

STRATEJİ USTASI ÖZEL: 32 sayfa TAM ÇÖZÜM eki

TÜRKİYE'NİN BİR NUMARALI OYUN DERGİSİ

NİSAN 2001



YENİLENDİ

www.level.com.tr - 2001

134 • 2.950.000 TL (KDV Dahil)

UNDYING

2001: BİR OYUN EFSANESİ

Bu yıl oynamayı umduğumuz en iddialı 45 oyun



MEDAL OF HONOR: ALLIED ASSAULT

Efsane oyun PC için baştan yaratılıyor

GRAND THEFT AUTO 3

Şehri birbirine katmaya devam ediyoruz



SİNAN AKKOL
GENEL YAYIN YÖNETMENİ



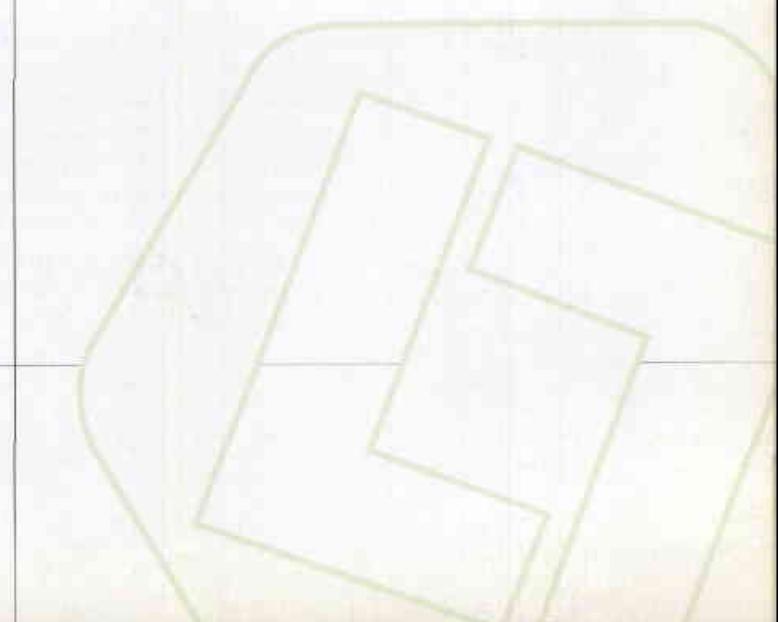
yeniye hoş geldiniz

Rica ediyorum, mümkünse böyle bir Mart ayı bir daha olmasın lütfen. Her zaman vaktimizin nasıl kısıtlı olduğundan, dergiyi bitirene kadar canımızın çıktığından şikayet ederdi ya. İşte bu Mart ayı boyunca o kadar çok şey birlikte oldu ki, esas sınırlarımızı öğrenmiş olduk. Koca ayın üçte birini alıp götürüren saçma sapan uzunlukta bir tatille başladığ hersey. Tatil biter bitmez, turnuva telaşı başladı. Fiksürlerin oluşturulması, katılılan ve katılmayan gruplara atılan mailler, son gün, hatta son an başımıza gelen umulmadık aksiliklerle uğraştık. Ama turnuva da çok eğlenceli geçti (geçiyor) bu arada. Tabii finaller elektriklerin kesilmesi yüzünden birkaç hafta ertelendi, ama olsun. Artık Counter Strike oynayan birçok insan birbirini tamıyor.

Bu ayı sürprizimize gelince. Turnuva hafta sonlarının arasında, derginin yeni dizaynını oluşturduk. Daha okunabilir ve daha çekici hale getirmek için bütün ekibin gece gündüz kafa patlattık. Deneme yanılma, tekrar deneme derken, kendimizi bir adım daha ileriye taşıdığımızı inanıyorum. Umarım yeni görünüşümüzü beğenirsiniz. Geriye kalan vakitte, son ayların en popüler oyunları için 32 sayfalık Strateji Ustası Özel ekini oluşturduk. Bu ek için Eser insanüstü bir

gayrette çalıştı, zaten aramızda Eser'in robotik bir yaşam formu olduğuna inananlar.

Ve, korkunç Mart'ın sonuna doğru koltuklarımıza çökmüş uçup giden on günü, turnuvayı, yeni dizaynimizi ve 32 sayfalık eki, bir aya (ashında 20 güne) nasıl siğirdiğimizi düşünüyorken, hepimizin için birşeyler unutmuşuz gibi bir his vardi. Ve birden korkunç gerçek kafamıza dank etti: Daha dergiyi yapmaya başlamamıştık!!! İşte o noktada film kopdu. Birkaçımız hemen ötenazi hakkını oracıkta kullanırken, bir kismımız da açık camdan aşağıya atladı. Geriye kalanlar da...şu an elinizde tuttuğunuz tuhaf kağıt ve mürekkep birlaklığını hazırlamaya girişti. Evet. Lütfen, rica ediyorum, böyle bir Mart ayı bir daha olmasın.

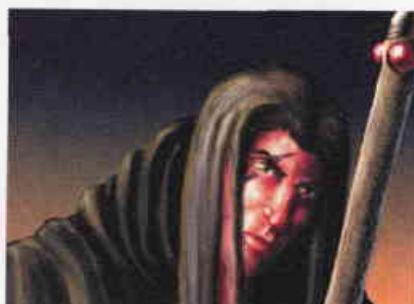


yeni bard's tale geliyor

Eski FRP oyuncularını ilk göz ağrısından Pool of Radiance'dan sonra Bard's Tale içinde çalışmalar yapılmıyor. Pool of Radiance'dan farklı olarak Bard's Tale, orijinal oyunun haklarına sahip olan Electronic Arts tarafından değil, oyunun fanatığı bir grup programcı tarafından yapılıyor. Programcılar böyle bir projeye eski Bard's Tale serisine bir atıfta bulunmak ve gene eski Ultima oyunlarını hatırlatmak

amacıyla 3D bir oyun yapmak için başlıyorlar. Çalışmaya başladıklarında akıllarındaki fikir serinin devamı olan The Bard's Tale IV yapmışmış. Fakat çalışmalar sürenken oyunun eski tarzından oynamalarının bir 2D türevini yapabileceklerini de fark etmişler. Böylece proje ikiye bölünmüş ve ortaya iki oyun çıktı: Bard's Legacy. Devil Whiskey ve Dark Resurrection. Devil Whiskey 2D olacak versiyon,

Bu versiyona grafikler dışında yeni özelliklerde ekleniyor. Örneğin oyunda sabah olduğunda sis olacak ve kuşlar ötecek. Akşama doğru hava kararacak ve gece yıldızlar çıkacak. Oyunu birkaç ay sonra internetten indirebilirsiniz. 3D olarak yapılan versiyon için ise beklemeniz gereklidir. Eğer ilgileniyorsanız gelişmeleri www.bardslegacy.com dan izleyebilirsiniz.



independencewar II kapıda

Filminin ne kadar iyi olduğu tartışılmaktadır ama Filmin oyununu sevenlerin fazla olduğunu sanmıyoruz. Sonuçta vasat bir uzay simülasyonundan ileri gitmiyordu. Fakat Independence War II daha ileriye gideceğe benziyor. Hatta bayağı bir ileriye gidecek. Daha oyun çıkmadan yavaş yavaş hayranlığını kaybeden Uzay Simülasyonu oyuna yepen bir kan getireceğine dair söylentiler

ortalıkta dolanmaya başladı bile. Oyun tek kişilik oynandığında içerdeği 46 görev dışında size ticaret gibi bir serbestide veriyor. Ayrıca multiplayer oyuncular için 8 kişiye kadar destek verecek. Aksiyon ağırlıklı olacak oyunda grafikleri için de rakip olarak Quake III, Giants gibi devler rakip gösteriliyor. İçinde toplam olarak 16 galaksiyi barındıracak olan Independence War'da senaryo

da çok sağlam görünüyor. Oyuna, babası öldürülen 12 yaşında ufak bir madenci çocuk olarak başlıyorsunuz. Babanızın intikamını almak için çok uzun bir yol kat etmeniz gereklidir. Hikaye o kadar güzel kurgulanmış ki meraklısınıza artırmak için bunu size söylemeyeceğiz. Fakat şuna şüpheniz olmasın ki piyasaya çıktıığı zaman Freelancer'a bile rakip olacak.



ULTIMA ONLINE 2 İPTAL

Ultima Worlds Online: Origin yanı diğer adıyla UO2 iptal edildi! Origin'den yapılan açıklamaya göre firma yeniden yapılanma gitti ve 85 çalışanını işten çıkarttı. Geriye kalan 150 çalışanıyla yola devam edeceğini açıklayan firma elindeki UO oyununu gelişirmeye konsantre



olacağını açıkladı. Buna karşın Origin'in bu hareketi firmada bir huzursuzluğa yol açmış durumda.

UO2'nin programlama işinin büyük oranda bittiği ve neredeyse test aşamasına gelindiği bir dönemde şirketin böyle bir karar almasını, şirketin geleceği net görememesi ve kısa dönem karlılık için

uzun dönemde elde edeceklerine büyük bir balta vurdugu manasına geliyor. Origin'in eski kurucularından ve yöneticilerinden Richard Garriott (Lord British) ise firmanın bu hareketine bir mana veremesine karşın 20 yıldır yönettiği Origin ile arasında yapılmış olan "rekabet etmem" sözleşmesinin dolmak üzere olduğunu ve şirketten çıkarılanlar içinde ve halen şirkette çalışmakta olanlar arasında çok yakın dostlarının bulunduğu söylüyor. Bu du-



necrocide:the dead must die

Ölülerin canlandırılınca sonra bir daha öldürülür, bunu hep yapalım... Oyun yapımcıları bu günlerde ne kadar ilginç isimler buluyorlar sanırım sizde farkındasınızdır. Önce Serious Sam (Ciddi Sam), şimdi de Necrocide: The Dead Must Die (ölü ölmeli). Oyun Novologic tarafından hazırlanan bir "gothic shooter". Sayfada gördüğünüz resimler ise Brom tarafından bu oyun için çizilmiş. Brom TSR, Blizzard, Activision, id ve Raven ile de çalışmış bir çizer, Doom II ve Hexen gibi oyunların grafiklerinde de çalışmış. Necrocide'in konusuna gelince: Siz oyunda, 500 yaşındaki akıl hocası tarafından yönlendirilen dizi bir vampir avcısı canlandırdığınızda ve insanlığı kurtarmak için ölüleri yok ediyorsunuz. Cephanelığınızda geleneksel silahlar yanında doğaüstü güçlere sahip silahlar ve vampir güçlerinizde olacak. 5 değişik alanda necromancer, zombie, demon, werewolf ve hellhound.

und'lara karşı savaşacağız. Pek derin bir konu olmadığının farkındayız ama bir 3D shooter'ın konusuna kim alındıktı zaten Necrocide özellikle grafikleriyle bizi etkileyeceğe benziyor. Single player yanında oyunu NovaWorld2 serverlarından multiplayer olarak da oynayabileceksiniz. Oyun bu ya za doğru hazır olacak.

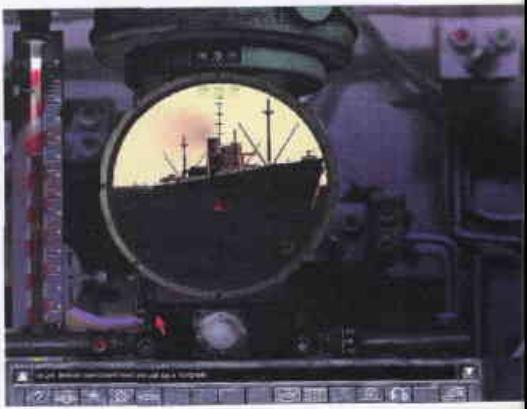


silenthunter bir başkadır

SSI özellikle strateji, uçuş simülasyonu, gemi ve denizaltı simülasyonlarıyla tanınan çok köklü bir firmadır. Şu sıralar Ubisoft tarafından satın alınarak Fransız saflarına katıldı. Bu sırada geçirdiği bir çok değişim gene de kalitesinden bir şey götürmedi. Aksine firma beklenenlerimizin de üstünde iki süper oyunla karşımıza çıkmaya hazırlanıyor. Bunlardan bir tanesi eski oyuncuların çok iyi hatırlayanı.

layacağı bir klasik Silent Hunter'in devamı Silent Hunter 2. Bu oyunda İkinci Dünya Savaşı'nda geçen tarihsel görevlere gideceğiz. Oyun her zaman SSI ustalığıyla en ufak ayrıntıdan en basit oynanışa kadar değişen ayarlarla oynanabilecek. İkinci yapılan destroyer simülasyonu ise Destroyer Command ve o da İkinci Dünya Savaşı'nda geçecek. Her iki oyunun da arayüzleri birbirine benzer

olacak ve her iki oyundan birine sahip olan oyuncu diğerile multiplayer oyun oynayabilecek. Denizaltıya atlayıp Akdeniz ve Pasifikte, Johnny ve Charles gemilerini avlamak isteyen Hans'lara duyurulur.



→ rumda yeniden bir şeyler yapmak için bir ekip toplamayı düşündüğünü söyleyen Garriot bakalım bize gelecek günlerde neler planladığını yeni çalışmalarla gösterecek mi?

TELİF HAKLARI YASASI ÇIKTI

Nihayet, Türkiye'de uzun zamandır büyük sabırsızlıkla hatta zorluklarla beklediğimiz Telif hakları yasasının çıkışıyla birlikte Electronic Arts, Aral İthalat iş birliği ile daha önceden de planlanan ancak telif hak-

ları yasası çıkmaması dolayısıyla gündemi değiştiren iki proje için tekrar start aldılar



Oyunlardan biri Türkiye birinci liga için yarılacak diğerleri ise Ünlü Türk Masal kahramanları Nasrettin Hoca ve Keloğlan. Bu projeler için yaklaşık olarak bir milyon dolar bütçe ayırdı.

FRAG 5 VS COUNTER STRIKE

id, Quake III Arena oyununun motorunu kullanan FRAG 5 adlı, Counter-Strike'a benzeyen bir mod üzerinde çalışıyor. Quake hayranları ise buna karşı çıktı. Bakalım kim kazanacak.

stars!supernova

Orjinal Stars oyununu bir çoğunuz hatırlamaya caktır ama fanatikleri onu hiçbir zaman unutmadı. Windows tarzı menüler ve oynanışıyla, zayıf grafiklerine rağmen saatlerce siz ekran başına bağlayan oyunun şimdi devamı Stars! Super Nova Genesis adı altında geliyor. Oyun öncekinden farklı olarak çok daha derin bir tutorial görevini de yanında getiriyor. Stars! in en çok sevilen özelliklerinden biride müthiş büyük bir evrende oynamasıdır. Evren neredeyse sonsuzdur. Oyunun programcılar, gezeğenler için, tanınmış bilim adamlarından generallere kadar değişen 3000 civarı isim bulduklarını söylüyorlar. Bunun yanında oyunda oynadığınız ırkları hazır olanlarından seçmeyorsunuz.

Irkı özellikleri belirleyerek siz yaratıyorsunuz. Bunun için bir çok seçenekiniz var. Burada yaptığınız seçimler ırkınızın gelecekte yapacağı hareketleri direkt etkiliyor. Örneğin savaş ağırlıklı bir ırk seçerseniz bu durumda silahlarınızda fazladan upgradelere sahip olabilirsiniz. Oyunda bir çok sürprizle karşılaşacaksınız. Ayrıca herşeyi yaratma Özelliğiniz var. Her ırk kendine has gemiler yapma Özelliği olacak. Bir oyuncuya ırk yaratırken aynı özellikleri seçmiş olsanız dahi gemi tiple-

rinin çok farklı olması yüksek bir olasılık. Stars! Super Novada yaklaşık olarak 650 civarında gemi tipi bulunacak. Daha da ayrıntıya girmek isterdik ama oyun o kadar derin ve büyük ki hepsini anlatmaya kalksak derginin yanında bir de el kitabı vermemiz gerekebilir. En iyisi oyun geldiğinde bunu kendi gözlerinize görmeniz.



startrek:armada II

Star Trek kaynağı Activision'a çok iyi para kazanıyor olmalı ki oyunların sonu bir türlü kesilmeyecek. Eh bizde bundan pek şikayetçi değiliz hanı. Star Trek Armada'nın ikincisi de yolda ve oyun bayağı dolu bir içerikle geliyor. Öncelikle Federation, Klingon ve ya Borg'lardan birini seçerek Cardassian, Romulan, Borg ve Species 8472'lere kar-

şı 27 görevlik campaign'lerden birini oynayabileceğiz. 3D oynanacak olan oyunda ayrıca yeni bir taktik bakış açısı da bulunacaktır. Bu açıtı en iyi şekilde kullanarak oyunu istediğimiz açıdan oynayabileceğiz. Oyunda taktikleri kullanarak değişik silah güçlerine sahip gemileri çeşitli formasyonlarda gruplayabileceğiz. Ayrıca gemilerin gördüğü

hasarlar fiziksel modellemelerde görülebilecekmiş ve silahlar gemilerin ayrı bölgelerine zarar verecekmiş. Oyunu multiplayer olarak 8 oyuncuya kadar oynayabileceğiz. Bu oyular Capture the Flag, King of The Hill ve takım oyunları olarak üç ayrılıyor. Sıki durun Star Trek: Armada II 2001 başında hazır olacak.



DUKE FİLM YAPIYOR

Duke Nukem'in filmi çekiliyor. Film Threshold Entertainment tarafından çekilecek. Konu tabii ki dünyayı uzaylılara karşı savunacak olan Duke olacak. Daha ayrıntılı bilgi şu anda elimizde yok.

CHAMPIONSHIP MANAGER 4

Championship Manager 4 şu anda yapım aşamasında. Oyun daha önce oynadığımız tüm ekranlar geliştiriliyor. Bunun yanında şu anda 32 adet lig ekleniyor. Eğer

yapımcı firmaların dünya çapındaki çalışanları işlerini zamanında yetiştirebilirse bu sayı 50 ye çıkacak. Oyunda gene her zaman gibi maçları gösteren bir grafik araya yüz olmayacak. Bu tamamen oyuncuların hayal gücüne bırakılıyor. En önemli ve oyuncuları çok edecek gelişme ise oyunun multiplayer özelliği olacak. Oyuncular firmaların ya da başka bir oyuncunun servisine bağlanarak oradaki ligde istedikleri herşeyi yapacaklar. Maç oynayacak, oyunc-

cu transferlerinde bulunacak, antrenman yapacaklar. Eğer bu özelliği iyi oturtabillirlerse CHM4 'ün bir sürü Türk fanatığının de olacagina kesin gözüyle bakıyoruz.

XBOX İÇİN KAKUTO-X

Xbox piyasaya çıktığında kafalardaki en büyük sorulardan birisi Japonlardan herhangi bir destek görmeden ve konsol tarzı dövüş oyunu olmadan nereye kadar gideceğiidi. Buna cevap çok gecikmeden Dream Factory'den geldi. Kakuto-X isimli dö-

baldur'sgate II:throneofbhaal

Bioware başlatmış olduğu seriden mümkün olduğu kadar kar etmeye kararlı görünüyor. Baal'ın çocukları hiç bitmeyecekmiş gibi görünen bir savaşın içerisinde galiba uzun bir süre daha birbirleyle savaşacaklar. Son oyunda artık karakterleri 18-20. level olan oyuncular, bu defa yapımcılarının şimdide kadar yaptıkları en geniş ve en etkileyici dungeon olduğunu iddia ettikleri Watcher's Keep'e gidecekler. Tabii ki gene önceki oyunda karakterler aktarılabilir. Sifirdan yaratığınız karakterler için ise ek karakter kiti geliyor. Bu kitin adı Wild Mage. Pakette dungeon dışında kuşatma altındaki Tethyr şehrinde de dolaşacaksınız. Siz şehirdeyken surların üzerinden içeriye mançıkla atılan taşlar düşüyor olacak. Ayrıca şehirde siz kimseyle konuşmasanız bile günlük yaşam devam edecek. İnsanlar gezinecek, konuşacak, içecek ve hatta kavga bile edecek. Ayrıca yeni büyülerde

yolda. Büyülerden örnek olarak açıklanmış bizi çok etkiledi Adı Storm of Vengeance. Bu büyüyü yaptığından ortaya rakiplerinize zarar verecek bir mor bulut çıkacak. Daha sonra bu bulut zehirli bir hale dönecek. Bir süre öyle kaldıktan sonra ateş ve asit yağdıracak. Tüm bunlardan kurtulmuş olanlar için ise son olarak sağa sola şim-

şek atacak. Eh zaten bizde bu kadar yüksek level'dan sonra karşımızda kobold beklemiyorduk. Paket ilk baharın sonlarına doğru hazır olacak.



throneofdarkness

Throne of Darkness adını akliniza iyi kazıyan çünkü bu oyun son derece iddialı. Oyunun yapımcıları Diablo'nun da yapımında çalışan, Click Entertainment adı altında bir grup programcı. Tam üç yıldır bu proje üzerinde çalışıyorlar. Throne of Darkness kalite olarak Diablo ile boy ölçülebilcek konumamasına rağmen konu, içerik ve oynanış olarak ondan bayağı farklı. Oyunda öldürülün efendileri (Daimyo)'nın intikamını almak için yola çıkan yedi

samuraiyı yönettiyorsunuz. Oyun Japon mitolojisinden esinlenerek yaratılmış görevleri yerine getirerek en büyük düşmanınıza ulaşmaya çalışacaksınız. Karşınıza, gene mitolojiden yaranarak hazırlanmış 20 civarında yaratık çıkacak. Bu yaratıkları geçmek için katanalardan shruiken'lere kadar çok geniş bir silah koleksiyonunu yanında dört temel elementten esinlenen büyüler de kullanabileceksiniz. Hatta bu büyülerden kombinasyonlar bile yâ-

pabileceksiniz. Oyunun grafiklerinin ise gayet iddialı olduğunu söyleyebiliriz. Ses efektleri ve ölüm animasyonları da gene çok iddialı. Hatta karakterlerin dövüşürken bile Japon samuraylarının attığı çığlıklar atacaklar. Oyun boyunca aynı anda yalnızca 4 samuraiyı bir seferde kontrol edebileceksiniz. Bakalım çıktığında oynaması ve yapısıyla hangi rakiplerinin uykularını kaçıracak? Böyle güzel oyunlar oldukça bizim uykumuzun geleceği yok.



→ vüş oyununun ekran görüntüleri şu sıralar etrafa dolaşıyor. Oyunun fiziksel modellemeleri daha önce hiç görmediğimiz kadar gerçekçi ve açıkçası benzersiz. Şimdilik daha fazla ipucu ele geçiremedik ama bekleyin o da yakında gelir.

