGRAMLAR

- AVG
- Hypersnap 4.30.1
- mIRC 6.1
- Opera 6.02
- Trillian 0.725



## +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 halterine bakabilirsiniz. Resmin hemen altında oyunun ne zaman piyasaya çıkacağını 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 sürümünün ve bilgisayarınızın ekran kartı, ses kartı gibi parçalarının en son sürücülerinin kurulu olduğundan emin olun.

Demolar bölümünde zaman zaman yeni zaman çıkan ve çıkışacak olan oyunların tanıtım videolarını da bulabilirsiniz. Bu videoları çalıştmak için hangi video programının gerektiği alttaki açıklamada belirtilecektir. Bu programı Shareware bölümünden kurdan, videoyu görmeniz mümkün değildir.

Holshots bölümünde, yeni duyurulmuş ve çıkışına uzun zaman olan oyunların ilk resimlerini görebilirsiniz. Soldaki oyun isimlerinden birisini seçtiğten sonra ortadaki resmin üzerine tıklayarak resimlerin büyük halterini 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 çalışmamayacaktır. Eğer sizde oyunun Crack'lı versiyonu varsa yama dosyasını kurmaya çalışmamın.

## +hile arşivi

İki ayda bir verdığımız Dirty Little Helper (DLH) adlı programda, son bir yıl içinde çıkan birçok oyunun hile, tam çözüm vetrainerlarını İngilizce yazılmış olarak bulabilirsiniz. CD'de haddinden fazla yer kapladığından bir yıldan eski oyunların hileri programdan çıkarıyoruz. Sonra bize gelip "Neden Fifa 96'nın hilesi yok burada!!!!" diye ağlamayın.

## +programlar

Shareware bölümünde, bilgisayarınızı kullanmanızı kolaylaştıracak programları bulabilirsiniz. Ayrıca Demolar bölümündeki videoların çalışması için bir video gösterici veya codec gerekiyorsa, burada bulabilirsiniz.

Sürücüler bölümünden oyunları oynamanız için gereken Direct X'in en son versiyonunu bulabilirsiniz. Ayrıca, piyasada en yaygın bulunan ekran kartlarının en son sürücülerini de burada bulabilirsiniz.

## +diğerleri...

### SHAREWARE

**AVG:** Başarılı anti virus yazılımının en son surumu.  
**Hypersnap 4.30.1:** En iyi oyu içi goruntu alma programının en son versiyonu. Oyunlardan ekran görüntüsü almak için biz de bu programı kullanıyoruz.

**mIRC 6.1:** Hala popülerliğini kaybetmeyen chat programı.  
**Opera 6.02:** Internette surf yapmanın alternatif yollarını mı arıyorsunuz? Opera tam size göre olabilir, cunku Internet Explorerden daha hızlı.

**Trillian 0.725:** AIM, ICQ, IRC, Messenger gibi en popüler chat programlarını tek bir catı altında topluyor. Yeni versiyonu böceklerden (!) temizlenmiş durumda (daha bir bugsiz diyorum).

### UPDATE

- Sim Golf v1.01
- Stronghold Excalibur Pack
- Trainz 1.1

# MAYIS

## Güç ve Büyüünün Kahramanları Geri Döndüler!

3 yıllık bekleyiş sona erdi. Tüm zamanların en çok oynanan turn based stratejisi, kimimiz için sınıfta kalma nedeni, hepimizin iyikusuz gecelerinin tek sorumlusu HEROES OF MIGHT & MAGIC dördüncü oyunıyla geri döndü! Tamamen yenilenen savaş sistemi sayesinde, yenilenen mükemmel grafikleriyle, mükemmel orkestral müziğleriyle HEROES OF MIGHT & MAGIC 4 yine günlerimizin ve gecelerimizin katılı olacak gibi.



### Grand Theft Auto 3

Gerçek dünyada herkes birbirini boğazlarken, bir de konsollarımıza mı musallat olduğunu vahşet tacirleri? Tüm zamanların en çok vahşet içeren oyunu, nasıl bu kadar iyi olabilir? Yoksa Level'da daha önce aşılamayan bir sınırı aşan ilk oyun mu? Bütün bu soruların cevapları, gelecek ay Level'da.



### Jedi Knight 2: Jedi Outcast

FPS'lerin duayeni RAVEN SOFTWARE, bir başyapita daha imza atıyor. Star Wars evreninde geçen ve birçok kişi tarafından tüm zamanların en iyi ilk beş oyunu arasında gösterilen JEDI KNIGHT serisinin ikinciisi, Mayıs ayında elimizde olacak.