SIMS: HOUSE PARTY

Sims yeni sürprizlerle geliyor. Electronic Arts uzun zamandır listelerin üst sıralarını işgal eden oyunu için ikinci bir add-on daha çıkartıyor. Bu yeni add-on'un adı House

Party. İlk add-on Livin' Large beklenildiğinden çok daha kısa bir sürede tükenmiş. Yeni paketle gelen yeni karakterler, aktiviteler, mimari ve kullanılabilen objeler, ki-



yafetler ve tabii ki yeni müzikler (parti diyoruz partisi) bizi gene ekrana bağlayacak gibi görünüyor. Artık komşu evdeki kızları çağırıp tavlamak için güzel bir fırsat çıktı. Önümüzdeki ay oyunu raflarda görebiliyoruz. Parti zamanı!



GDA ÖDÜLLERİ

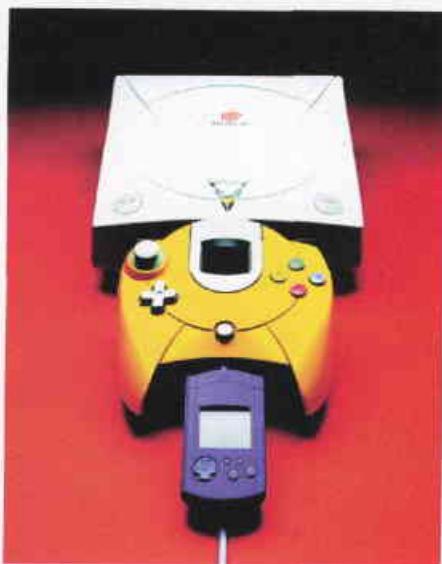
Game Developers Association (GDA) bu seneki ödüllerini verdi. Will Wright'i tanıyor →

dreamcast Üretimi durduruldu

İnanılması güç ama gerçek! Sega, Dreamcast isimli 128 bitlik oyun konsol sisteminin üretimini durdurduğunu açıkladı. Sega, gereğinden çok daha fazla olduğunu düşündüğü 2.000.000 üniteyi üretti ve stokladı. Şimdi bu makineler elinden çıkarmaya çalışıyor. Peki Sega'ya göre yanlış giderler nelerdi?

Öncelikle konsollarını, sık sık reklamı yapılan traşçıları misali pazarlamaya çalıştı. Makineleri değerlerine veya altın satıp, kari oyun ve donanım satışlarından bekledi. İşte bu pazarlama stratejisi Sega'ya pek yaramadı; çünkü DreamCast'ın donanım açısından maliyeti zaten çok yüksekti. Dağıtı, PlayStation 2 ile rekabet edebilmek için fiyatını daha da indirmeye zorlandı. Bir de bunlara ülkemizdeki gibi kopya yazılım kullanan kesimler eklenince, donanımdan gelen kayıpları telafi etmesi imkansız hale geldi.

İşte Sega'ının Dreamcast üretimini durdurma kararının ardından nedenler. Buna ek olarak, şirket yeni bir donanımın araştırmalarını da bir süre için erteleyeceğini ima etti. Bunun anlamı, Sega'ının toparlanıp, beş - altı sene içerisinde yeni bir sistem yaratacağının düşünenler için büyük bir hayal kırıklığı olacak. Sega, önceden de söylediği gibi DreamCast sistemini gelecekte de destekleyeceğini açıkladı. Yetkililer, zaten piyasada bulunan 40 oyuna ek olarak, 30 oyuncunun daha yapım aşamasında olduğunu söylediler. Amerika desteği ile bile, daha önce sözü verilen 100 oyuna nasıl ulaşılacağını merak ediyoruz doğrusu. Peki bütün bunların anlamı artık oyunları kolayca bulamayacağınız mı? Elbette değil. Sega, oyun ve donanım satışına altı sene boyunca eskisinden çok daha fazla önem verecek. Makinenizin arızaları ile ilgilenen teknik servisler de eskisi gibi çalışmaya devam edecek.



residentevil filmi geliyor



Geçtiğimiz ay, Capcom'un oyunu Resident Evil' ininema filmi ile ilgili ayrıntıları iletmiştık. Senaryonun henüz düzenli olarak kağıda bile dökülmemişti fakat görüyoruz ki ellişer çok çabuk tutmuşlar. 16 Mart günü gelen fotoğrafpta, kesinleşen başrol oyuncularından Milla Jovovich' i tam tezahizli Matrix tribinde görmekteyiz. Bilmeyenler için tekrar edelim; Capcom, çok popüler olan Resident Evil isimli gerilim oyununu beyaz perdeye taşıyor. İşte star kadrosu: başrollerini Joan of Arc ve The Fifth Element Filmlerinden tanıdığımız Milla Jovovich ile Girl-fight filminden tanıdığımız Michelle Rodriguez paylaşıyor. Yönetmen ise Mortal Kombat filminde tanıdığımız Paul Anderson. Filmi Impact ve Constantin Pictures finanse ediyor. Resident Evil

Sinema Filmi Almanya'ının Berlin kentinde çekilmeye başlandı bile. Filmin hikayesi neredeyse hepimizin bildiği Resident Evil hikayesine dayanıyor, fakat senaryoda ufak bir iki değişiklik yapılmış. Olaylar yine (S.T.A.R.S.) adındaki askeri ekibin etrafında gelişiyor fakat The Red Queen isimli tuhaf bir süper bilgisayar da hikayeye karıştırılmış. Anlaşılan The Red Queen kontrolden kaçacak ve belki de bir laboratuvar kazasıyla bağlantısı olacak. Yüzlerce bilim adamını kana susamış zombilere dönüştürmesi muhtemel. Problemleri çözmek de üç kişilik bir takıma kiyor. Üçüncü kişi takıma yeni eklenen bir erkek. Bu taze haberlerin hemen ardından yenileri akmaya başlayınca anında haberdar olacaksınız. ■ ■ ■

→ musunuz? Ya size onun yaptığı en son oyunun The Sims olduğunu söylesek? Will Wright bu en son başarısıyla San Jose, California'da yapılan törende "yaşam boyu başarı" ödülüne layık görüldü. The Sims ise Deus Ex, Jet Grind Radio, No One Lives Forever ve Shenmue gibi oyunları alt ederek birinciliğe oturdu. Wright ayrıca Entertainment Weekly'nin "eğlence dalındaki 100 en yaratıcı insan" ve Time Digital'in günümüzde teknolojiyi

şekillendiren en önemli 50 insanı listelediği "Digital 50" listelerine de girdi. Ses, Programcılık, görsel sanatlar, oyun dizaynı ve level dizaynı gibi dallar yanında en orijinal karakter, top rookie studio ve spotlight ödülleride sahiplerini buldu. Kazananların hiçte sürpriz olmadığını rahatlıkla söyleyebiliriz. En iyi ses ödülünü Diablo II, en iyi oyun dizayını ödülünü Deus Ex, en iyi oyun dizaynı ikinciliğe ödülünü ise American McGee aldı. En iyi

programcılık dalında ödülü The Sims, en iyi görüntü dalında ödülü Jet Grind Radio, Rookie Studio dalında ödülü Counter-Strike aldı. Yılın en orijinal karakter ödülünü Seaman den Seaman aldı. Game Spotlight ödülünü ise 5 oyun kazandı: Crazy Taxi, Jet Grind Radio, Counter-Strike, Deus Ex, No One Lives Forever. ■ ■ ■



Medal of Honor Allied Assault

Anlatılan tüm o kahramanlık hikayelerine rağmen, tek bir gerçek tarihin tozlu sayfaları arasından bizlere sırtmaya devam eder. Savaş cehennemdir...

Sıradan bir gün ve sıradan bir sinema salonu. Koituklanna yayılmış izleyiciler lâkayı bir tavrıla filmin başlamasını bekliyor, bir yandan da patlamış yemiş yiyip geyiği harlınlıyorlar. Seyircilerin neredeyse tamamı çiftler ve gruplardan oluşuyor, anlaşılan "Naapalm? Hadi sinemaya gidelim!" olayına kaptırmışlar. Ben ise tek başımayım, çünkü bu filmi yalnız izlemek istedim ve film boyunca etrafında homurdanan ya da kırıldayan insanlara katlanmak fikri çok canımı sikiyor. Tabii çoğunuł bol patlama ile bir savaş filmi seyredeceğini düşünüyor, tanklar, toplar, uçaklar falan, alışmadık bir şey değil yani. Hem zaten ikinci Dünya Savaşı çok öncelerde kaldı, değil mi?

Ve sonra ışıklar sönüyor, film başlıyor. Film'in

adı "Er Ryan'ı Kurtarmak" ve ilk dakikalar ailesiyle beraber askeri şehitliği ziyaret eden yaşlı bir adamın göz yaşlarıyla suslenmiş. Seyirciler oflayıp pusluyor, film tam bekledikleri gibi çıktı. Şimdi bir geri dönüşle o "eski günler" muhabbeti başlayacak, cep hedeki dostluklar filan işlenecek. Bir kadın sesi "Daha şimdiden sıkıldı" diye fisildiyor.

Sonraki sahne savaş gemilerinin ağır ateşi des-teğinde kıyıa ilerleyen çırarma botlarını ve içindeki askerleri gösteriyor. Burası ünlü Normandiya Çıkarması'nın ilk gününde saldırılan ve en ağır kayıpların verildiği yerlerden biri olan Omaha Plajı. Ancak çoğu benzer filmdeki aksine botlardaki askerler hiç de soğukkanlı ve kahramanca görünmüyorkar. Ölüm korkusu ve deniz tutması renklerini soldurmuş. Kusanlar, ağlayanlar, dua edenler ve hatta altın kaçıranlar var. Kıyıda onları sadece ölüm bekliyor ve bunu biliyorlar.

Sonra çırarma botları sahile yanaşıyor ve biraz açıktı kapaklarını indiriyorlar. Onları Alman ağır makineli tüfek ve havan ateşi karşıyor: Kapaklar indiği anda hava adeta elde tutulacak denli yoğun bir şekilde kurşunla doluyor. Kurşunlar insanları

hasat yapan oraklar gibi正在砍着, bedenler savruluyor ve et parçaları etrafa uçuşuyor. Can havıyla denize atlayanlardan pek azı kıyıa çıkabiliyor, deniz kan ve etle kıpkırmızı kesiliyor. Bir sahnede ağır makineli ateşyle parçalanın bedenlerden etrafa kan saçılıyor ve hatta biraz etle beraber kameralaya yapışıyor.

Bu anda bir şeyi farkediyorum. Sinema salonunda çit çıkmıyor. Karanlıkta izleyiciler sızıyor. Gözler farta gibi açılmış, ceneler hayretle düşmüş, eller daldırıldığı patlamış misir paketleri içinde korkuya sıkılıp kalmış. Yo hayır dostum, bu sevgilinle seyredip ranatlayabileceğin bir film değil. Bu savaş ve sen rahat koltuğunda oturuyor olsan bile cehenneme açılan bir pencereye bakıyoysun. İyi eğlenceler...

Çok Gerçekçi

Medal Of Honor kanımcı Playstation için yapılmış en iyi oyunlardan biriydi. Öyle ki eğer PS/2 çıkış olmasaydı, sırı MoH oynayabilmek için bir PS edinmemi düşünülebilirdim. Ne var ki buna pek gelmedi, çünkü şimdi bu oyun PC için yeni

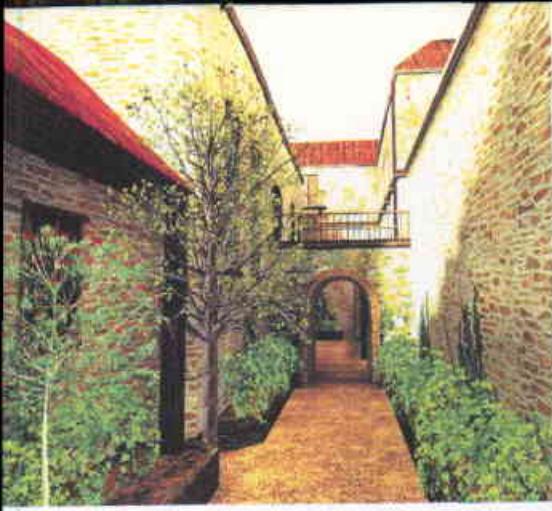
MEDAL OF HONOR

11.2001

Yapım • Dreamworks Interactive

Dağıtım • EA Games

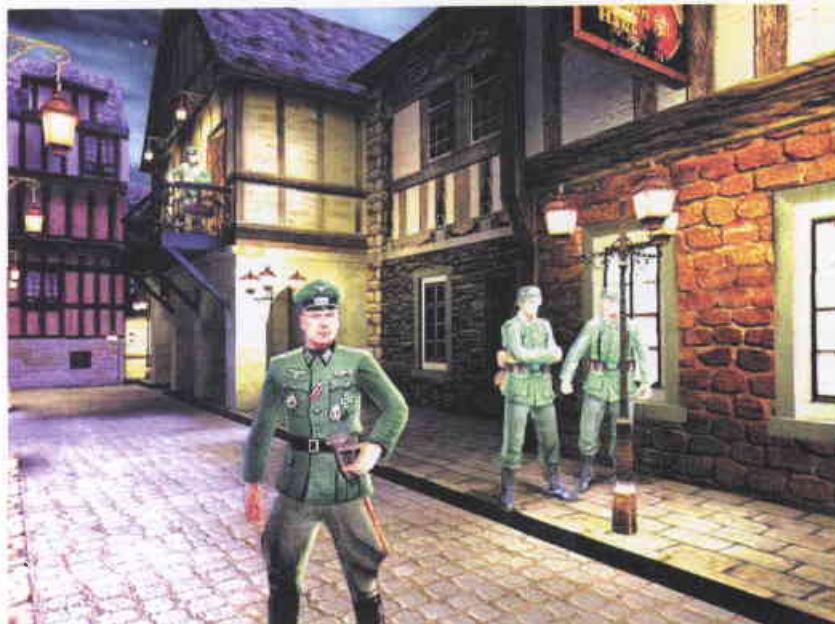
Bize Göre • FPS türü için yeni bir adım. Bir takım kışeleri kırmanın tam zamanı.



→ baştan yapılmıyor. Evet, yeni baştan dedim, çünkü yapımcı firma EALA/2015 doğrudan konsol versiyonunu PC için port etmek yerine, aynı taslağ üzerinden giderek yeni bir oyun yapıyor. Bu bir açıdan kötü sayılır, çünkü çok tutulan bu oyunu orijinal halyle oynayamayacağız. Ancak modern PC'lerin gücü ve grafik kapasitesi düşünüldüğünde bu çok büyük bir kayıp sayılmaz. Çünkü yapımcılar oyun için Quake 3 grafik motorunu kullanıyorlar ve sonuçlar gerçekten de çok etkileyici olacak gibi görünüyor.

Belki çoğu bilmiyorsunuz, ancak Quake 3 grafik motoru görünündünden çok daha yetenekli bir yazılımdır. Bu yeteneklerin çoğu Quake 3 oynarken gözünüzü çarpmış olabilir, çünkü çoğu oyunda kullanılmıştı. Ancak yapımcılar MoH'un grafik yapısına oldukça özen gösteriyorlar ve gerçekçi olmasına çalışıyorlar. Burada özellikle çevre tasarımını ve detayına büyük özen gösteriliyor. Bunun için Quake 3 motorunun tüm özelliklerini kullanıyor, özellikle GeForce serisi grafik kartları için kodu optimize ediyorlar. Tabii büyük ihtimalle GeForce kartı olmayanlar da oyunu çalıştırabilecek, ancak detay seviyesinin kesinlikle aynı olmayacağı tartışılmasız bir gerçek.

Quake 3 motorunun gücü grafiklerde kendini belli ediyor



Omaha Plajı'nda Soğuk Bir Sabah

Peki bu oyunla Er Ryan'ın ve Omaha Plajı'nın ne ilgisi var? Çok basit, Medal Of Honor hakkında bilgisi olanlar sanırım bağlantıyi hemen kurmuştur, ama bilmeyenler için oyunun konusunu açılam. Bu oyun İkinci Dünya Savaşı'nın en kızgın günlerini ve o zaman yapılan gerçek operasyonları konu alıyor. Belki çoğu kişi bugüne dek farketmemiştir ama FPS türü oyunlarda genellikle gerçek olaylar işlenmez. Bunun en önemli sebebi grafiklerin ve yapay zekanın çoğu zaman yetersiz kalmasıdır. Ancak burada Quake 3 motoru bu sorunun büyük kısmını çözüyor gibi görünüyor.

İkinci önemli sorun ise dünya tarihinin en korunç olaylarını konu alan ama oynaması yeterince

birkaç saniyede bir yeniden yüklemek gerekecektir. Öte yandan yeterince gerçekçi olmasa, bu tür bir oyun yapmış olmanın da hiçbir esprişi kalmasız. Doğrusu yapımcıların bu dengeyi tutturmayı başarıp başaramayacaklarını ben de sizin kadar merak ediyorum.

Halt! Sein Papieren?

Oyun sadece Omaha Plajı'nda geçmeyen tabii ki, operasyonlar Kuzey Afrika'dan tutun da Berlin'e kadar uzanıyor. Oyuncular zaman zaman bir takımı, bazen de yalnız başına hareket ederek verilen gizli görevleri yerine getirmeye çalışacaklar. Oyun da yaklaşık 24 görev olacak ve her biri birçok bölümden oluşacak, yani çabuk bitmeyecek. Görevle-

«Berlin'i Rus ve Amerikan işgalinden korumak için 15 yaşında ölüme giden bir Alman askerini canlandıracağımız bir oyunun ne zaman yapılacak?»

kolay ve zevkli bir oyun yapmakta zorluktur. Yani, sonuçta bu biravaşlı ve katılanlardan pek az sağ-donebildi, değil mi? Peki sıradan bir bilgisayar oyuncusu, tecrübeli askerlerin kurtulmadığı bir cehennemden sanal ortamda bile olsa nasıl kurtulabilir? Eğer oyun çok gerçekçi olursa, o zaman



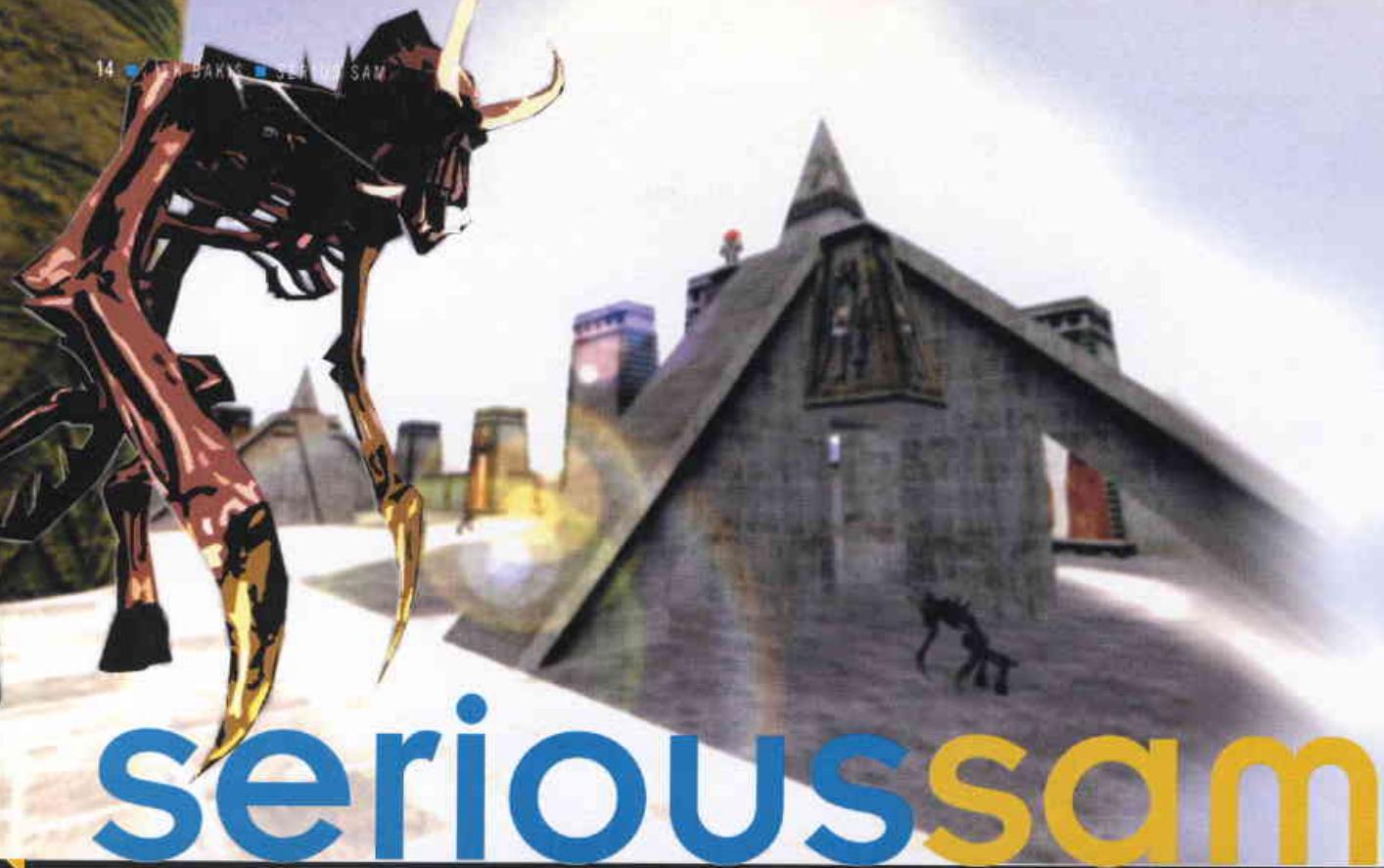
rin geçtiği mekanlar doğrudan gerçek ortamlardan yola çıkılarak hazırlanmış, ayrıca kalabalık savaşlar da etraftaki tek müttefik askeri siz olmayacaksınız.

Karşınıza çıkacak olan düşmanlar için de aynı şey söyleyebilir, Waffen SS'ten tutun da Gestapo subaylarına kadar o zaman mevcut olan hemen tüm Wehrmacht birimleriyle kafa kafaya geleceksiniz. Tabii ünlü Tiger tankları, Stuka bombardıman uçakları ve V2 roketleri de olayın önemli bir parçası olacaklar. Silahlar da o zaman kullanıldıklarından seçiliyor ve hasarları da uygun olarak oyuna yansıtılıyor. Hasar modellemesi gerçekçi olarak tasarlandığından kafaya tek isabet ölüm demek olurken, bacağı yenen bir kurşun düşmanın hızını bir hayli azaltacak. Tabii aramızdan Panzerfaust ile headshot çekmeye meraklı tipler mutlaka çıkaracaktır, bu da şüphesiz İlginç sonuçlar doğuracak. Çünkü oyunun yapay zekasının Unreal Tournament ile kıyaslanacak denli gelişmiş olduğu söylese de, şüphesiz çoğu kişi çabucak Multiplayer oyununa girmek isteyecektir. Quake 3 motoru bu açıdan da bir hayli gelişmiş olduğundan kısa sürede Internet üzerinde bir çok MoH sunucusu ortaya çıkacaktır.

Kısaçısı Medal Of Honor: Allied Assault başta ben olmak üzere Alien avlamaktan sıkılmış pek çok insanın dört gözle beklediği bir oyun ve çıktığında bir hayli tutulacağını söylemek için kâhin olmaya gerek yok. Benim esas merak ettiğim, savaşın son günlerinde Berlin'i Rus ve Amerikan işgalinden korumak için 15 yaşında ölüme giden bir Alman askerini canlandıracağımız bir oyunun ne zaman yapılacak. Evet, her ne kadar tarihi hep kazananlar yazıyor olsa da, ben madalyonun öbür yüzünü de görmeyi gerçekten çok istiyorum. ■ ■ ■

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





serious sam

Ciddi Sam? Ne İsim Ama!

Bu isim bana eski bir çizgi romanda gördüğüm kötü bir karakteri hatırlattı. Adı "Mütebessim Joe" olan o silahşörün en önemli özelliği rakiplerini mihlamadan önce pis pis sırtmasıydı. O karakteri oldukça tutmuştum, ve ne yalan söyleyeyim, demo versiyonunu gördükten sonra "Ciddi Sam" için de iyi duygular beslemeye başladım. Daha yakasını iç savaştan kurtaramamış bir ülkeyden bu denli iyi oyunlar çıkarken, ülkemizdeki milyonlarca genç insanın IRC kanallarında geyik muhabbeti çevirmekten ya da akıllarına gelen herhangi bir şeyden şikayet etmemekten başka bir iş yapması da ayrıca canımı sitti.

Evet, yanlış okumadınız, "iç savaş" dedim, çünkü Serious Sam bir grup Hırvat programcının kurduğu CROTEAM tarafından正在被制作。Ve üstelik bu programcılar Amerika ya da İngiltere'de değil, kendi ülkelerinde yaşıyorlar. Doğrusu o bölgenin halen çomak sokulmuş bir eşek arısı kovanı gibi karmakarışık olduğunu düşünürseniz, yaptıkları işin pek o kadar hafife alınacak yani olmadığını anlayacaksınız. Oyun tamamlandığında yabancı firmalardan GOD GAMES tarafından tüm dünya-piyasaya sürülecek.

Cok Ciddiyim!

CROTEAM bu oyun için herhangi bir grafik motorunu almamış, çünkü bunu yapabilecek kadar paraları yok. Onlar da oturup kendi kodlarını kendileri yazmışlar, sonuç ise görevbildiğimiz kadariyla gerçekten çok iyi. Oyunun grafikleri oldukça detaylı ve bölüm tasarımları da bir hayli başarılı. Üstelik ortalama bir bilgisayarda bile performans-

dan pek ödüne vermeden çalışabiliyor, hem de ekranla süreyle hareket eden karakter olduğunda bile. Doğrusu tüm büyük programcılar Quake ya da Unreal motoru kullanmayı tercih ettiği bir zamanda, bu denli iyi bir grafik motoru kodlayabilmek alışılanacak bir başarıdır.

John Woo Bunu Görseydi...

Serious Sam kelimenin tam anlamıyla su katılmamış bir FPS, hem de nasıl Doom ilk çıktığından bu yana FPS türündeki tüm gelişmeleri elinin tersiyle bir kenara iten ve Duke Nukem amcamın kışkırtacağı denli yüksek bir tempoya sahip olan bir



oyun bu. Ortada kafa karıştıracak, biraz ara vermekten sonra hatırlanması gerekecek bir senaryo yok. Tüm yapmanız gereken bölgeler boyunca hiç durmadan çarpışmak ve ilerlemek. Oyun sizin bir an bile boş bırakmıyor ve her an yüzlerce düşman üstünüze saldırıyor. Bunların arasında ellerinde patlayıcılarla bağırarak üzərinize koşan kafası intihar komandolarından, bir turlu ölmek bilmenin dev mutant boğalarla dek neler yok ki! Doğ-

rusu John Woo bile böyle bir aksiyon, böyle bitmek bilmeyen bir kovalamacaya yaratamaz, nefes nefese yönetmen sandalyesine çökerdi!

SERIOUS SAM

05.2001

Yapım • Croteam

Dağıtım • God Games

Bize Göre • Doom'dan beri bu kadar adrenaljin yüklü bir FPS görmediğimiz.

Kolay Oyun Ama...

Ne var ki oyunun tek özelliği iyi grafiklere sahip olması ya da bitmeyen bir aksiyon firtınası estirmesi değil, bu çok basit olurdu. Bu oyun çoğu diğer oyunun göz ardı ettiği birkaç şeyi yapıyor, oncelikle oldukça büyük bölümleri var ama istediğiniz an oyunu kaydetme seçeneğiniz de mevcut. Tamam, düşmanlar bir an bile peşinden eksik olmuyor ama biraz etrafı bakınca gizli bölgeleri ve ihtiyacınız olan malzemeleri rahatça bulabilirsiniz. Yani oyun sizin esir alıyor, ama bunu zorla değil tatlı dile yapıyor diyebiliriz. İstedığınız zaman kalkıp gitibilersiniz, ama geri döneceksiniz ve bunu siz de biliyorsunuz.

Uzun lafın kisisi, Serious Sam akşam eve gelince yarı saat oynayıp istem bırakmayı isteyen herkesin sevgilisi olacak gibi görünüyor. Gerekli detaya girmeden, yarı yamalak acısını senaryolara başvurmadan, sifir aksiyon ve gerilim kullanarak oyuncuları ekran başına bağlayan bir FPS, insan daha ne isteyebilir ki? ■ ■ ■

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

Hostile Waters: Anteaus Rising

Strateji oyunları için yeni bir soluk

Bilirsınız, real-time strateji oyunlarında artık kemikleşmiş bazı olaylar vardır; birimleri haret etirmek, onları düzenlemek ve nereye saldıracağınızı belirlemek gibi. Oyuncu hiçbir zaman bir Death Knight olup gökten alev topları yağıdırıamaz veya bir 'Desert Buggy'ının koltuğuna geçip kum tepeciklerini aşamaz. Sadece bir iki tıklayarak komutlara karar verebilir. Gerçi sprite karakterlerin dolaştığı izometrik bir alemede bu tarz bir oynamabilirlik mantıklı. Kim bit kadar bir Death Knight olmak veya kim pençelerini bile doğru düzgün göremediği bir Zerg olmak ister ki? Birbirinin aynısı yüzlerce kimiksiz kopyadan biri olmak herhalde kimse nin ilgisini çekmez. İşte Hostile Waters: Anteaus Rising de kafayı bu noktaya takmış; sadece araçları özelleştirmek yerine oyuncuyu bizzat aksiyonun göbeğine yerleştiriyor. Oyuncu savaş meydanındaki herhangi bir birimin yerine geçebiliyor. Ister bir helikopter ucunun ister de bir tank kullanın. Ayrıca tüm bunlar 3D bir dünyada gerçekleşiyor. Oyunu kabaca Battle Zone ile geleneksel bir real-time stratejinin karışımına benzetebiliriz.

Günümüze yakın bir hikaye

Öğrendiğimize göre hikaye gayet sağlam ilerliyor mu; oyunun sinematikleri ve seslendirmesi oldukça kaliteliymiş (görecek) Hikaye aslında çok orijinal değil ama en azından günümüze yakın bir zamanda geçen ve günümüze yakın bir mantıkta gelişen bir hikaye. Bundan yaklaşık on yıl sonra insanlık, kendini yöneten totaliter rejimlere karşı aylanma kararı alıyor ve bunun sonucunda da

savaş çıkıyor. 2012 gibi 'iyiler' savaşı kazanıyor ve 20 yıl kadar barış hüküm sürüyor. Tabii aslında bu süre içerisinde 'kötüler' boş durmuyor ve savaş için güç toplayıyor. Galiba barış içinde 'uyuyan' insanlar bir kez daha savaşın ne olduğunu hatırlamak zorunda kalacak. Oyundaki rolümüz acayıp gelişmiş bir gemi olan Antaeus'a kaptanlık etmek; bu süper teknolojik gemi uçaklar, tanklar ve bu tip araçlar üretiyor. Araçları kontrol edecek insanlar da daha önce olmuş ama ruhları mayrokçılara kaydedilmiş savaş kahramanlarından başkalrı değil. Anlaşılan on yıl sonra bizi gerçekten süper teknolojik gelişmeler bekliyor!

Görev tabanlı bir oynamabilirlik söz konusu. Antaeus'un kaptanı olarak her görevin başında size birtakım hedefler verilecek; görevin bitmesi hedeflerin tamamlanmasına bağlı. Oyunda toplam 21 görev var. Bir çırıplı bitirebileceğiniz on dakikalık bölümlerin yanı sıra ekstra kaynaklar bulmanızı ve savaş meydanında daha uzun kalmanız gerektirecek bölümler de oyunda yer alıyor. Kaynakları bir görevden öbürüne geçirmemiyorsunuz, bu yüzden ağızlılık yapıp ihtiyacınızdan fazla kaynak toplamaya gerek yok. Görevler hikayenin bölgeleri olduğundan, ilerledikçe hikaye öünüze yeni hedefler getirecek. Kaynak toplama ve düş-



man yapılarını yok etmekten başka kendinizi geliştirmek için teknoloji casusu yapacaksınız. Teknolojinizde yeni kapılar açıldıça araçlarınıza ekleme yaparak onları özelleştirebilecek ve onlara yeni 'rahmetli' pilotlar atayabileceksiniz

HOSTILE WATERS: ANTEAUS RISING

07.2001

Yapım • Rage Games

Dağıtım • Interplay

Bize Göre • RTS türünde yeni birşeyler katacağı kesin olan bir oyun.

Kokpite geçme zamanı

Kaptan olarak donanmanızdaki araçlardan herhangi birine atlayıp kendinizi savaş meydanında bulabilirsiniz. Araçları 3D savaş ekranından veya izometrik savaş odasından yönetmeniz de mümkün. Araçlara atlayıp ortalıkta turlayarak bilgi toplamak akılçılama iş savaşmaya gelince kontrolü bizim rahmetlilere bırakmak daha da akılçılagozüküyor; adamlar gerçekten işlerini biliyor. Oyunu klasik bir RTS gibi oynarken birden aksiyona dalmak gerçekten ilginç olmalı. Bakalım multi-player modu için neler düşünecekler? Araçların kontrolü için hazırlanmış arayüz oldukça. Savaş sırasında işler karışırsa hemen mod değiştirilebiliyorsunuz.

Grafikler sağlam, en önemli de çevrenizin nerede tamamı interaktif. Hemen her şey yok edilebiliyor ve kaynağa dönüştürülebiliyor. Binalardan çikan insanları bile katledebiliyormuşsunuz! Bekleyelim ve görelim. ■ ■ ■

Güven Çatak | guven@level.com.tr



Ultima Online: Third Dawn

Yıllardır her gece yeni bir günün doğumunu bekledik. Güneş hep aynı yerden, aynı parlaklıklıkla doğdu. Ama artık daha bir parlak, daha bir başka doğacak. Üçüncü şafağa hoş geldiniz...

1 997 senesinden bu yana dünyanın dört bir yanında oynanan dev online multiplayer oyunu Ultima Online artık 3D oluyor. Bu girişimizden yanlış bir izlenime kapılmayın sakin. Third Dawn uzun zaman önce ilan edilen ve 3D oynamasıyla Asheron's Call'a benzeyen Ultima Online 2 değil. Third Dawn eski oyuna yapılan bir update ve ayrı bir CD'de satın alarak bu update'ye sahip olabileceksiniz. Bu arada Orijinal Ultima Online bulamayanlara da buradan bir müjdemiz var. Third Dawn'ı oynamak için almanız gereken CD'nin içinde Ultima Online: Renaissance'de bulunuyor ve ayrıca install edilebiliyor. Yani Third Dawn şuan da Türkiye'de olmasa bile Sanane'nin serverinde oynamak için gereken Ultima Online'da bu CD'nin içinde mevcut ve Aral İthalat oyunu ülkeye getiriyor.

Third Dawn şu andan alpha test aşamasında. Fakat test bittiğinden sonra orijinal oyuna eklenliğinde eski hesap sahiplerinin oyunu oynamamaya gibi bir problemleri olmayacağı. Yalnızca bu paketle gelen yeni topraklara yani Ilshenar'a giremeyecekler o kadar. Yeni topraklar dediğimiz Ilshenar ise öyle küçümsenecek bir yer değil. Gerçekte oyuna bir çok yenilik katan ve tamamen macera-ya açık harika topraklar. Çok akıllıca hazırlanmış ve oyuncuları birbirleriyle bir araya gelmeye

çok itiyor. Çünkü gerçekten çok tehlikeli topraklar ve oyuncular tek başlarına kolay kolay canlı kurtulamayacaklar. Biraz topraklardan ve haritanın özelliklerinden bahsedelim size o zaman bize hak vereceksiniz.

YENİ TOPRAKLARDA NELER VAR?

Öncelikle yeni toprakların serbest bölge olduğunu söyleyelim. Yani PK (player killer)'lik serbest ve ev kurmak burada yasak. Güvenli bölgeler çok az ve topraklar başlı başına bir kira olabilecek kadar geniş. Ayrıca gemiyle geçmenizde mümkün değil ve her iki dünyadan da, yani Felucca ve Tram-mel'dan buraya gelmek için herhangi bir moon-stone'a ihtiyacınız yok. Bu sayfalarda haritasını gorduğunuz Ilshenar'a ulaşmak için Britannia'nın bir çok yerine yayılmış olan moongate'leri kullanıcasınız. Her bir moongate seçtiğiniz sembole göre sizi her biri birer erdemî simbolize eden sekiz shrine'dan birine gönderecek. Şimdi bakalım hangi shrine nerede ve yakınlarında ne gibi tehlikeler sizi bekliyor.

SPIRITUALITY

Bu shrine haritanın güney doğu köşesinde. Konumu dolayısıyla Ilshenar'a girebilecek en güvenli yerlerden birisi. Hemen güneyinde büyük bir orman bulunuyor. Burada tame edebileceğiniz vahşi atlar dışında unicornlar da bulunuyor. Unicornlar tame edilebilir yaratıklar. Biraz doğuya yürüdüğünüzde bir dungeon girişile karşılaşırsınız. Bu dungeonda hala çok büyük bir bug var. İçeri girebiliyorsunuz ama çıkamıyorsunuz! İçerde skele-tonlar dan başka bolca hell cat, blood elemental, imp ve collector of souls bulunuyor. Ayrıca yeni



bir yaratık olan succubus'ta burada.

Shrine'dan eğer doğuya de¤ilde güneye doğru ilerlerseniz Twin Oaks Tavern'e varabilirsiniz. Bu hanın güneyindeki ormanda ise sizi kolaylıkla ezebilecek giant spider'lar ve troller bekliyor. Shrine'in batısında ise bir koyun çiftliği var.

SACRIFICE

Eğer başınızı balya sokmak istiyorsanız bu shrine tam size göre. Haritada gördüğünüz gibi shrine'in tam güneyinde bir şehir var. Terkedilmiş bu şehir ise gazer ve elder gazer'lar tarafından kuşatılmış durumda. Eğer shrine'dan kuzyey batıya ilerlerse-niz varaca¤ınız ormanda bir sürü ratman bulabilirsiniz. Ayrıca gene burada bulaca¤ınız geniş bir dungeon'da ratman'ler ve earth elemental'lar koruyor. Daha kuzyeye ilerlerseniz haritada H harfiyle belirtilmiş healer'in dola¤t›¤ı ormana varabili-rsiniz.

JUSTICE

Adalet! Diğer shrine'lardan farklı olarak biraz da¤a geçiş yollarına yakın olan Justice açıkçası çok riskli bir yer. Etrafı yaratık kaynıyor. Eğer haritaya buradan girecekseniz anı bir savaşa hazır oln. Et- ➤

ULTIMA ONLINE THIRD DAWN

06.2001

Yapım • Origin

Dağıtım • EA Games/Aral İthalat

Bize Göre • Bu oyunu dört gözle bekleyin çünkü Ultima Online 2 iptal edildi.

→ raf headless one, imp ve mongbat kayníyor. Eğer bunlar size hafif gelirse, ki tecrübeli oyuncular için bu yaratıklar, leblebi çekirdek gibidir, bu durumda suya doğru ilerlemenizi tavsiye ederiz. Çünkü water elemental'lar burada spawn oluyor. Eğer bu da yetmezse shrine'in batısındaki şehrde doğru ilerleyin. Şehir ogre, lizardman ve ratman kayníyor. Şehrin kuzeyinden çıkan yol bir tünel girişinde son buluyor ama tünele daha giriş olmadıktan nereye gittiğini bulamadık. Şehrin güneyinde ise büyük sayıda imp, mongbat, reaper ve corpser dolaþıyor.

HONESTY

Dürüst olalım, artık işiniz biraz zorlaþmaya başlıyor. Bu shrine'dan haritaya girdiðiniz anda imp, mongbat ve gazer'larla karşılaşmanız çok kolay. Eğer batıya giderseniz kocaman bir bataklıkta başınızı lizardman, alligator ve large toad gibi yaratıklarla kolayca belaya sokabilirsiniz. Daha da batıya giderken hem de aktif olmuş bir lizardman kampıyla karşılaşabilirsiniz. Kamptan güneye indiðinizde ise imp, efreet, air elemental ve fire elemental'larla saðaþabilirsiniz. Buraya gruplar halinde gelmenizi tavsiye ederiz. Çünkü bu bölgenin yakınında sizler daha büyük tehlikeler bekliyor. Poison elementallar dışında oyunda çok tutulan nightmare'leri burada bulabilirsiniz. Birde ki-rin adında atlar var.

Eğer kamptan kuþeye ilerlerseniz bu defada gruplar halinde undead'lerle karşılaşabilirsiniz. Daha ilerlediðiniz bulacaðınız bir binanın alt katından

«Ve oyuncular tek başlarına kolay kolay canlı kurtulamayacaklar.»

bir çok çıkışlı olan bir dungeon'a inebilirsiniz. Burada sizi zorlayacak olan evil wizard'lar ve demon'lar var. Ayrıca bir sürü kalabalık undead ve ratman gruplarında sizi bekliyor. Dungeon'dan bir çok çıkış var. Bunlardan biri ki-rin'in bulunduğu yere, bir başkası doğudaki terkedilmiş şehrde, sonucusu ise kuþyedeki ormana çikıyor.

HUMILITY

Haritaya girmek için güvenli fakat çok sıkıcı bir bölge. Kuþyedeki ormanda undead'ler kol geziyor. Ayrıca kuþeye doğru gittikçe gazer, imp, troll, fire elemental ve efreet'lerde sizi bayaþı yobabilir.

Karakterinize zoom da yapabiliyorsunuz.



H-Healer, T- Kasaba

HONOR
Bu shrine'in adı onur. Ama etrafta öyle yaratıklar var ki kaçmaktan onuru falan unutabırsınız. Yakınlarda Giant Serpent'lar ve Wyvern'ler dolaþıyor. Kuþeye ilerlediðinizde sizi brigand'ların do-

manda gene sizi wyvern, gazer, elder gazer ve troll gibi büyük yaratıklar bekliyor. Bu ormanda ostardalar da var. Doðuya gittiðinizde titanlar ve cyclopean warrior'lar la karşılaşıyorsunuz. Daha da doðuya ilerlerseniz undead'ler le karşılaşıyorsunuz. Daha doðuya ilerlediðinizde ise haritanın en kuþeyinde kutucuk gibi görünen binaya geliyorsunuz. Burada çok büyük olmayan ama sizi hırpalayacak bir sürü yaratık var. Lich, lich lord, dread spider, poison elemental, rotting corpse, mummie, blood elemental, stone gargoyle, elder gazer ve giant black widow isimleri sanırım yeterli gelecektir. Bina bir labirenti andırıyor ve içinden sağ olarak geçmeniz imkansız gibi.

COMPASSION

İşte geldik son shrine'imza. Haritada ki T harfleri temsil ettiği üzere bu shrine'in yakınında bir sürü kasaba var. Yani alış veriş yapabileceğiniz bir çok yer bulunuyor. Banka, healer, stable, inn gibi bir çok ihtiyacınızı karşılayacak yer var. Shrine'dan kuþeye ilerlediðinizde bir çok geçtle karşılaşıyorsunuz. Daha kuþeye gittiðinizde ise demon, stone harpie, succubii, lava lizard gibi bir çok yaratıkla karşılaşacaksınız. Fakat bunlardan en önemli ise yoluñ sonunda karşılaşacaðınız Ancient Wyrm!

Böylelikle size yeni topraklarla ilgili mevcut tüm bilgileri verdik. Aslında anlatılacak daha çok şey olabilir. Ama onları da oyun'a girdiðinizde siz kesfedersiniz artik. Görüşmek üzere. ■ ■ ■

KOHAN IMMORTAL SOVEREIGNS

Eski köye yeni adet mi geliyor ?

Üç kelime: Real-time strategy. Yani ecbibecesini kullanmazsa gerçek-zamanslı strateji.

Nedir bu ? Oyun turudur. Nasıl bir oyun turudur ?

Hem zamana karşı yarıp çabuk karar vermemeyi hem de doğru anda doğru taktikin kullanılmasını gerektirir. Madem öyle neden bu tur oyuncuların çögündə bilgisayara karşı oynarken bir üs kurmak, işçilerle kaynakları artırmak, kaynaklarla ordu sağlamak, ordu yeteri kadar büyüğünce de düşman üzerine salmak gibi standart bir taktik kullanılır ?

Elbet bu da bir tür stratejidir, ancak oyuncuya otomatik bağlanmış bir şekilde oynatır, "beyindeki gri hücreler" kullanmasına pek de fırsat tanımaz.

Son zamanlarda "Sacrifice" gibi klasik RTS anlayışını değiştiren oyunlarla karşılaşmış olsak da hala piyasadakilerin önemli kısmı Starcraft ve Red Alert gibi başarılı örneklerin birer kopyası olmaktan öteye geçemiyor. Time Gate Studios da bu girişilər k-



şisinde "Yetti gari!" diyen firmalardan olmalı ki, yenisini fikirler ve kökten değişikliklerle Kohan : Immortal Sovereigns'ı hazırlamaya girişmişler.