### Dungeon Siege

"Diablo 2'yi öldürecek öldürecek" denip de kendisi mefta olan onca oyun gördükten sonra (sanki bunu söyleyen biz değilmiş gibi mi yapıyoruz? Yook canım, nereden çıkartıyorsunuz!) en sonunda ciddi bir Diablo 2-Katili geliyor. Karacaahmet'e bağlanıyoruz..



### No One Lives Forever 2

Kate Archer, yeni cicilerini giymiş bize göz kırpıyor. The Operative'in son macerası sizı kesmediyse, NOLF 2 bevincinizi yerinden fırlatacak. Yeni Lithtech grafik motoru kullanılarak hazırlanan NOLF 2, bu sefer çok daha interaktif (!) olacak. Nasıl mı?



### Postal 2

Söz vahşetten açılmışken, tüm zamanların en anlamsızca adam öldürülən oyunu POSTAL'ın da devamı yapılmaya başlandı sonunda. O eski izometrik "tad"ın yerine, alıştığımız FPS tarzında olacak oyunun genç beyinleri ne şekilde zehirleyeceğini gelecek ay açıklıyoruz.

TÜRKİYE'NİN BİR NUMARALI OYUN DERGİSİ

# LEVEL

## Genel Yayın Koordinörü

Gökhan Sungurtekin

sgokhan@chip.com.tr

## Genel Yayın Yönetmeni (Sorumlu)

Sinan Akkol

sakkol@level.com.tr

## Yazı İşleri Müdürü

Tugba Ölek

tugbek@level.com.tr

## Yazı İşleri

Burak Akmenek

burak@level.com.tr

Fırat Akyıldız

firat@level.com.tr

Kadir Tuztaş

kituztas@chip.com.tr

M. Berker Güngör

berker@level.com.tr

Serpil UluTÜRK

serpil@level.com.tr

## LEVEL web Sitesi

Selçuk İslamoğlu

sistamoglu@level.com.tr

## Serbest Yazalar

Ali Gündör

gali@level.com.tr

Alp Burak Beder

alp@level.com.tr

Batu Hergüntsel

batuher@level.com.tr

Can Kori

can@level.com.tr

Emin Barış

megabenim@level.com.tr

Eser Givenc

eser@level.com.tr

Gökhan Habiboglu

gokhab@level.com.tr

Güven Çatal

guwea@level.com.tr

Onur Bayram

onur@level.com.tr

Serkan Ayan

serkan@level.com.tr

Katkıcı Bulunanlar

gorcanabi@sektor9.com

Kırcan Meydan

gorcanabri@sektor9.com

Grafik Tasarım

grafik@level.com.tr

Didem İncesigir

didem@level.com.tr

Yazı İşleri e-mail Adresi:

level@level.com.tr

## Genel Müdür

Hermann W. Paul

## Genel Müdür Yardımcısı

Besle Özdemir

## Finans Müdürü

Aylin Aldemir

## Halka İlişkiler Müdürü

Özlem Cenker

## Pazarlama Sorumlusu

Ayten Çar

## Abone Bölümü Satış Müdürü

Aslı Bozyavla

## Abone Servisi

Ayten Akgüre, Ebru Çinek

## Dağıtım Müdürü

Cem Cenker

## Dağıtım Asistanı

Mehmet Çıl

## Üretim Koordinatörü

Turgay Tekatan

## VOGEL Medya Yayıncılık A.Ş.

Adına Sahibi

Gökhan Sungurtekin

## VOGEL MEDYA YAYIMCILIK REKLAM GRUBU

### Satış Müdürü:

Gülcen Bayraktar

gulcanbayrak@vogel.com.tr

### Pazarlama Müdürü

Güler Okumuş

oguler@vogel.com.tr

### Reklam Müdürü

Yeliz Keyim

keyiz@vogel.com.tr

### Reklam Trafikeri

Aynur Kına

aynur@vogel.com.tr

## Renk Ayırımı-Film Çıkış ve Baskı

ASIR Matbaacılık Ltd. Şti. Tel:(212) 283 84 38

Dağıtım: BİRAY A.Ş.

## VOGEL Medya Yayıncılık A.Ş.:

Piyalepaşa Bulvarı Zincirlikuyu Cad. Ün İş Merkezi 231/3

Kâşifpaşa/İstanbul

Telefon: (212) 297 17 24 (pbx)

Faks: (212) 297 17 33

Abone Faks: (212) 238 73 43

Yaz İşleri Faks: (212) 238 73 26

Web Adresi: http://www.chip.com.tr