Sizi bir yerlerden hatırlar gibiyim...

Kohan'ın diğer RTS'lere göre farklılıklarından bahsetmeden hemen önce, adet yerini bulsun diye oyunun konusunu kısaca anlatıyorum : Khaldun adı verilen topraklarda bundan uzun süre önce Kohan adı verilen, insana benzər ama ölümsüz bir ilk yaşırmış. Kohanlar'ın birbirini takip eden pek çok felaketle kıtanın silinmelerinin ardından insanlar gezegene hakim olmuşlar. Shadow adlı kötü bir gücün doğmasıyla birlikte Kohanlar da tekrar ortalarda görünmeye başlamışlar. Kimi bu büyük kötülüğe savaş açarken, kimileri de onunla işbirliği içine girip Khaldun'a egemen olmayı amaç edinmişler. Size düşen görev de hem Kohanlar'ın ortadan kay-

bolmalarının nedenini bulmak, hem de kitayı Shadow'and ve hızınlardan korumak.

Oykü hayatı bir dünyada geçse de Kohan'daki bazı karakterler adlarını tarihteki ünlü krallardan alıyorlar. Ama oyun firmasının tükenmez bir kaynak olarak görülen ortaçağ Avrupa'sı yerine daha doğudan ve daha eski zamanlardan geliyor bu karakterler. Örneğin Pers kralı Darius, örneğin Babil kralı Nebukadnezzar...

Demir mi altın mı, taş mı odun mu ?

Gelelim Kohan Immortal Sovereigns'deki gözümlüze çarpan farklılıklara. Öncelikle Kohan'ı kaynak yönetimi bakımından Red Alert, Age of Empires ya da Starcraft gibi RTS'lerden çok Civilization ya da Heroes of the Might & Magic gibi turn-based stratejilere benzettiğimi söylemiyim. Birlik üretmek ve kasabani geliştirmek için yine hammadde ve para gerekliliğim var elbette, ama bunlar alışık olduğumuz gibi işçi ya da toplayıcı birliliklerle elde edilmeliyler. Her kasabadan topladığınız vergiler, size belki bir miktar altın olarak geri dönüyor. Bunun dışında taş ocağı, demirci gibi yapılar inşa ederek taş, demir, odun gibi ham maddelere de kasabınızı geliştireliyorsunuz. Bu aşamadan sonra kasabınızı geliştirmeniz ve binalarınızı modifiye ederek üretim miktarını değiştirebilmeniz mümkün oluyor. Örneğin taş ocağını taş ticareti yapan bir binaya dönüştürerek →

KOHAN

05.2001

Yapım • Time Gate Studios

Dağıtım • God Games

Bize Göre • Kaynak yönetiminin yenilenmesi, birlik stratejilerinin geliştirilmesi, çeşitli güç alanlarının eklenmesi ile birebir RTS'lere farklı bir tad getirmiş Time Gate Studios. Dileriz başkalarına örnek olur da karbon kağıdı kullanımı azalttırlar !

→ Taş üretimini azaltıyor, ancak altın miktarını artırıyorsunuz. Ya da taş ocağını doğrudan maddeye dönüştürüyor, öylece paradan vazgeçiyor, ama daha bol taş kaynağına sahip oluyorsunuz. Ancak bu iki yapıyı aynı kasaba içinde geliştirmenize izin olmadığı için, kaynak ihtiyacınıza göre seçim yapmak zorunda kalmışsınızdır. Yani gelişmenizin temel şartı, merkezi üssünüzü güçlendirmek değil, birden fazla yerleşim yeri ile ekonomik dengeyi sağlamak.

Girmeyecektin bölgeme!!!

Kohan'daki bir diğer ilginç fikir ise ilk örneğini Warlords Battlecry oyundan gördüğüm- etki alanları. Kohan'da üç farklı tip etki alanı bulunuyor. Bunlardan ilki her kasabanın etrafını çevrele-



© Kohan çok detaylı bir askeri yönetim sistemine sahip

ön saflarda etkin bir şekilde çarpışmaya katılabileceği gibi, kumanda alanı içindeki birliklere moral ve büyütü desteği de yapabiliyorlar. Kumanda ala-

«Moral düzeyi iyice düşen birlikler, emirleri dinlemeden savaş meydanından kaçabilecek, kahramanı ortada dımdızlık bırakabilecekler.»

yen "Destek Alanı" (Zone of Supply). Bu alan içindeki tüm birlikleriniz kendi kendilerini hızla yenileyebildikleri gibi kasabadaki birliklerle de değiş-to-kuş edebiliyorlar. Özellikle kasabanız savunurken hayatı önem taşıyan bir alan. Bir diğeri, "Nüfus Alanı" (Zone of Population) ise yeni bir yerle-

nin sınırları, grupta izciler gibi keşif birlikleri varsa genişleyebiliyor. Bu da oldukça önemli, çünkü haritada karşılaşacağınız ekstraları alabilmeniz için, kumanda alanının sınırları içine girmiş olmanız gerekiyor. Eğer iki düşman ordunun kumanda alanları kesirse, savaş başlıyor.



şim yerini kurabileceğiniz alanı belirliyor. Her iki alanın sınırları da kasabanız genişlikçe genişliyorlar.

Üçüncü alan olan "Kumanda Alanı" (Zone of Command) ise birliklerinizin etrafında bulunuyor. Oyunda ürettiğiniz birimler, gruplar halinde temsil ediliyorlar ve her grubun başında genellikle bir Kohan kahramanı bulunuyor. Kohan kahramanı,

© İki büyük ordu savaş alanında karşılaşır...



Şimdi de eşkenar dörtgen yapıyoruz...

Kohan'da her grubun savaş sonrasında tecrübe kazanarak gelişmesi söz konusu olduğu için birliklerini hayatı tutmanız yararına olacaktır. Aynı zamanda birliklerin moral düzeyleri de Kohan'da büyük önem taşıyacak. Moral düzeyi iyice düşen birlikler, emirleri dinlemeden savaş meydanından kaçabilecek, kahramanı ortada dımdızlık bırakabilecekler. Savaşta kafanızı yormanızı gerektirecek bir diğer nokta da Age of Empires'dan alışık olduğumuz formasyon sistemi. Birliklerinizin savaş sırasında alacakları pozisyonu belirleyerek çatışmada çok daha stratejik bir rol oynayabileceksiniz.

İlk bakışta Kohan'ın tek başına büyük bir RTS devrimi gerçekleştirdiğini söylemek güç, bunun için inceleme sayfalarında iyice masaya yatırmak gerekecek. Tamamen orijinal fikirlerden oluşan oyun da iddia eden yok. Ama daha önceki RTS'lerdeki bölük porçuk fikirleri alıp birleştirmesi, farklı bir ekonomik sistem kullanması ve bu satırlara kadar sözünü etmemiş olsak da gözü rahatsız etmeyen, temiz grafikleri ve animasyonlarıyla ayılar. Sudden Strike, Sacrifice ve RA2 oynamak zorunda kalan RTS oyuncularını mutlu etmeye yetecek de artacak gibi görünüyor. Hern belki de şubasmakla bir RTS üretiminin önünü ykar da arka- dan gelen yeni fikir sahiplerine cesaret verir. Ne dersiniz hoş olmaz mı? ■ ■ ■

Batu & Gökhan | batu@level.com.tr

ECEM BİLGİSAYAR ELEKTRONİK
VE İLETİŞİM SİSTEMLERİ
SAN. ve TİC. LTD. ŞTİ.



719\$

Soltek 133 MB, Celeron 633 işlemci, 64 MB 133 SDRAM, 10 GB HDD, 32 MB TNT2, 15" Monitor, ATX kasa, 52X CD-ROM, Creative Vibra ses kartı, 56K fax modem, 350 W speaker, Windows 98 ME işletim sistemi

Pentium III 800	859\$
Pentium III 866	889\$
Pentium III 933	939\$
Pentium III 1000	989\$

Fiyatlara KDV dahil değildir.

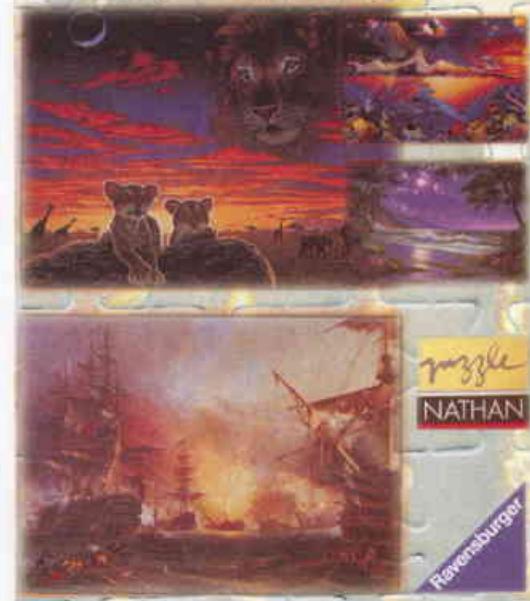
Ürünlerimiz sistem bazında 1 yıl garantilidir. ECEM Bilgisayar LTD. fiyat değiştirme hakkını saklı tutar.

DİĞER ÜRÜNLER VE FARKLAR İÇİN FİYAT SORUNUZ...

**Dünyayı saran puzzle
çılgınlığı size de bulaşacak!**

10 parçadan 12.000 parçaya geniş ürünlü yelpazesi. Geceleri parlayan puzzle'lar.

Altın yıldız kaplamalı özel koleksiyonlar. Yeni 2001 modeller...



Cevizlik mh. Hüseyiye sk. Biberoğlu İş
Mrk. Zemin kat No: 1 Bakırköy/İST.

Tel: 0212 572 93 97
ecembil@ixir.com

Empire Earth

500,000 yıllık tarihi yeniden yazmak acaba söylenilenliği kadar başarılı olabilecek mi?

Bundan üç yıl önce piyasaya tüm zamanların en çok satanlarının arasına girmeyi başaran bir imparatorluk kurma oyunu sürüldü. Gerçek zamanlı strateji türünde efsane sayılabilen oyunlardan biri olan Age of Empires tarihin evrelerini en başından itibaren yaşatarak küçük kolonizi bir imparatorluk yapmanıza olanak veriyordu. Bu oyuncunun baş dizaynıcı bir sene sonra bu topluluğu bıraktı ve kendi takımıyla beraber Stainless Steel Studios'u kurdu. Bu iki sene boş geçmedi ve sonunda firma bomba projenin ilk bilgilerini oyun dünyasına armağan etmeye başladı.

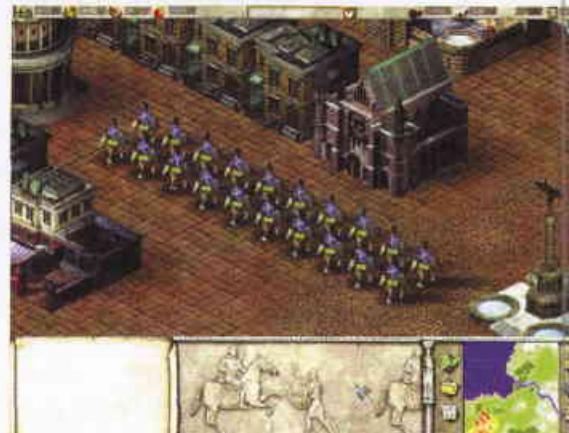
Oyun baştan sona bir imparatorluk üzerinde gelişen olaylardan ibaret. Gelen bilgiler bu konuda çok ufak ayrıntıların bile değerlendirildiğini gösteriyor. Empire Earth'de zaman 12 dilime ayrılıyor. Paleolitik Çağ ile başlayan devirde önce kendinizi küçük bir koloni olarak buluyorsunuz. Daha sonra tarih öncesi, taş, bakır, bronz çağ geliyor. Bu sırada gelişip yavaş yavaş imparatorluk olma yolunda adımlar atıyorsunuz. Karanlık çağ ve orta çağdan sonra daha yakın tarih kabul ettigimiz ironesans devri geliyor. Bu çağlar 2200'lü yılların sonlarına kadar gidiyor. Dikkat ettiyseniz genel olarak RTS türü oyuların seçtiği konular birbirine oldukça benzeyen. Fakat genelde her RTS oyunu tarihin belli çağlarını alırken Empire Earth bütün çağları içine alıyor. Bu da çok daha fazla ayrıntıyı beraberinde getiriyor.

Bu kadar fazla zaman dilimi yapmak oldukça zor bir iş. Çünkü her zaman dilimine uygun mimarı ve ünite tasarlamak gerekiyor. Fakat yapımcılar bundan hiç şikayet etmedikleri gibi oyunda 150'ye yakın ünite ve bir o kadar da upgrade seçeneği olduğunu söylüyor. Zaten Paleolitik dönem ile 2200'lü yıllar arasında yaklaşık 80,000 yıl var. Bu kadar farklı bir dönem için 150 ünite belki de az-

bile. Her döneme ait özel bir grafik seti var. Dönemler arasında görülen her şey değişiyor. Age of Empires'a göre daha iyi yapılan bir diğer fark çağ atlama sistemi. Çağ atlama için özel bir şey yapmaya gerek olmuyor. Ünite ve binalarda yapılan upgradeler kendiliğinden çağ atlamanızı sağlıyor. Böylece oyuncunun sadece çağ atlama için yapabileceği hareketler kısıtlanırken bulunduğu çağda verimli kullanması da sağlanmış oluyor.

Biz bu kadar yıl yaşıyor muyız ki?

Oyundaki ayrıntılar saymaya bitmeyecek cinsten. Sebebi ise bir çok oyunda bulunan özellikleri toplamış olması. Örneğin Orta çağdaki fireball atan büyütüler, bronz devrindeki gemi ticaretleri ve savaşları, katapultlarla ve filler üzerinde sav-



şan askerler, ileri çağdaki havaavaşları, her devrin korsanları, şimdiki zamandaki hastaneler ve kapısına gelip giden ambulanslar bu ayrıntılardan sadece birkaçı. Bu kadar ayrıntı arasında nasıl bir ilişkili kurulacağı ise oyuncunun kendi sistemi tarafın-

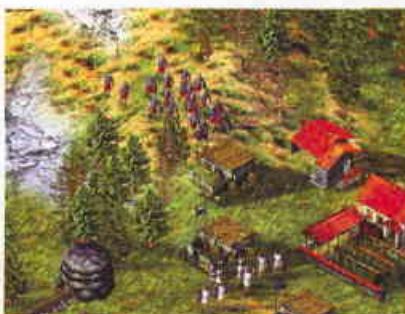
EMPIRE EARTH

07.2001

Yapım • Stainless Steel Studios

Dağıtım • Sierra

Bize Göre • Bu kadar ayrıntılı bir RTS oyundan 3-5 oyun çıkar. Hepsini tek oyunda oynamayı nasıl başarabileceğim çok merak ediyorum.



dan belirleniyor. Farklı çağlarda elde edilen farklı kaynaklarla oyunu devam ettiriyorsunuz. Bu sırada bu sistemi destekleyen bazı unsurları göz önünde bulundurmanız gerekiyor. Haklin moral ve memnuniyeti burada ön plana çıkarıyor. Buna bağlı olarak üretim de etkilendiriyor. Bunları üst düzeyde tutabilmek için yapmanız gerekenler arasında halkın kullandığı suyun kalitesi bile var. Örneğin uzun süren savaşlar halkı yoruyor ve yoksulluğa itiyor. Riskli bir savaşa girmek ise onları moral men çökeltiliyor.

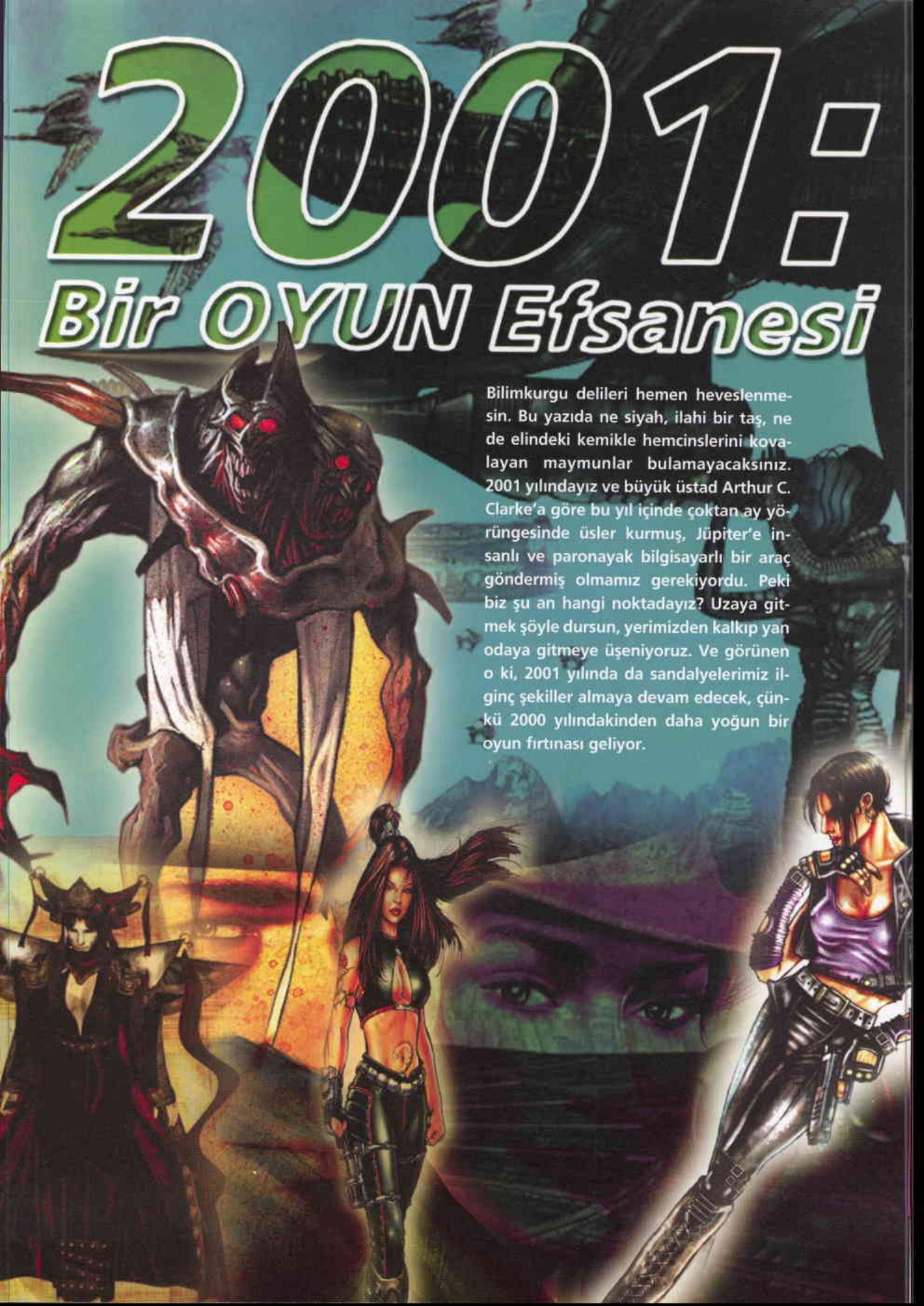
Bu kadar ayrıntı arasında kaybolmak mı güzel yoksa biraz fazla mı abartmışlar bileyemiyorum. Fakat benim şimdilik gördüğüm bu kadar iyi işlenmiş bir oyundan satış rekorları kıraması gerekiyor. Eğer soylenenler doğrula ve bunların arasındaki sisteme hatasız gidebiliyorsa zaten yillardır düşlediğimiz oyuna kavuşmuşuz demektir. ■ ■ ■

Onur Bayram | onur@level.com.tr



2001

Bir Oyun Efsanesi



Bilimkurgu delilleri hemen heveslenmesin. Bu yazda ne siyah, ilahi bir taş, ne de elindeki kemikle hemcinslerini kovalayan maymunlar bulamayacaksınız. 2001 yılındayız ve büyük ustاد Arthur C. Clarke'a göre bu yıl içinde çoktan ay yönüngesinde üsler kurmuş, Jüpiter'e insanlı ve paronayak bilgisayarlı bir araç göndermiş olmamız gerekiyordu. Peki biz şu an hangi noktadayız? Uzaya gitmek söyle dursun, yerimizden kalkıp yan odaya gitmeye üşeniyoruz. Ve görünen o ki, 2001 yılında da sandalyelerimiz ilginç şekiller almaya devam edecek, çünkü 2000 yılından daha yoğun bir oyun fırtınası geliyor.

İLK BAHAR OYUNLARI

Hidden And Dangerous 2



Hidden & Dangerous'in devam oyunu da 2. Dünya Savaşı'nda geçiyor ve klasik Alman topraklarının yanı sıra Afrika, Burma gibi az işlenmiş çalışma bölgelerinde de operasyonlara çıktıktır. Bir komutan olarak, emrinizdeki özel operasyon timini yönetiyorsunuz. Özel bir yönetim ekranından verdığınız emirler yerine getiren timinizden istediğiniz askeri birebir de yönetebiliyorsunuz. Görev sonunda hayatı kalan askerlerinizin yeteklerinin gelişmesi oyuna RPG tâdi katıyor.

Mekanların hasar alabilidigi ve gerçek zamanlı bütün efektlere sahip olduğu yeni bir grafik motorunun yanı sıra (Insanity 2 motorundan sonra vazgeçilmiş), ilk oyundanın daha fazla araca binip kullanabileceğiz (büyük intİmmel uçak bile).

Project Eden



Müthiş bir nüfus artışı problemi yaşayan ve sınıflar arasında müthiş uçurumları olan bir dünyada, insanlar kilometrelere yükseklikte gökdelenlerden oluşan "dikey" şehirlerde yaşamak zorundadır. Bu devasa kolonilerin üst katlarında yaşayanlar temiz havayı ve güneş gibi "lüksiere" sahipken, alt katlarında kiler, tepelerindeki kilometrelere beton yığını yüzünden yaşamaktı zorlanmaktadır. Project Eden'da, görevleri böyle devasa bir şehirdeki zengin ve yoksul kesim arasındaki adaleti ve güvenliği sağlamak olan dört UPA görevlisini (Urban Protection Authority - Şehir Koruma Ötoritesi) yöneteceğiz.

İlk (ve bizce en başarılı versiyon olan) Tomb Raider'ı yapan takımın hazırladığı Project Eden, birinci veya üçüncü kişi görüş açısından oynanabilecek. Takımdaki dört kişiyi de aynı anda yönetmeniz gerekiyor.

Kimden Geliyor: Take 2 Interactive

Kim Yapıyor: Illusion Softworks

Ne Zaman Oynayacağız: Mayıs

<http://www.hidden-and-dangerous.com>

BİR BAKIŞTA H&D2

- Yedi büyük senaryo
- 24 Görev
- Bug'sız bir oynanış (diye umuyoruz)

Kimden Geliyor: Eidos Interactive

Kim Yapıyor: Access

Ne Zaman Oynayacağız: Mayıs

<http://www.eidosinteractive.co.uk>

BİR BAKIŞTA PE

- 11 tek kişilik görev
- 1-16 kişilik çok oyuncu desteği
- Geniş, genişliiiiiş bir oyun alanı



Desperados

Diablo adlı haydut tarafından haksız yere suçlu durumda düşünen John Cooper ve beş arkadışını yönettiğiniz Commandos benzeri Desperados, çok yakında vahşi batı fikrin PC dünyasına geliyor. Nisan sonunda.



Gore

Nükleer savaş sonrası bir dünyada geçen, bol kanlı bir FPS bekliyorsanız, Gore size tam görev! demektir. Yeni yetme bir firmadan, 4D Rules'dan geliyor. Bakalım ne yapabiliyor bu taze ter, göreceğiz. Mayıs sonlarında...



Fallout Tactics

İlk İki Fallout'u ulkemizde bilmeyecek kaldı mı? Sanmıyorum. Peki dayduyunuz mu? Hiç sanmıyorum. İşte kapanık Brother of Steel ordusundan altı askeri yönettiğiniz taktik-strateji oyununu merakla bekliyoruz. Bu ay geliyor.

İLK BAHAR OYUNLARI

Black & White



Black & White son yılların en çok beklenen oyunu. Yemyeşil, mutlu insan ve hayvanlarla dolu, cennet gibi bir adadasınız. Ve dahaası, bir tanrisiniz! Korkunç bir diktatör veya iyilik tim-sali bir kralı canlandırlırsınız. İnsanlarınızın korkuya veya bağılılıkla size tapmasını sağlamak sizin seçiminizde. Ayrıca, Küçükliğinde şirin olan, ama büyüğünde iyi veya kötü olması sizin onu nasıl eğittiğinize bağlı olan bir de hayvanınız var. Bu devasa hayvan, sizin insanlarınıza ve kendisine nasıl davranışlığınızına göre iyi veya kötü bir dev olarak yetişiyor. İsterseniz bir tokat çakın, o da şiddetin tek çözümü olduğunu zannederek büyür. Tabii 400 metrelük bir devin ayakları altında vicik vicik olan düşman köylüleri için, onun iyi veya kötü olması farketmiyor.

Kimden Geliyor: Electronic Arts

Kim Yapıyor: Lionhead Studios

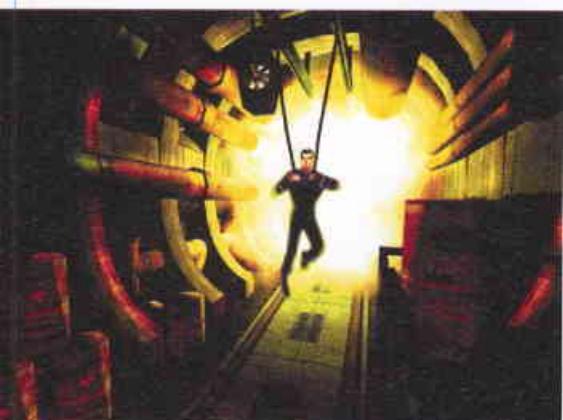
Ne Zaman Oynayacağız: Nisan

<http://www.lionhead.co.uk>

BİR BAKIŞTA B&W

- Gerçekten "öğrenen" yaratıklar
- İyi veya kötü tanrıyi oynayabilme
- Mouse hareketlerini tanıma teknolojisi

The World Is Not Enough



Project IGI'nın battığı birçok noktada kendini ispatlayacağı benzeyen The World Is Not Enough, gizli ajanlık yapma ihtiyacımızı karşılayacak.

TWINE, Caucasus dağlarında başlayıp, Yerebatan Sarnıcı'ndaki denizaltıda noktalanan filmin senaryosunu birebir takip ediyor. O'nun özel yapım silahları da emrinizle amade kl, bunların arasında sessiz ve derinden ilerlemeyi severiler için dondurucu ve uyutucu silahlar, ileri teknoloji kullanan bir maymuncuk, X-Ray gözükleri ve telefon dinleme cihazı gibi her casusun çantasında olması gereken zimbirtilar da var. Fazlasıyla detay içeren TWINE, çok güzel gözüklenmek yerlarda geçiyor.

Bond'u hepiniz sevmiyor olabilirsiniz, mesela ben hiç sevmem. Ama Undying gibi bir başyapıt imza atanların, Quake 3 motoru ile neler yapabileceğini görmek için sabırsızlanıyoruz.

Kimden Geliyor: Electronic Arts

Kim Yapıyor: Electronic Arts

Ne Zaman Oynayacağız: Mayıs

<http://007.ea.com>

BİR BAKIŞTA TWINE

- Filme sadık kalınarak hazırlanıyor
- 15 Bond, James Bond görevi var
- Quake III grafik motoru kullanılmış

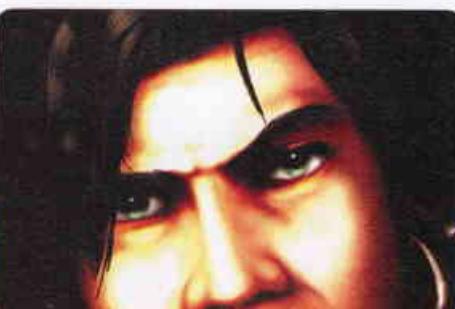
Fate of the Dragon



Age of Empires'e benzerliğiyle dikkat çeken Fate of the Dragon: The Three Kingdoms'da 1800 yıl öncesinin Çin'inde üç hanedanından birini yöneterek, uzak doğunun en güçlü ülkesini hayatı geçirmeye çalışacağın Mayıs başında.

Anachronox

Dükkatına fassasından sonra Ion Storm'dan soğumus olası da, uzun zamanandan beri yapım aşamasında olan Anachronox hakkında çok umutluyuz. Quake 2 motoru ile hazırlanan A. komik karakterleri olan bir RPG. Mayıs sonu oluyor.



Star Trek: Away Team

Ayy. Uyyy. Iyy. Star Trek görmek istemiyo-ruz artık. Bikitik usandık. Yeteri! Desek de ne fayda. Simülasyon, RPG, RTS, FPS, peynirli omlet derken şimdi de X-Gemi tarzı taktik stratejisi geliyor. Star Trek'in. Kaptan Kirk, bu çok mantıksız.





Gangsters 2: Vendetta



G2'de ana karakteriniz Joey Bane, babasını öldüren adamlardan intikam almak için tek başına bir mafya örgütü kurmaya soyunan bir deniyor. Bu denyo arkadaşınız intikam falan derken, para ve gücün esiri olup, hayatı Amerika eyaleti Temperance'in en korkulan babası olacak, Allah'ın izni, bizim mouse darbelerimizle.

Tabii tek başına birden fazla şehre korku salmak zor iş. Ama Joey'in şansına 1930'ların Amerika'sında, birilerini kiliseye kurşunlamak veya berberlere bomba koymak isteyen birçok gönüllü psikopat vardır. Tony "one shot" Falco, "Inky" Muller gibi abidik isimlere sahip olan bu kişileri kırالayıp kendiniz için çalıştmaya başladıkten kısa bir süre sonra, kazandıkları tecrübe puanlarıyla, "ailenizin" önemli birer parçası olacaklardır.

Kimden Geliyor: Eidos Interactive

Kim Yapıyor: Hothouse Creations

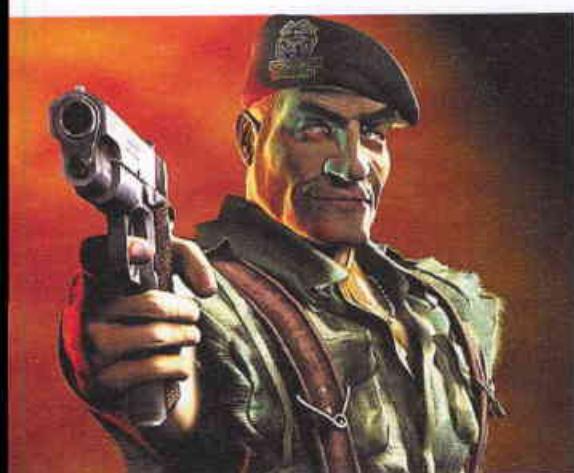
Ne Zaman Oynayacağız: Mayıs

<http://www.gangsters2.com>

BİR BAKIŞTA G2:V

- + Artık gerçek zamanda oynanacak
- + 15 şehirde geçen 20 bölüm
- + Gece ve gündüz arasında geçiş

Commandos 2



İkinci Dünya Savaş'ını nasıl biliyoruz diye sorsam, çoğu "Ya baba, işte altı komando vardı, Almanyaya bir girdiler, SS'lerin önlükleri yeşil konilere dikkat ederek ilerlediler ve koca ülkeyi içten çökerttiler" diye cevap verirsiniz herhalde. İnanılmaz derecede zor ve zevkli olan Commandos, bir görev paketinden sonra, bir de devam oyununa gebe.

C2'nin esas yeniliği grafiklerinde. İnanılmaz detaylı mekanlara ek olarak, bir binanın içine girdiğinizde, grafik motoru 3 boyutlu oluyor! İstediğiniz gibi ayarlayabileceğiniz kamera açısı, stratejinizi belirlemekte en büyük yardımınız olacak.

Saatler boyunca alçak sürünmeye hazırlanan, Commandos'un ikincisi, askerdeki bölük komutanının dilleri gibi bekliyor. Kimbilir, oyun gelince belki de onun ağızından yazacağımız bir inceleme ile, askeri oyunculara bir profesyonelin gözünden ilk defa bakan bilgisayar dergisi olabiliriz (saygılar Alper yüzbaşım :).

Kimden Geliyor: Eidos Interactive

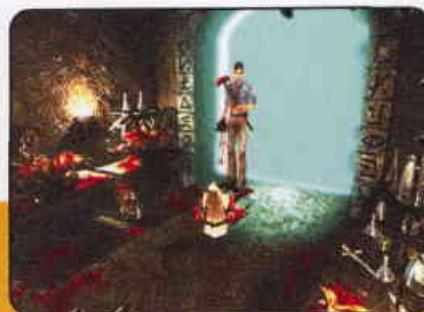
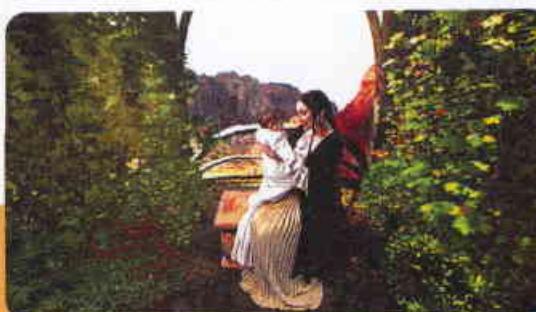
Kim Yapıyor: Pyro Studios

Ne Zaman Oynayacağız: Mayıs

<http://www.eidosinteractive.co.uk>

BİR BAKIŞTA C2

- + 12 görev
- + Üç yeni karakter
- + Dört farklı kamara açısı



Myst 3: Exile

Aşırıda çok başarılı bir resim gösterme programı olarak tasarılanan Myst'in oyuncular tarafından adventure zannedilmemiş isterine, ikincisi, şimdi de oyuncular geliyor. Bir bakır, çok güzel resimler koymuşlar bu sefer de... Hepsi de 360 derece döneniyor istekli

Evil Dead

Klasik bir korku filminin yıllar ve yıllar sonra ilk defa oyununun yapılması hoş. Ama bize biraz olsun Resident Evil'in pastasından kimse alıra isteniyor gibi geliyor. Bu oyun hâkimde şüpelerimiz var. Dikkatli olmak lazım.

Microsoft Train Simulator

Sağolsun Microsoft'un son zamanlarda yaptığı hiçbir oyun fos oynamadı. Ve özellikle Simulator sensi kalitesinden asla ödün vermeden zincire yeni halkalar katarak devam ediyor. Bu tren simülasyonu da, gerçeklik konusunda rakipsiz olacak. Inanın bize, bizden iyi kılmsa bilermez. Müşteri

YAZ OYUNLARI

Mech Commander 2



BattleTech evreni 20 yıldan uzun bir geçmişe sahip. MC2'de, güç savaşındaki üç klan evinin arasında kalmış bağımsız bir mech komandanını yöneteceğiz. İlk oyundan en büyük farkı 3D haritalara sahip olması. Hepsi üç boyutlu olan ekip geçileceğiniz ağaçlar, üzerinden atlanacak tepeler ve yıkılacak binalar siz bekliyor. Mech Warrior 2, bir RTS için fazlaıyla aksiyon içerecek.

Hem Mech'ler, hem de pilotlar savaş sonrasında upgrade edilebilecek. Ayrıca, savaş sırasında destek birlikleri çağrılabiliyor, düşman Mech'lerinin enkazlarından işe yarayan durumda parçaları alabiliyorsunuz. Eğer oynanabilirlik ilk oyuna göre daha iyi olursa, MechCommander serisinin hakettiği yere ulaşmasını sağlayabilir.

Kimden Geliyor: Microsoft

Kim Yapıyor: Microsoft

Ne Zaman Oynayacağız: Temmuz

<http://www.microsoft.com/games/mechcommander2>

BİR BAKIŞTA MC2

- BattleTech evrenindeki ilk 3D RTS
- Dev Mech'lere komutanlık etme şansı
- Görev editörü de içinde olacak

Red Faction



Akademiden mezun olduktan, uzak bir gezenin maden kolonisinde çalışmaya giden kahramanımız Parker, gelişen olaylar sonunda kendini Red Faction adlı ası grubunun içinde bulur. Koloninin insafsız yöneticilerine karşı ayaklanan bu grubun... ne olduğu veya ne amaçladığı şu anda beni hiç mi hiç ilgilendirmiyor. Beni ilgilendiren, bu oyunda gördüğünüz her şeyin bir şekilde yıkılabilir, kırılabilir veya yakılabilir olduğu. Karşındaki kulede sniper mi var? Atın kulenin dibine bir roket, sniperla birlikte kule de yerle bir olsun. Maden eritme tesisinde köşeye mi sıkıştırlar? Sorun değil, erimiş maden kazanlarına sıkın üç beş kurşun, deliklerden akan akkor halindeki maden gerisini halleder. Geo-Mod adlı yeni bir teknoloji kullanılan RF'yi oynadıktan sonra, oyunlara bakış açınız değişecek, inanın bana.

Red Faction'ın doğum günü yaklaştıkça neden neşelenmeniz gerektiğini yakında anlayacaksınız.

Kimden Geliyor: THQ

Kim Yapıyor: Volition

Ne Zaman Oynayacağız: Temmuz

<http://www.redfaction.com>

Bir Bakışta RF

- Gerçekten hasar alan haritalar
- Kullanabileceğiniz 14 silah, 6 araç
- Duvarları yıkabildiğinizi söylemiş miydim?

Warrior Kings



Braveheart vs. Shogun karışımı bir real time strategy oyunu olan Warrior Kings, savaş alanında aynı anda en çok binimin görüleceği oyun olduğunu iddia ediyor. Ben şahsen savaş alanındaki askerlerimi tek tek saymam, ne kadar akılalı davranışlarına bakam:

Dragon's Lair 3D

1980'lerin oyunu 2001 grafikleri ile yeniden hayatı dönerse, ne kadar eğlenceli olur? Karar vermek için çok erken, ama nostalji liridir ve bir Amiga/Arcade klasikleri olan Dragon's Lair 3D yi yeniden oynamak hiç de fena olmayacağı.



Echelon

Mech ve uzay simülasyonlarının arasında 2001 oldukça yoğun geçerek gibi, Echelon da hem uzaya, hem de gezegen yüzeyinde savaşmanızı izin veren bir simülasyon olarak, bu rekabetten payını alacak.



Starsiege Tribes 2



Başarı için takım çalışmasının mutlak gerekliliği ST2, aynı anda椭i kişiin karı takımlarda farklı görevler üstlendiği futuristik bir multiplayer shooter. Her takımın üssünde savaş sırasında silah değiştirmek, enerji depolamak için kullanılan istasyonlar, sabit top ve lazer bataraları olan Tribes 2, Counter Strike bağımlı herkesin kolayca adapte olabilecegi bir oyun.

Bölümde dehset büyülüktedir - en ufağı CS'nin en büyük bölümünün dört katı neredeyse. Durum böyle olunca, takımına düşüp "Baskının!!!" diye raketle basmaya gidebileceğiniz binlerce aletleri de mevcut oyunda. Seçebileceğiniz asker tipleri sadece "tip" olarak değil, güç, çeviklik ve kullanılabilen silahlar açısından da farklılık gösteriyor. Ve tipki takım oyununun önemi, CS'den çok daha fazla.

Kimden Geliyor: Havas Interactive

Kim Yapıyor: Dynamix

Ne Zaman Oynayacağınız: Temmuz

<http://www.tribes2.com>

BİR BAKIŞTA ST2

- ♦ Aynı anda 50'den fazla oyuncu
- ♦ 11 silah
- ♦ Kullanılabilen 11 silah

Operation Flashpoint



Bu Çek Cumhuriyeti de çok oluyor artık! Hidden & Dangerous'dan sonra bir başka Çek firmasından, süper detaylı yeni bir askeri simulasyon ile geliyor arkadaşlar. Modern savaş taktiklerini uygulayabileceğiniz bir oyun Operation Flashpoint.

1985 yılında geçen OF'da NATO'ya bağlı bir özel tim gücünün bir parçası olarak, Gorbaçov'a karşı savaşan bir grup asının başını ezmeye gönderiliyorsunuz. Tabii işler çok geçmeden sarpa sarıyor ve neredeyse savaş çıkacak hale geliyor.

Oynanış H&D'dan biraz değişik. Zamanın donmuş olduğu RTS tarzı bir ekranın 12 askerinizin gerekli emirleri veriyorsunuz. Ve zamanı başlattığınızda askerlerinizin yönetimini bilgisayar devralıyor. Bu arada, istediğiniz bir askerinizi siz yöneterek etrafında gördüğünüz her türlü aracı binebiliyorsunuz. Bu araçların arasında jipler, tanklar, helikopterler ve her model Skoda var (Rusya'da geçen bir oyundan ne bekliyordunuz ki).

Kim Yapıyor: Codemasters

Kimden Geliyor: Bohemia Interactive Studios

Ne Zaman Oynayacağınız: Haziran

<http://www.bistudio.com>

BİR BAKIŞTA OF

- ♦ 30 asker tipi
- ♦ 32 araç
- ♦ FP veya arkadan görünüşle oynanabilme



Throne Of Darkness Disciples 2: Dark Prophecy

İlk Diablo'nun yapımcılarının dört yıl aranın süredir üzerinde çalıştığı Throne of Darkness, yedi samurayın (gerçi bir tanesi ninja ama, üç beş harf için kimseye imzı simdiyle ülkelere) Dark Warrior adlı kötü büyüğü yaratıktan kurtarma sevvenlerini işliyor.

HÖMAM serisine benzentiği ile dikkat çeken, ama getirdiği birçok yenilikle de biz uzun süre kendine esir eden ilk Disciples'in üzerinde, daha gelişmiş bir grafik motoru ile yapılan Dark Prophecy, kesinlikle beklemeye değer bir oyun.

Serious Sam

Tıpkı Doom'da olduğu gibi, Serious Sam'de de elinizde bir shotgun, yüzelli düşmanı karşı patır patır dağacaksınız. Yok grafik detayı, texture mapping yok super yapay zeka, bu oyunda bunlardan pek yok... Serious Sam, sadece eğlenmek isteyenler için.



Alone In The Dark: The New Nightmare



Yeni AITD'daki bütün mekanlar tek tek elle çiziliyor. Ve dokuz yıl yaşlanan kahramanımız Edward, artık gerçek zamanlı gölgeler, ışık oyunları gibi günümüzün teknolojik nimetlerinden faydalıyor. Özellikle İşığın oynanışındaki etkisi çok büyük, birçok bilmecme ve aksiyon sahnelerinde, elimizdeki feneri kararlı bir koşeye tutup ipuçları bulmaya veya yaratıkları korkutup kaçırmak gerekecek (daha önce hiçbir survival-horror oyununda kullanılmayan bir taktik). Ve Edward'ın yeni kabusunda, ona Aline Cedrac isminden taş gibi bir arkeolog hanım eşlik ediyor. Aline'lı oyunun belli bölgelerinde kontrol edebileceğiz.

Blairwitch'i saymazsa, survival-horror türünde pek gelişme olmayan PC cephesinde, eski dost AITD korku ihtiyacımızı giderecek gibi görünüyor.

Kimden Geliyor: Infogrames

Kim Yapıyor: Darkworks

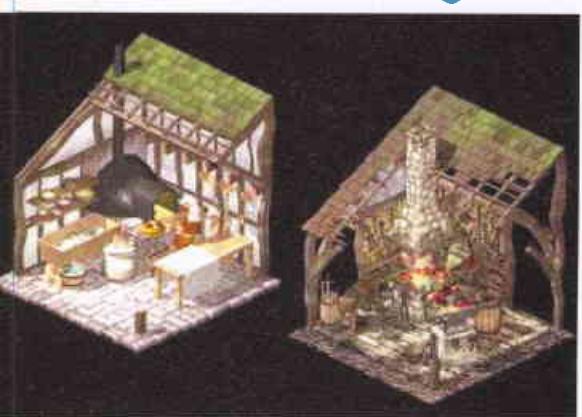
Ne Zaman Oynayacağız: Eylül

<http://www.aloneinthedark.com>

BİR BAKIŞTA AITD: TNN

- ◆ 1200'den fazla el çizimi arkaplan
- ◆ 12 silah
- ◆ 15 korkunç yaratık

Stronghold



Stronghold neden burada? Yani neden 2001 sonbaharının en beklenesi oyunları arasında yer alıyor? Kendi kalenizi sıfırdan inşa edip, daha sonra da düşmanların kuşatmalarına karşı korumanızca izin verdiği için mi? Yoksa Fransız güruhuna karşı savaşma imkanı verdiği için mi? Hangisi olursa olsun, Firefly'in yeni stratejisi Stronghold, detaylı ekonomi, aksiyon dolu savaş sahneleri ve inşaat mühendisliği taslamana izin veren kale inşası seçenekleri ile her türden strateji severe kendisini sevdirilecek bir oyun gibi gözüüyor.

1066 yılında Normandiyalıların istilası ile başlayan oyunda, dört düşman millete karşı giderek zorlaşan askeri görevlerde kafa tutmaya çalışırsınız. Özellikle Fransızların kuşatmasına dayanmak zor olacak, çünkü siz düşürmek için ormanları kesip ağır araçlarına yol yapmak, sizin silahlarınızın erişemediği mesafelerden top atışı yapmak gibi gayet centilmen ve erkekçe savaş taktikleri uygulayacaklar. Bravo onlara...

Kimden Geliyor: Take 2 Interactive

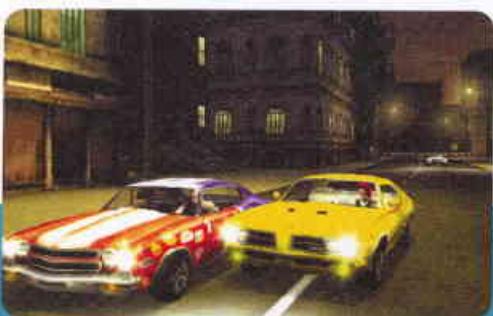
Kim Yapıyor: Firefly Studios

Ne Zaman Oynayacağız: Ekim

<http://www.take2games.co.uk>

BİR BAKIŞTA S

- ◆ 10 birim
- ◆ Dört düşman ırkı
- ◆ Detaylı kale inşa imkanı



Need For Speed: Motor City

Birçok araba yarışının aksine, NFS serisi her yeni oyunla birlikte bir adım daha ileriye gitiyor. Bir sonraki adım da, sadece net izerinden oynanan, 70'li yılların gençlik filmlerini andıran atmosferle Motor City olacak.

Loose Cannon

Digital Anvil ile Microsoft'un yollar ayrıldı gerçi, ama çok uzun zamandır ha琪 ha琪acak diye beklediğimiz polis-ve-araba kovalama oyunu Loose Cannon bundan etkilenmedi. Sonbahann sonunda geliyor.

Warzone Online

Warzone 2100'ün devam oyunu olan Warzone Online, binlerce kişi tarafından aynı anda oynanan bir real-time strateji ve 3D aksiyon oyunu olacak. Geliş meşhul bir tarihe tekrabül ediyor.



Dungeon Siege



Diablo II yüzünden hayatının kaydığını düşünenlerin dikkatini çekmek isteyen oyun, bunu实现 etmek için çok iyi bir strateji kullanıyor. Sizlere bir tane örneğin: Oyunun ana filmleri sürekli ve serbestlik üzerine kurulmuş. Kullanılan grafik motoru sayesinde bir mağaradan genis bir oyaya çıktıığınızda ara yüklemeye olmuyacak. Böylece oyunu hiç duraksamadan başından sonuna kadar oynayabileceksiniz. Coğu FRP'de olduğu gibi hazır bir grup adam geliştirmek için uğraşmak zorunda değilsiniz.

10 kişinin aynı anda oynayabileceği Dungeon Keeper'a, teknoloji harikası grafikleri, kendi senaryolarınızı yapabileceğiniz bölüm editörü de eklenince, bu sonbahardan itibaren FRP severlerin kendilerine ayıracak çok daha az zamanı olacak.

Kimden Geliyor: Microsoft

Kim Yapıyor: Gas Powered Games

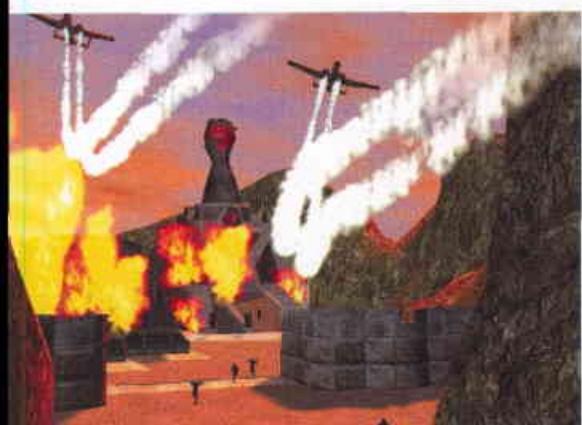
Ne Zaman Oynayacağız: Kasım

<http://www.dungeonsiege.com>

BİR BAKIŞTA DS

- ◆ Bölüm editörüyle birlikte geliyor
- ◆ 10 kişilik multiplay desteği var
- ◆ Hiç yükleme olmadan, kesintisiz oynanıyor

Command & Conquer: Renegade



Bu sonbaharda Command & Conquer evrenine, çok daha yakından bakacağımız. İlk C&C'nin tartışmasız en sevilen birimi olan komandoju NOD güçlerine karşı yönettiğiniz Renegade'de, hem bol bol aksiyon hem de klasik C&C strateji öğelerinden bazları bulunacak. Aksiyon açısından hiçbir sıkıntınız olmasın, birinci veya üçüncü kişi gözünden görebildiğiniz savaş alanında her türlü silah ve araç kullanıbiliyorsunuz. Belli bir bölgedeki bütün SAM'leri yok edebilirseniz havâ saldırsı isteyebileceksiniz, düşmanın Hand of NOD'unu indirebilirseniz o bölüm boyunca karşısına daha az NOD askeri çakacak.

Kullanabileceğiniz araçların arasında Tiberium Harvester, APC, NOD Attack Bike gibi bilindik araçlar olacak.

Türlerin karıştırıldığı oyunlar için iki seçenek vardır: ya yeni bir tür yaratır, çırır açarlar, ya da burun üstü çakılıp unutulurlar. Renegade'i başına bularından hangisi gelecek, Ekim 2001'de göreceğiz.

Kimden Geliyor: Electronic Arts

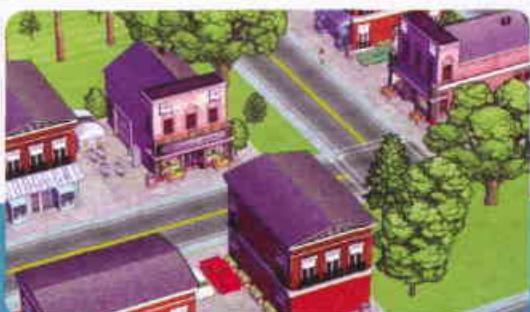
Kim Yapıyor: Westwood Studios

Ne Zaman Oynayacağız: Ekim

<http://www.westwood.com>

BİR BAKIŞTA C&C:R

- ◆ C&C evreninde geçen 12 bölüm
- ◆ İlk oyundan, kullanılabilen 8 araç
- ◆ Komandoya özgü silahlar



SimsVille

Bir gün, bir mahalle köyünde Sim City ile Sims çarpışıyor. Sim'in elindeki paketler yere düşmüş, Sim City paketlerin toplarken göz gözle geriyor. Ağık olmuşlar, fırıldamışlar, evlilikler, şimdi de çocuk bekliyorlar. Adını da SimsVille koyacaklar mı?

Anno 1503

Çıldırcı beğenilen, ama bir çok kişi tarafından da gözardı edilen Anno 1602'nin devam oyunu olan Anno 1503, orta çağdaki köy ve krallık hayatının nasıl bir şey olduğunu bir kez daha gösterecek olsa.

War Commander

Commander tarzı bir oyun daha geliyor. Süd-den Strike'ı yapanlar tarafından hazırlanın. War Commander'da 30 bölüm boyunca 50 müttelik askerini bir görevden diğerine alıp sıkıştırma görevi gelecektir.

KIŞ OYUNLARI



Team Fortress 2: Brotherhood Of Arms



"Takimda 'ben' yoktur", sağlam bir CS oyuncusunun sözü. Bu sözü hayat felsefesi olarak bellerseniz, Team Fortress 2'ye hazırlızınız demektir. En önemli Özelliği, CS'nin aksine, oyundaki her asker tipinin kesin ve net bir görevinin, yapabılıp yapamayacaklarını olması. Bir komando, sniper tüfeği alıp soteye yaramaz. Bir sıhhiyeci (medic) yere düşmüş bir ağır makinalıyi alıp kullanamaz. Bir casus, bir mühendis gibi (engineer) mekanik tuzaklar ve cephaneyapamaz. Böyle böyle toplam 12 asker tipi var oyunda ve hangisini seçtiğinizde bağlı olarak takım işi ve bireysel stratejilerinizi kokündeki değiştirmeniz gerekiyor.

Eğer Valve sözünü tutarsa, süper gerçekçi bir sesli iletişim sistemi olacak oyunda. Askerlerin duydıklarının, onu çınayan oyuncunun söylediklerine göre hareket edecek.

Kimden Geliyor: Sierra Interactive

Kim Yapıyor: Valve

Ne Zaman Oynayacağız: Ocak 2002

<http://www.sierrastudios.com/games/teamfortress>

BİR BAKIŞTA TF2:BOA

- 12 farklı görev üstlenen asker tipi
- Gerçek zamanlı sesli iletişim
- CS'yi geçebilecek belki de tek tim oyunu

Republic: The Revolution



Gerçekte varolmayan Doğu Bloğu ülkesi Novistana'da, size inanın sardece tek bir çalışanızı ve berbat bir ofiste başlayarak, politika atılacaksiniz. Armağ ise, politikada başanya ulaşmak ve başkan seçilmek. Bunu başarmak için güçlü organizasyonları yanınızda çekimeli, propaganda yapmalı, hile, sığ ve bilimum pışığı de için içine katarak merdivende ki basamakları hızla çıkmalısınız.

Republic'de hepsinin kendine göre bir gündelik yaşamı olan, hedefleri, sevdiği ve sevmediği şeyler olan 1.000.000 insana ulaşmak ve kendinizi sevdirmek zorundasınız. Böylece detaylı bir oyunun grafik olarak ezik olmasını bekliyorsanız, o konuda da söyleyecek bir şeyim var: Republic'de kullanılan Totality grafik motoru sayesinde ekranında aynı anda 300.000 poligon görebileceğiz. Mükemmel grafikler herhangi bir oyunda bu sayının 50.000'i aşmadığını söylesem, sanırım grafikler konusunda kafanızda bir resim oluşacaktır.

Kimden Geliyor: Eidos Interactive

Kim Yapıyor: Elixir Studios

Ne Zaman Oynayacağız: Aralık

<http://www.elixir-studios.co.uk>

BİR BAKIŞTA R:TR

- Gerçekten yaşayan bir milyon insan!
- Birbirine rakip 16 politik güç
- Çiçeklere kadar zoom yapabilen grafik motoru



The Elder Scrolls 3:

Morrowind

Tüm zamanların en geniş ve detaylı fantezi dünyalarından olan Elder Scrolls, Morrowind ile devam ediyor. İnanılmaz bir detay seviyesine sahip olacak, umuyorum, ilk ilk oyundaki prioriti bug'lari bu oyunda da devam etmez. Amanın grafiklere bakın!!

Titanium Angels

Alternatif bir dünyada geçen Titanium Angels'da, hayatı kâfî mücadele veren dört erkin hikayesi anlatılıyor. İki karakter arasında geçiş yaparak oynayabileğiniz Titanium Angels, bu yıl sonuna yetişiyor.

Yager

Son zamanlarda atağı kalkan Almanyadı gelen Yager, bilim kurgu bir hikayeye sahip olan simulasyon. Bir simulasyon için ajan detaya sahip olması dikkatimizi çekmedi değil hem.



Unreal 2



Unreal. Pek az oyun bu ismin yarattığı heyecanı uyandırır oyuncuların içinde. Ve Unreal 2. Eğer bilgisayarınıza sürekli tıkılışınız onca cicili bicili kartın hala bir işe yaramadığını düşünüyorsanz, Unreal 2 motoru siz utandıracak. Bu grafik motoru, karakterler animasyonlarının sanki motion capture ile alınmışçasına gerçekçi görünmesini sağlarken, aynı zamanda kapalı ve açık mekanlar arasında hiç duraksama olmadan gezebilmenizi sağlayacak. Karakterlerin yüz animasyonlarına kadar herşey dehşetli bir gerçekçilikle oyuna aktarılıyor. Tabii Unreal gibi bir aksiyon oyununda düşmanın yüzündeki ifadeyi görmeye fırsatınızın kalmayacağını düşünebilirsiniz. Ama son nefesini vermek üzere olan bir Skaarj'ın gözlerindeki dehşeti bile ifade edebilen bir grafik motorunda oyun oynamak hiç de fena olmayacağı.

Kimden Geliyor: Infogrames

Kim Yapıyor: Epic Megagames

Ne Zaman Oynayacağız: 2001 sonunda
<http://www.epicgames.com>

BİR BAKIŞTA U2

- ◆ Tamamen yeni bir grafik motoru
- ◆ Hikaye, Unreal'ın kaldığı yerden devam ediyor
- ◆ Yeni silahlar ve karakterler

Warcraft III



Geçen ay yazdım kapak konusunda söylediğim gibi, Blizzard verdiği sözleri tutabilmek için bu sefer çok ter dökecek gibi görünüyor. Real Time Strateji ile Role Playing'i birleştirmeye çalışırken, işin tahmin ettiklerinden çok daha zor olduğunu farkettiler ve çaktırmadan Warcraft 3'ü 3D bir RTS'ye çevirmeye kalkıştılar. Ama fanlarından öyle bir tepki aldılar ki, şimdi söz verdikleri gibi Warcraft 3'ü yeni bir tür yaratacak şekilde hazırlamak zorundalar. Warcraft serisinin üçüncü oyununda üs kurup asker basmaktan çok, kısıtlı sayıdaki askerlerinizi nasıl kullanacağınızı düşünmeniz gerekecek. Yönetebileceğiniz dört farklı ırk, her ırkın 15-20 ünitesi, ve ünitenin de onlarda büyü ve yeteneğe sahip olacağını düşünürseniz, onlarda askerden oluşan bir orduya hakim olmak zaten çok zor olacaktır. Tabii yine üs kurup kaynak toplayacaksınız, ama kafanızın %70'si savaşlarınızı planlayıp askerlerinizden bir tekini bile kaybetmemek üzerine çalışacaktır.

Kim Yapıyor: Blizzard Entertainment

Kimden Geliyor: Blizzard Entertainment

Ne Zaman Oynayacağız: 2002 başı
<http://www.blizzard.com/war3/>

BİR BAKIŞTA WIII

- ◆ Birbirinden farklı dört ırk
- ◆ Yüzlerce büyü ve yetenek
- ◆ Geliştirilebilir karakterler

Europa



Bir maden firmasının, görevinde fazla denite işlemesi, bir yabancı bir organizmanın bulunmasına yol açar. Bu yaşam formumun arasındaki geçtiği arastırma da yine hızla düşer. Dört karakterden biri ve bir korkunç gerçekle yüylesmeye hazırlananlı.



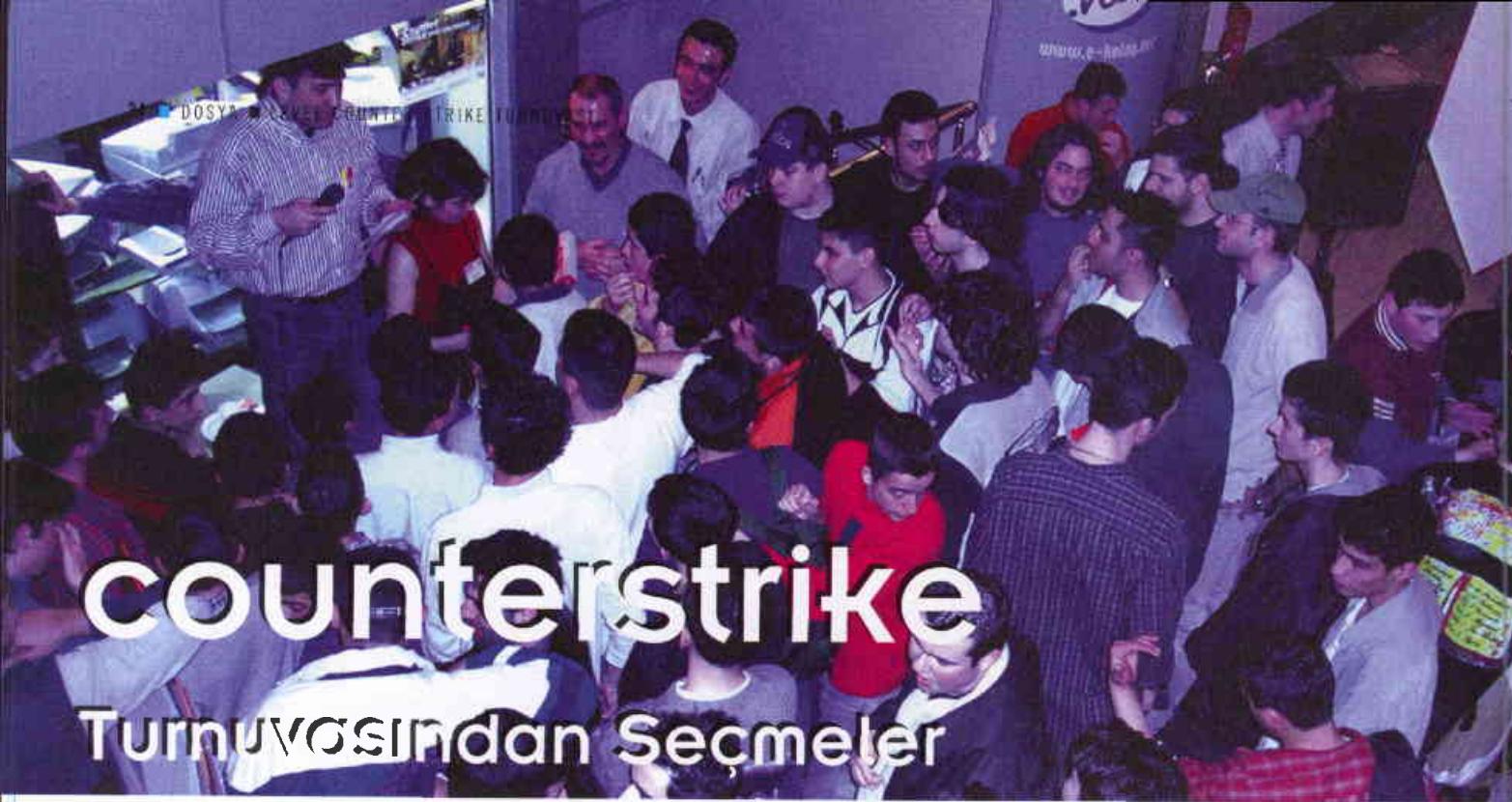
Shadows Of Reality

İlk başta sadece MMORPG (devasa multiplayer RPG) Shadows of Reality, yapımı firması Nevelution'uri yayıncı bulma, telapinda, tek kişilik destekte de kavuşturacak gibi görünüyor. Adı duyulmamış ama takip edilmesi gereken bir oyun.



Conflict: Desert Storm

Son Pivotal Games'ın satır almış sonunda, Körfez Savaşı ile ilgili oyun hakkındaki eline geçmiş oldu. Körfez Savaşını konuşulan Desert Storm, Rogue Spear ile Counter Strike karışımı bir oyun olacak. Gözümüzü üzerinden ayrılmazlık işi olacak.



counterstrike

Turnuvosundan Seçmeler

Bu ay dergiyi elinize aldığınızda büyük ihtimalle (yani bizim matbaaya birileri Haste buyusu çakmazsa) Nisan ayının ilk haftası bitmiş olacak. Evet, itiraf ediyoruz. Bu ay gecekmemizin sebebi Counter Strike (sanki farklı bir şey söyleyipmiş gibi yaptım size). Oynadığımızdan değil, daha çok seyrettigimiz oyunlar yüzünden. Evet, ayılar bas bas başlığımızın şu meşhur Counter Strike turnuvasını düzenlemeyi başardık. İrili ufaklı, hesapta olan olmayan birçok problem çıktı tabii, hem turnuva öncesinde, hem de sırasında. Ama hepsinin üstesinden geldik. Ve herşeyden önemlisi, turnuvaya katılan insanlarla birlikte müthiş eğlendik. Counter Strike'ı hayatının önemli parçası haline getirmiş bir süredost edindik.

Aslında bu turnuvaya başlarken planımız daha büyük bir turnuvaydı. Son-

baharda yapacağımız daha büyük bir turnuva için deneme gözüyle bakıyorduk. Ancak öylesine büyük bir ilgi oldu ki işler kendi kendine büyümeye başladı. Turnuvaya 64 takım kabul etmemize rağmen 200'ün üzerinde takım başvurdu. Üstelik bu takımlar içinde Türkiye'nin en iddialı klanlarının bir çoğu vardı. Aslında planınız turnuvanın 25 Mart'da tamamlanmasıydı. Böylece size bu sayımızda turnuva birincisini duyurabilecektik. Ancak Bilişim Vadisi'nden kaynaklanan bazı sorunlar yüzünden turnuva finalerini 7-8 Nisan hafta sonuna almak zorunda kaldık. Artık Turnuvayı kimin kazandığını web sitemizden öğreneceksiniz.

Eğlendik

Şimdi gelelim turnuvanın eğlenceli yanına. Maçlar sırasında pek çok hoş olay yaşandı elbette, izleyenlerin nefeslerini kesen pek çok heyecanlı anda oldu. Bazı maçlar inanılmaz çekişmeli geçti. Kazanın maçın bitimine 10 saniye kala beli olduğu Kings vs RATM maçı meselesi. Pek çok maçta da zayıf rakipleri karşısında şov yapan büyük takımları izledik. İlk turda VxD'nin toplamda 37'ye 3 kazandığı maçı mesela. Bu maçta roundlar ortalama 45 saniyede bitti. VxD'nin yaptığı rush'lar görülmeye değerdi. İkinci turun en farklı galibiyetini ise 37'e 2 ile ONC aldı.

İlk iki turdaki pek çok maç açık farkla sonuçlandı. Ancak artık geldiğimiz final turlarındaki 16 takımın 16'sında çok iyi. Bu yüzden maçlar çok daha heyecanlı ve çekişmeli geçecek. Bu yüzden hala vaktiniz varsa mutlaka maçları izlemeye gelin. Detaylı bilgiler zaten web sitemizde var.

Turnuvamızı katılan oldukça ilginç takımlar vardı. Bunların en ilginçi kesinlikle 7.4 takımıydı. Adapazarı'ndan turnuvamızı katılan 7.4 takımı 40 yaşından üzerindeki iki oyuncusu ve 30 yaş ortalaması ile büyük saygı topladı ve Counter-Strike'in yaşı olmadığını herkese gösterdi. Diğer bir ilginç takım Vitaminaders destek programları ve Piri the Explorer oyunun yaratıcısı olan Sebit'in çalişanlarından oluşan SBT takımıydı. Ankaradan turnuvamız için kalkıp gelen SBT ekibi ile Counter-Strike Eğitim CD'leri için ayak üstü bir anlaçma bile yaptı. Renkli takımlarımızdan biri de Internetçililer Terörist Biziniz yani kısa ismiyle ITB idi. Bizim gibi Vogel gurubuna bağlı olan IT Business dergisinin editörlerinden oluşan takım Bilişim Sektörünün profesyonellerinin de Counter-Strike'a ne kadar düşkün olduğunu gösterdi. Ne yazık ki bilişim profesyonellerinin Counter-Strike konusunda ne kadar başarılı olduğunu gösterme konusunda bir parça zayıf kaldılar.

64 takımından 48'i elendi ve 16 takım yollarına devam ediyorlar. Elenen takımlar içinde de elbette gerçekten iyi olanlar vardı. Mesleka ilk turda DT'ye elenen A S Roma gerçekten çok iyi idi.



Ayrıca Fd'ye elenen HTP ve Kings'e yenilen RATM çeyrek finale kadar çabuklaştı. Ayrıca ilk turda elenen MAFIA'da LAN'a alışık olsa ve daha fazla antreman yapmış finale kadar gelebildi. Zaten bu turnuva Internet'ten oynamak ile LAN'dan oynamak arasında ne kadar büyük bir fark olduğunu gösterdi izleyicilere. Daha yüksek NET hızında, frag kaygısı gütmenden takım olarak oynamakambaşa bir deneyim ve zevk. Internet'te bir türler başarı sağlanamayan pek çok oyuncunun bir araya gelip sıkı bir taktik ile nasıl başarılı olduklarını gördük.

Şimdi isterseniz ilk 16 takıma bir göz atalım. 3. turun ilk takımı Adeks Beşiktaş'ta ki Adeks kafenin müdavimleri. İlk iki turda takım oyunu ve taktikten çok kişisel beceriye dayalı oyular oynadılar. Ancak 3. turda daha fazla takım oyunu çalışacaklarına şüphe yok. dL Internet'de sıkça görülen bir klan. Özellikle forumlara katılan geve-





LawMan turnuvada ne denli iddialı olduklarını Joshua, Riff ve Tuğbek'e anlatırken!

ze bir iki üyelerinden dolayı tanımıştım onları ilk olarak. Turnuvada başta adı pek anılmasa da ilk iki turda çok başarılı oyuncular çıktılar ve iki maçta kazandıkları 41 ele karşılık sadece 3 el kaybettiler. İlk turun en farklı sonucunu aldıktan sonra ikinci turu hükmen geçen VxD turnuvanın iddialı takımlarından. Oldukça genç olan takım seçme bir kadroya sahip. Geçen ay VxD klanının dağıtıtlarını açıklayan takımı muhtemelen Level turnuvası sayesinde son kez izliyoruz.

Yorulduk

JV klanının İstanbul ayağını oluşturan JV=ist en başından beri en favori takımlardan biri. İlk iki maçlarını toplamda 39 el kazanarak açık farkla aldılar. JV'den Wretched ise turnuva organizasyonuna en çok yardımda bulunan katılımcı olarak turnuva sonunda bizden özel bir ödül alacak.

İlk turu rahatça geçtikten sonra



Maçlar biter iş bitmez. Kulaklıımı gören var mı?!! Turnuvamızın admini, webmasterimiz, Level CS Pack'in yaratıcısı Seçük (aka SISL)



ikinci turu averajla kazanan ANAC 13 yaş ortalamasıyla turnuvanın en genç takımı. Yine Sanane sever ve forumlarından tanınan GooD iki maçta 44 round kazanarak ne kadar iyi oldukları ispatladılar. Turnuvanın sürpriz yapabilecek takımlarından biri.

RATM'yi son anda yenen Kings'de iddialı takımlardan. Fazla hoş sohbet olan oyuncular yüzünden hakemleriminin vebal altında kalmasına yol açan :) Kings'in turnuvanın en renkli takımlarından biri olduğunu söylemek yanlış olmaz. Dj_Jashua ve Shamaro gibi çok iyi oyunculara sahip olan OMG'de turnuvanın favorilerinden. OMG ilk turlarda kasten taktik yapmayarak rakiplerine tiyo vermemeyi seçti. Bu işi en ciddiye alan takımlardan biri oldukları ortada. Zaten kapitan Dj_Jashua'nın turnuva boyunca bütün rakiplerini teknik direktör edasıyla izlemesi bunu ortaya koyuyor.

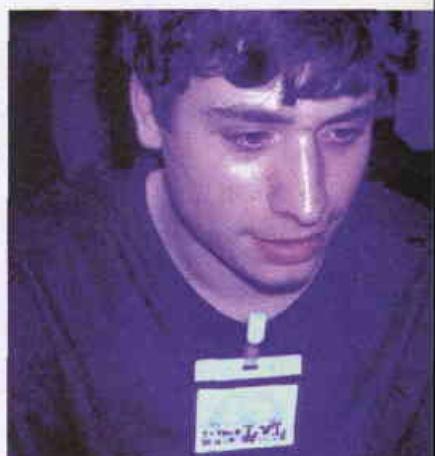
Turnuvanın iddialı diğer bir takımı ONC. Özellikle takım kapitanı Catlı ve küçük yaşına rağmen rakiplerinin korkulu rüyası olan Cudi ONC'nin en büyük silahları. İlk iki maçta rakiplerini ezip geçen ONC iki maçta 55 round kazanarak en skorer takım oldu. Maçlar sırasında ONC'lerin adam öldürmek için birbirleyle girdikleri mücadele ve Catlı'nın takım arkadaşlarına attığı flashbang'ler ONC'nin kendine ne denli güvenliğini gösterdi.

Turnuvanın diğer bir favori takımı Kill ve C4 takımlarının karışımı olan Kill'C4. Kill'in ölümcül AWP makinaları Lavagen ve LawMan ile C4'ün assault takımı birleşince ortaya çok iyi bir takım çıkıyor. Çok disiplinli ve takım oyuncunu çok iyi yapan takımın oyuncularından TR-50 kesinlikle turnuvanın en renkli oyuncusu. Gerçi bu onları sık sık diskalifiye olmanın eşiğine getiriyor ama sonuçta hakemlerimizde turnuvanın eğ-

lenmek için olduğunu bilincinde.

DT takımı bireysel olarak çok başarılı oyunculardan oluşan ancak takım oyunu konusunda eksikleri olan bir takım. Takım kapitanı Foto'ya sabır diliyoruz. Eğer biraz daha antreman yaparsa DT'de ilerideki turlarda çok başarılı olabilir. Turnuvanın en ilginç takımlarından Q aslında Quake oyuncularından oluşuyor. Counter-Strike'a kısa süre önce başlayan ama buna rağmen takım oyunu konusunda pek çok eski klanla toz attıran Q diğer tüm takımlar için bir bilinmez. Q'nun başarısı Counter-Strike'in bireysel yetenekten çok takım becerisine baktığını ispatlıyor. Q'nun kapitanı Aramus ise Counter-Strike ayarlarının ne denli kurcalanabileceğini canlı kanıtı.

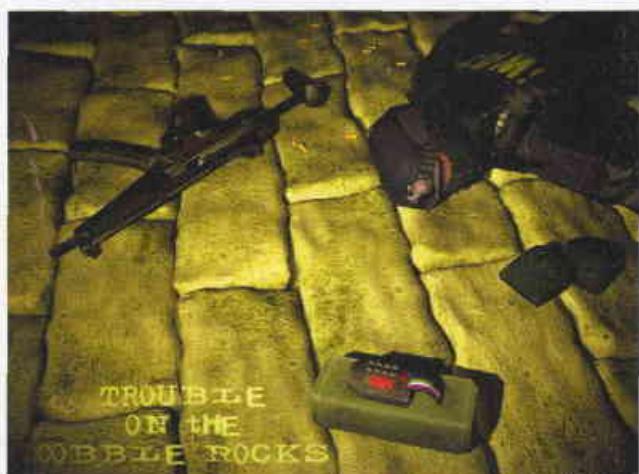
En başından beri pek çok kişinin turnuvayı kesin alacağı gözüyle baktığı Fd çok meşhur iki klan Vol ve Ton10'un karışımı. Aynı zamanda Sanane ve Farmanet'de adminlik yapan



Klanımızın yeni üyesi Tayhan ([LV]Rhythmsimba) rakipleri görünce renk değiştirdi.

ları da bireysel olarak çok başarılı olunca bu onları en iddialı takımlardan biri yapıyor.

Burada saygıdırımız 14 takıma ek olarak maçları ertelenen DUC vs Ge! ile PWR vs ROC maçlarının galipleri de 7 Nisan'da çeyrek finale kalmak için ca-



ışacaklar. Ve sonunda bu 16 takımdan biri Türkiye'nin ilk büyük Counter-Strike turnuvasının galibi olarak çok daha büyük bir sınav verecek. Bizzimle maç yapacaklar!!! Bu başta kolay gözükebilir. Ama unutmayın ki hakem biziz :)

Gelecek ay sizlere turnuvanın kalan bölümünde yaşanan olaylar ve kısaca tanıttığımız takımların nasıl performanslar gösterdiğini anlatacağız. Her ne kadar bizim için çok yorucu olsa ve karşımıza çıkan sayısız aksilikle baş etmek durumunda kalsak da Türkiye'nin en iyi klanlarından pek çoğunu izlemiş olmak hem zevkli hem de bilgilendiriciydi. Katılan tüm takımlara teşekkürler.

■ ■ ■

Tuğbek Ölek | tugbek @level.com.tr

Ama değdi doğrusu

Son takımımız Sage bizce turnuvanın en saygın takımlarından. Tüm maçlarında büyük bir disiplin içinde taktik uygulayan takımın kapitanı Madrox açıkça turnuvanın en başarılı oyun içi kapitanı AWP'sini elinden bırakmadan sürekli olarak takımına komutlar veren Madrox maç üzerindeki hakimiyetini asla yitirmiyor. Sage'in diğer tüm eleman-

**40.....Undying**

Nefesinizi tutmaya hazır olun. Tüm zamanların en korkunç oyunu burada.

**54.....Cultures**

Viking'lerin kayıp güneş bulma macerası, beklediğimizden çok daha iyi çıktı

**Theme Park Inc.....58**

Lunapark yönetimini bu kez de ticari yönden ele alıyoruz.

**NBA Live 2001.....46**

EA Sports'un basketbol serisi her geçen sene daha da iyi oluyor

**Kao the Kangaroo.....57**

Buncu vahşet oyuncunun arasından, şirinliği ile sırılanın minik bir kangurucuk Kao

nasıl puan veriyoruz?

**LEVEL CLASSIC 90-100 LEVEL NOTU****80-90 LEVEL NOTU****0-30 LEVEL NOTU****TEKNİK BİLGİLER**

Bilgi İçin • Oyunun yapımcı ve dağılıcı firması ve web adresi

Minimum Sistem • Yapımçı firmanın önerdiği minimum sistem gereklilikleri

Multiplayer • Internet ve ağ üzerinden oyulara destek verip vermediği

OYUNUN ADI**NOT**

Grafik • Oyunun grafik kategorisindeki artırıcılar ve eksileri

Atmosfer • Oyunun sizi ne kadar içine çekebildiği ve sizi başka bir dünyada olduğunuzda ne kadar inandırbıldığı

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

Dynamenabilirlik • Oyunun ne kadar çabuk öğrenilip, oyuncuya gereksiz detaylarla boğmadan ne kadar zorlayıldığı

Bu aydan itibaren not sistemimizde bir değişiklik yarattı. Artık Level Hit'ler, Classicsler, %85 den yüksek puanlar havadında uçmayıpacak. Oyunlara verdığınız puan, bize göre bir oyunındaki en önemli altı kriterde verdığınız puanların toplamından oluşuyor. Bu altı kriter, Level Karnesinde de gordüğünüz grafik, ses ve müzik, oynanabilirlik ve atmosfere ek olarak, eğlence faktörü ve oyuncu incleyen yazının katılaştırması. Toplamda bir oyunun aldığı puan bu sayede daha gerçekçi olacak.

Puanlar neyi ifade ediyor?

%90 ve yukarı: Level Classic. Pek az oyuncu Level Classic logosuna lâyk olabilir ve bir oyunun yanında Classic logosu varsa, gözünüz kapalı olabilirsiniz.

%80-%90 arası: Level Hit. Kendi turundeki oyular arasında bazı yıldırınan üstün bir oyun. Türenin en iyisi değil, ama alırsanz pişman olmazsınız.

%70-%80 arası: Bazi efsıklıkları nedendeyse Level Hit almaya haketsiyen bir oyun. Sadece, eğer bu türden hoşlanıyorsanız deneyin.

%50-%70 arası: Vusat bir oyun. Parancınızı hedefinize pişman olmanız mümkün. Alacaksanız, iki kez de düşünmenizizi tavsiye ederiz.

%30-%50 arası: Kaçarak uzaklaşmanız gereken bir oyun. Benzerlerinden zayıf, eksiksiz veya hatalı. Almanızı tavsiye etmiyoruz.

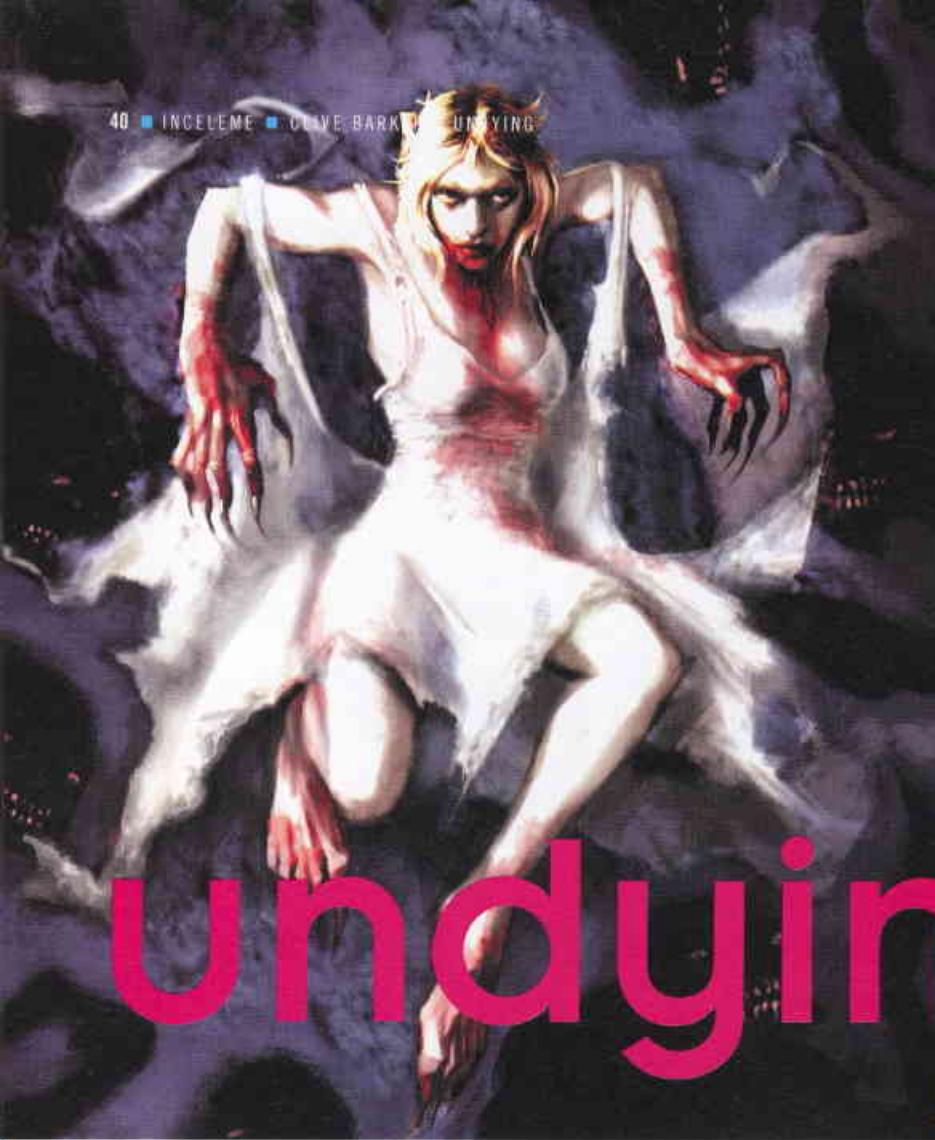
%30 ve altı: Bu oyulara verecek bir ödülümüz var. Ama bir türüne karar veremedik. Bizi Level Shit olarak düşünmüştük, ama siz karar vereceksiniz. Sağ tarafaki logoya bakın ve bu kadar berbat not alacak oyulara vereceğimiz ödül ismini bulun. Bulana surpriz bir ödülümüz var!

EN ÇOK SATANLAR**PC**

1. The Sims
2. The Sims Livin' Large Expansion
3. Diablo II Gift Set
4. Rollercoaster Tycoon
5. Everquest: Ruins of Kunark
6. Hitman: Codename 47
7. Everquest: Scars of Velious
8. Command and Conquer: Red Alert 2
9. Baldur's Gate 2
10. Starcraft Battle Chest

KONSOL

1. NBA Live 2001 (PS2-DC)
2. Madden NFL 2001 (PS2)
3. Midnight Club Street Racing (PS2)
4. Metropolis Street Racer (DC)
5. SSX (PS2)
6. Madden NFL 2001 (PS2 - DC)
7. Tekken Tag Tournament (PS2)
8. Crazy Taxi (DC)
9. Smuggler's Run (PS2)
10. Dynasty Warriors 2 (PS2)



Undying

Bomboş salonda tek başıma buldum kendimi. Oysa az önce, gözlerimi açtığında birçoğu sıyah giyinmiş, ellerinde mendille ağlayan bir sürü insan vardı etrafında. O kadar insan nasıl da korkuya bağışarak dağdılar aceleye? Çökmuş yerdə yavaşça doğruldum, etrafıma bakarak. Ama



CLIVE BARKER'S UNDYING

92

Grafik • Karakter animasyonları hariç, çok iyi. Mekanlar, kapılar, ışık oyuları ve gölgeler harika.

Atmosfer • Geçen ay söylemiştim, yine söylüyorum: Güpegündüz dört kişilik bir editör takımını korkutmayı başardı; bu oyun.

Ses • Ara sıra çalan kısa parçalar haricinde müzikal pek bir şey yok. Ama sesler yok muu. İnsanın kanının çekilmesine yol açıyor!

Oynanabilirlik • İlinç silah ve büyülü menülerine alışmak biraz sürüyor. Ama ondan sonrası kolay. Yağ gibi akıyor.

onca insanı korkutan şeyi bir türlü göremedim. Kim olduğumu hatırlamaya çalıştım, ama en ufak bir fikre bile sahip olmadığını farkettigimde dehşete kapıldım. Hafızamı mı kaybetmiştim?

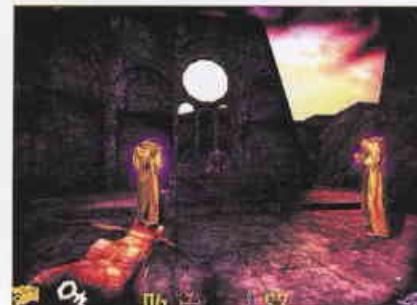
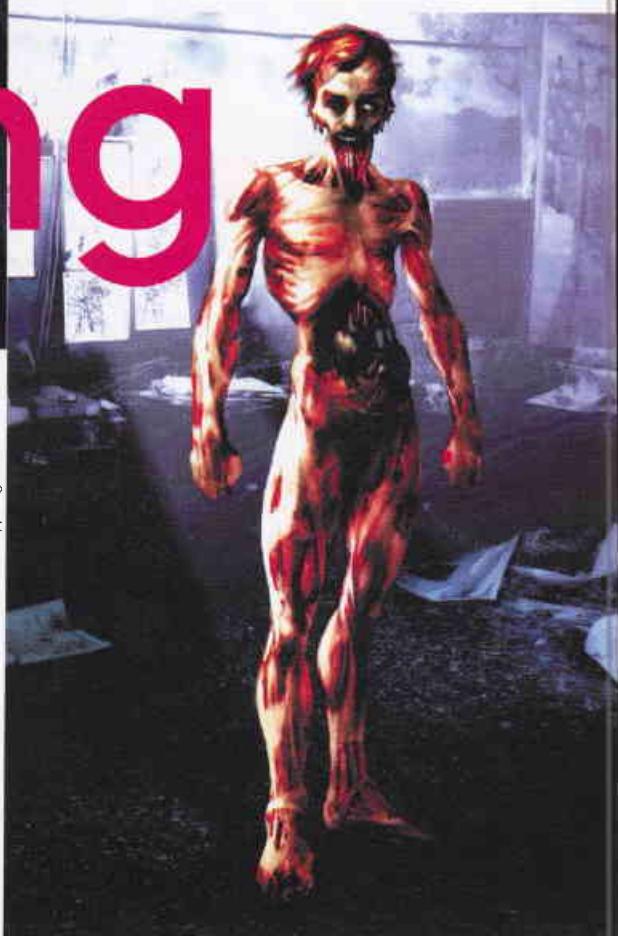
Ayağa kalktımda bütün kaslarının bana ait değillerimcsine isyan ettiklerini farkettim. Açıyla bağıran boyun kaslarını bütün irade gücümü kullanarak arkama çevirdiğimde, bir lahitin üstünde duran tahta kutuyu gördüm. Açıktı. Şeklinden anlaştığı kadarıyla, bu bir tabut. Peki, ben ne arıyorum burada?

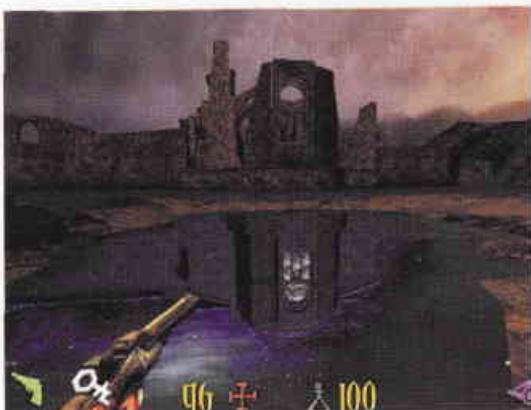
"Kimim ben" diye haykırmak için ağızımı sönüna kadar açtım, ama tam o anda duyduğum hırıltı darmalarımda akan kanı dondurdu. İnsan olmayan, çağlar ötesinden gelen, dünya üzerinde unutulmuş, korkunç şeylerin dolaştığı zamanlardan kalan lanetli bir kahkaha gibiydi. Sol. →

• Boş bir manastır harabesi gibi görünüyor. Ama Scrye ile gerçekte neler olduğunu görüyorsunuz.



Clive Barker, ilk önce kelimele korkutmaya başladı. Da-ha sonra gümüş perdede korkutmaya devam etti. Şimdi de oturduğumuz yerde, monitörlerimden dehşet saçıyor üzerimize. Bir garezi vardır elbet.





© Geçmişe açılan bir geçit! Harabenin sudakı yansımmasına bakın!

→ Salonun sol tarafından geliyor ses. Kafamı çevrecek oldum, göreceğim şeyin dehşetine kendimi hazırlamaya çalışarak. Ama gözlerimin şahit olduğu şey... hiç de tahmin ettiğim kadar korkunç değildi. 30 adım ötede, siyah giyimli, orta boylu bir adam bana bakiyordu. Gözlerini pek seçemiyorum, salonun içi mi kararmıştı kendime geldiğim-

Sürüğen, kimil kimil bir korku kaplamaya başlamıştı ruhumu. O isimsiz adama doğru yaklaşıkça, yüzüşünü, insansı olmayan yavaşlığını farkettikçe hissettiğim korku dejildi içimde baskın olan. Bana söyleyeceği şeyden, göstereceği gerçekten korkmaya başlamıştım esasında. Şimdi 15 adım var. Hala gözlerini göremiyorum. On adım-

sanki ruhumdaki en derin noktaları tarar gibi bakiyordu bana. Dehşetle titremeye çalıştım, başarmadım. Adama bir şey söylemek için ağızımı açtım, o da sanki benim ne istediğimi anlaymışcasına ağızını açtı. Sustum, bütün gücümle arkamı dönmeye çalıştım yaşamın o uğursuz gölgésine. Ama, başarmadım. Ne olacağsa olsun, ona ulaşmamalıydım. Kim olduğumu biliyordu o. Artık eminim. Son bir gayret. Üç adım. Bir.

Şimdi karşısında. Tam karşısında. Ama konuşmuyor. Butün insanlar nerede? O tabut neden açık? Kimim ben? Neden konuşmuyorsun? NEDEN SUSUYORSUN LANET GÖLGE? Hala susuyor içimden geçenleri okuyor. Sağ elimi kaldırıyorum, ona dokunmak için. Yine aynı şeyi yaptı, o da sol elini bana doğru uzatıyor. Ben. O. Ben. O. Balo salonu yok, dünya yok. Artık sadece ben ve o varız. Ben. O. Ben. O. Ve bir an için, o korkunç gözlere dokundum. Ve o anda bütün vücudum, kalbim, ruhum gerçek dehşetin ne demek olduğunu anladı. Elimi yüzünden aşağıya, biraz sağa götürdüm, eline dokundum. Ve o anda mantığım GERÇEĞİN ne olduğunu anladı. Kahkahalarla gülmeye başladım. Gölige adam da benimle birlikte, insanlık dışı sesler çıkartarak. Histeri krizinden sonra yere yiğildim ve gözlerim kapandı. Ve alnının buz gibi soğukluğunu alnında hissettiğim, karşısında yan tan yaşamın gölgésine son bir kez bakarak, korkunç gerçeği kabullendim.

Aslında, karşısında kimse yoktu.

Ölmeyen

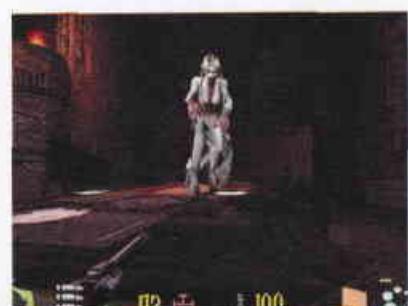
Askerlikte başlayan dostluklar bambakadır, ölene kadar sürer derler. Ama herhangi bir dostluk, sizin ölüme götürücek kadar derinden bağlayabilir mi? Undying'in kahramanı Patrick'i bağlıyor anlaşılan, çünkü büyük savaştaki komutanı Jeremiah yazdığı ümitsiz bir mektupla onu İrlanda'daki malikanesine çağırıldığından bulduğu ilk gemiye atlayıp yola çıktı. Zaten doğaüstü olaylarla fazlaıyla ilgili olan Patrick, malikaneye ulaştıktan kısa bir süre sonra Jeremiah ve Covenant ailesini avucuna almış olan lanet, onu da içine alarak dehşetli olaylar zincirini başlatıyor.

«Ayaklarınızın altında ezilen kemik sesleri, içten içe gelen gülmeler, kulağınıza fisıldayan sesler falan derken, bir noktadan sonra hakikaten korkmaya başlıyor insan»

den beri? Ama duruşundan bana bir şey söylemek istiyormuş gibi bir hali vardı. Bana doğru döndü, tam ben ona doğru dönerken. Yavaşça ona doğru yürümeye başladım. O da. Yaklaşıkca detayları sebebiliyordum. Siyah bir takım elbise giyiyordu, beyaz bir gömlek ve yine siyah bir kravat vardı üzerinde. Saçları hafifçe yana doğru taranmış, yürüyüşünde bütün bir yaşamın yükünü taşıyan bir adamın yorgunluğu belli ediyordu kendisini. Doğrudan gözlerimin içine bakiyordu, ama hala gözlerini veya yüzünü tam olarak göremiyordum. Ona doğru yürüdüm, yavaşça. O da bana. Şimdi aramızdaki mesafe 20 adımından az kaldı.

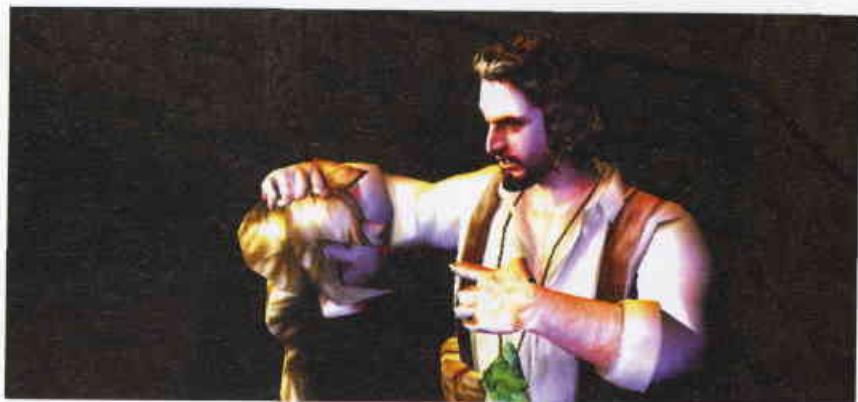
Beş. Durdum. Ve adımlarımla birlikte sanki kalbim de durdu. Niye gözlerini göremediğimi farkettim meşhul adamın. Bembeyazdı gözleri, sadece akiris yok, göz bebeği yok. Olmayan gözlerle, ama

© Akşam yemeğiiii!!!



© "Hanımfendi, ne güzel bir sesi... GULP!"





● "Ne kadar kafasız bir kadınsın Leyla!"

→ Undying'i daha bir ay önce oynamış, bitirmiş ve ilk bakış yazısını yazmış biri olarak, açıkçası bu sayfalara yazacak ne bulacağım çok merak ediyorum. Bu yazı, askerden döndüğüm ilk hafta içinde yazmak zorunda kaldığım 5 sayfalık Fifa incelemeden sonra mesleğimin test edildiği ikinci yazı olacak gibi görünüyor. Ama ok yadın çıktı bir kere, geri dönüş yok.

Ama Yaşamayan

Undying, korku filmleri ustası Clive Barker'ın bilgisayar oyunları dalındaki ilk çalışması. Daha önce birçok yazar bilgisayar oyunları yapımına soyundu. Buna rağmen çok azı başarılı olurken (Tom Clancy – Rainbow Six, Rogue Spear), birçoğu fiyasko ile ortada kalakaldı (Michael Crichton – Tresspasser, Timeline, Cem Şancı – Henüz tek bir oyuncu bile yapamadı, basıretsiz ne olacak :)). Clive Barker ise Undying ile daha ilk atışta hedefi onikiden vurmakla kalmamış, hedefi ortadan ikiye yarımiş gibi gorünüyor. Korku romanları ve filmleri dalında birçok kült eseri vardır Barker'ın (başta

● İşte herşeyin başladığı an. Covenant Malikanesi.



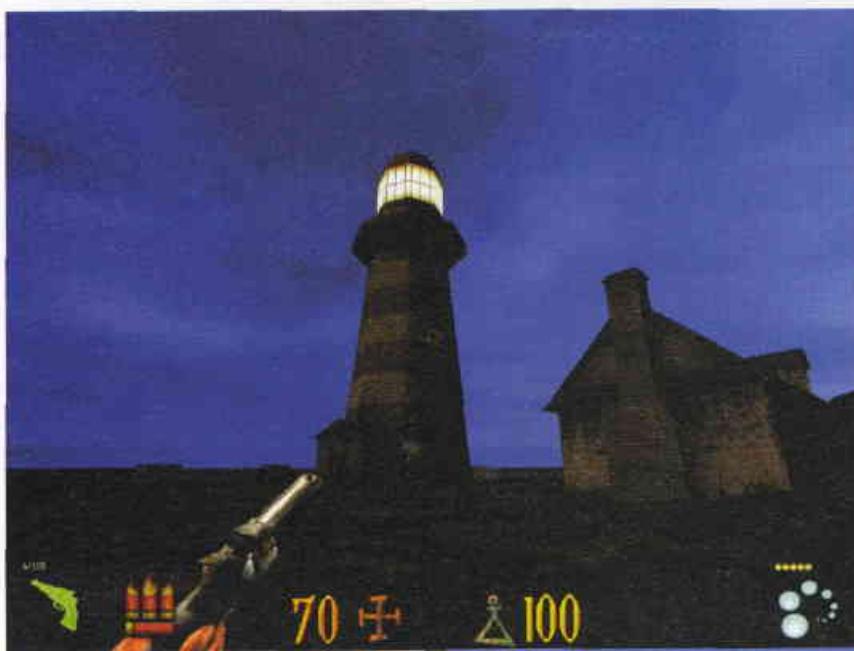
eksik kaldığı tek alan, karakterler ve ölüm animasyonları. Vurulduklarında çok gerçekçi tepkiler vermiyorlar, ama Rainbow Six veya Counter Strike gibi oyunişlara şahit olan bu gözler belki de bir aksiyon oyundan gereğinden fazla gerçekçilik istiyor da olabilir.

Ses departmanında Undying nerede de mükkemelliğe ulaşıyor. Nerede de diyorum, çünkü karakterlerin, özellikle bahçıvan, hizmetçi gibi üçüncü derecede önemli karakterlerin zorlama aksanları göze (kulağa) batıyor. Ama arkaplan sesleri de dahil olmak üzere bütün ses efektleri olağanüstü. Peşinizden koşturnan bir Howler varsa, önce uzaktan gelen ulumasını, yaklaştıkça pençelerinin soğuk mahzenin tabanında çkartıldığı takırtıları, hersey için çok geç olduğunda ise tam ensenizde solumasını duyabiliyorsunuz. Ayaklarınızın altında ezilen kemik sesleri, içten içe gelen gülmeler, kulağınızda fisildayan sesler falan derken, bir noktadan sonra hakikaten korkmaya başlıyor insan. Oyunu ikinci defa oynarken (ilkinde ofisteydim, şimdi evde tek başıma ve karanlık bir odada oynuyorum) oyunun aynı yerinde tekrar tekrar yerimden hoplatlığına göre, Undying'in benim gibi sağlam sınırları olduğunu savunan birisini bile etkileyebilecek kadar ürkütücü olduğunu bir ispatıdır.

Yaşayan

Kulağınızda fisildamaktan bahsettim biraz önce. Oyunun başından itibaren yapabildiğiniz Scrye büyüsü ile belli yerlerde daha önceden olmuş olayları görebilir veya duyabiliyorsunuz. Mesela, daha oyun başlar başlamaz Scrye atarsanız, Covenant mali kanesinin girişindeki lambaya kendini aşmış bir adamın son nefesini verişini ve damlayan kanları içen birkaç fare göreceksiniz ki, bunu daha sonra karşılaşacaklarınız için oyunun size verdiği bir garanti olarak görebilirsiniz. Bu tür "doğaüstü" olayların bulunduğu bir noktaya geldiğinizde, hafif bir fısıltı size "See", "Look around", "Scrye" gibi cümleleri fisildayacak. İşin güzel yanı oyunun akışına kendinize kaptırırken bu sesleri duymayıp, bu yerleri atlayabiliyorsunuz.

Undying'de kullanabileceğiniz sekiz büyü ve sezik silah var. Hem büyülerin ulaşması zor yerlerde bulacağınız Power Stone'lar ile 5. seviyeye kadar yükseltebilirken, bazı silahlar da birden fazla çeşitte cepheye kullanabiliyor. Büyülerin seviyesini artırmamanız, hem o büyünün etkinliğini, hem de harcadığı mana miktarını etkilüyor. Ama bazı büyülerle Power Stone harcamak tamamen gereksiz, üst seviyeleri fazla bir şey kazandırmıyor (mesela Dispel Magic ve Scrye). Benim size tavsiyem, Invoke, Magic Shield ve Skull Storm'u 5. seviyeye çıkartmanız. Invoke, öldürdüğünüz yaratıkları belki bir süre sizin içen çarpışmak üzere diriltir, ama dirilen yaratığın yine size saldırma şansı vardır. Invoke'a asılmanızın esas amacı, bu büyünün diğer silahlarla ölmeyen is-



● Hmm, deniz feneri. Her korku oyuna lazımlı.

→ kelet savaşçıları tek seferde yoketmesi.

Sıahların arasında bir tanesi var ki, onlara hayran kalacaksınız. Müthiş güçlü bir yakın dövüş silahı olan Scythe of the Celts'den bahsediyorum. Tek vuruşta iki düşmanın kellesini alabilen bu orak, ikinci modunda kullanıldığında sürekli olarak büyü gücünden yer, bunun karşılığında ise öldürdüğünüz düşmanın enerjisini bir kısmını size aktarır. Zaten Scythe'i bulduktan sonra Health Pack probleminiz de pek kalmıyor, milleti yara yara ilerliyorsunuz (tabii bir Trsanti savaşçı burnunuza Shotgun dayarsa, onu bilemem). Ayrıca, Scythe of the Celts olmadan, Covenant ailesinin lanetlenmiş üyelerini de öldürmemiyorsunuz, Covenant'lardan herhangi biriyle karşılaşırken, en güçlü silahlarınızla çalışın, sendelediğini gördüğünüz anda Scythe ile son darbeyi vurun ve kelleyi alın. Bu da benden size minik bir tüyo.

Ama Aslında Ölü

Undying mükemmel bir oyunu mükemmel yapan birçok minik detayı da içeriyor. Mesela, mermiler taş duvarlardan sekebiliyor. Düşmanlarınız da bu



özelliği yeri geldiğinde kullanabiliyor. Trsanti cadıları, kendilerini sizin silahlarınıza karşı koruyan Magic Shield yapabiliyorlar. Koruyucu alanı yoketmenin en kolay yolu Dispel atmak. Arkanızdan gelen onlarca yaratık varken bir koridorda sıkıştığınızda, karşınızda aynaya doğru koşup atladiğinizda hiç beklenmedik bir şekilde kurtulabiliyorsunuz. Oyunun ortasında Covenant ailesinden birisi sakin sakin sizin resminizi yaparken, arkanızda da dev bir yaratık çiziyor, aklınıza dank edip arkanızı döndüğünüzde pek hoş ve de kuçuk olmayan bir



sürprizle karşılaşabiliyorsunuz. Bu tür minik ve insanın oyuna olan ilgisini sürekli uyankı tutan detaylar, Undying'in bazı pürüzlerini görmezden gelmemi sağladı. Nedir bu pürüzler? Az önce de söylediğim gibi, karakter animasyonları mesela. Ayrıca, bazı durumlarda hayatı kalmanız için mutlaka yapmanız gereken Scrye ve Magic Shield büyülerinin efektləri ekranда rahatsız edici bir efekt yapıyorlar. Hele ki Magic Shield'i alıp 5. seviyeye getirdikten sonra, "ya şu büyü bitse de etrafımı net görsem" demeye başlıyorsunuz, ama bir noktadan sonra sürekli o büyüyü yapmadan hayatı kalmanız da çok zor açıkçası. Daha farklı bir efekte, oyuncuya rahatsız etmeyecek bir şekilde de Magic Shield yapılabiliyordu, bu herhalde çok zor olmasa gerek.

Ayrıca, hikayenin ilerlemesini sağlayan günlük parçalarını sağda solda buluyorsunuz. Bu günlükler çok güzel yazılmış (Barker abimiz sağolsun) ve

TEKNİK BİLGİ

Bilgi İçin • www.undying.com

Yapım • Dreamworks

Dağıtım • EA Games/Aral İthalat

Minimum Sistem • Pentium II 366, 64MB Ram, 8MB

Ekran Kartı

Multiplay • Yok

atmosfere katkıları da tartışılmaz. Ama birkaç tanesini atladığınızda hikaye akışında kopukluklar olabiliyor.

Undying mükemmelle çok yaklaşıp kılpatı dönen oyunlardan. Atmosferi mükemmel, size o korkuyu, o stresi sonuna kadar yaşatıyor. Sürekli olarak "ben kayboldum galiba!" diye panik etmenizi sağlayıp da hiç beklemediginiz bir noktadan çıkış vermemi beceriyor. Valla açık açık söylüyorum, bu oyunu kaçırırsanız bu yılın en iyi oyunlarından birisini kaçırmış olursunuz. Clive abi, yeni çalışmalarını bekliyoruz. Saygılar. ■ ■ ■

Sinan Akkol | sakkol@level.com.tr



nbalive2001

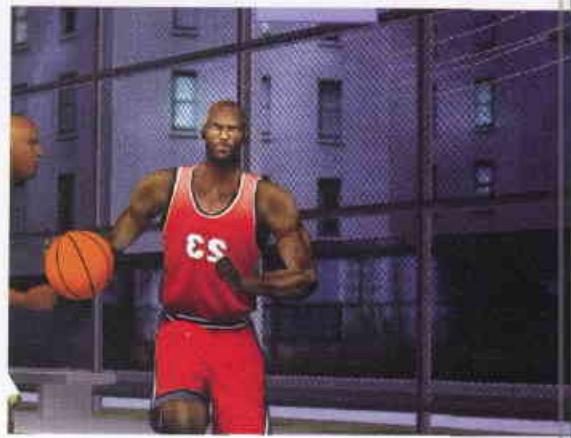


Oynat Uğurcum. Şimdi bakın Maykil burda suratını buruşturmuş. Neden buruşturmuş? Çünkü ayağına basıyor Ceysin. Olmaz ki ama!!

Bu ay Sinan'la beraber bende şimdide kadarki kısa yayın hayatımın en zor sınavını veriyorum. Bir ay sonra Level dergisindeki ilk senemi doldurmuş olacağım. Ve bu bir senede öğrendiğim en acı şey, bir serinin yeni bölümünün eskisinden hiçbir farkı olmadığından o oyunu sizlere açıklamaların ne kadar zor olduğunu. Aylar önce yazdığım Tomb Raider yazısı ile bunu farketmiş olup elimde duran NBA Live 2001 bu acı gerçeği kabullendim. Oyunu ilgili bazı kaynaklar sadece ilk 4 satırda oyunun bir

şasırttırdı. Ben FIFA için babamı ekranın başına çarıp "Baba bak artık abartıp gerçek gibi yapmışlar" dediğimi hatırlıyorum. Fakat bunu dediğim zamanlar çok geride kaldı. 97-98 yılının üzerinden ne teknolojiler ne NBA'ler geçti. Ama nedense oyunlarda değişen bir şey yok. Şu ünlü basketçilerein üzerine bilgisayarın algılayacağı plakalardan takip onları zıplatıp hareketlerini çizen teknolojiyi ilk gördüğümde ağızımı zor kapamıştım. Şimdi ise yapılan tek şey eğrisel olarak mükemmelle yaklaş-

«NBA Live 2001 sınıfının *en iyi* oyunlarından biri. Her geçen sene biraz daha geliştirmeleri oyunu mükemmelle yaklaştırıyor»



© Gözlerim bi garip oldu. Makinam renderlayamadı. Hep senin yüzünden.

öncekinden sadece ufak tefek ayarlamalarla ayrıldığını yazmışlar. E o zaman bu oyunu neden yapıyorlar? Boşuna para harcayacaklarına insan Counter Strike 2'nin tasarımlarına baslar. Hiç değilse CS 1'e iki tane daha dürbünlü bir tane de sabit makinalı atar da biz de keyfimize bakarız.

Bu ay da hep toplardan gittik

Seneler öncesinden beri bir NBA serisidir kopmuş giidiyordu. Hatta FIFA serisiyle paralel giden oyunun her sene çıkacak yeni versiyonu merakla beklenirdi. Çıkar çıkmaz da her yerde bulunmaz Hint kumaşı haline gelirdi. Çünkü her sene oyun kendini daha da aşmiş bir şekilde karşımıza çıkar bizi

mak ama hiçbir zaman yakalayamamak.

Son NBA'de iyileştirilen şeylerin başında grafikler geliyor. Karakter modelleri ve kaplamlar biraz daha iyi. Seyredilen ve oynanan şeyin ortasında insan vücudu olduğu için bunu olabildiğince iyi tasarılamak gerekiyor. NBA 2001'de de şimdije

kadar gördüğüm en iyi insan animasyonlarıyla karşılaşlığımı söyleyebilirim. Görüntüler artık bir video kamera çekimindekine çok yakın. Oyuncuların suratları geçen senekine göre biraz daha fazla detaylandırılmış ve hareketli. Fakat yine de bazen Jordan'ın suratı Guybrush'in maymunlarına benzeyebiliyor. Aman bunu Jordan abim okumasın o kadar tazminat ödeyecek param da yok.

Seyircilerin detayı gittikçe artıyor. Fakat yine 2D yine 2D. Allah'tan önceki seyircilere kaliteli jog'ler koymuşlar ve de onları biraz hareketlendirmişler. Hiç yoktan iyidir. Ortam olarak da basket

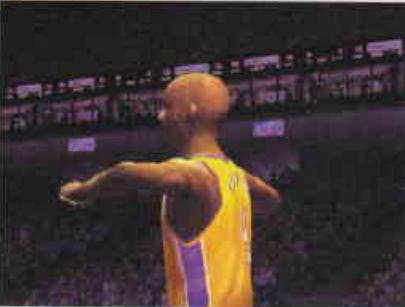
NBA LIVE 2001

81

Grafik • Karakter animasyonları ve yüz detayları son haddine dayanmış. Daha iyi insan modellemesi yok.



Atmosfer • Amerika'da şov amaçlı yapılan bir etkinliğin havası oyunda nasıl olabilir ki?

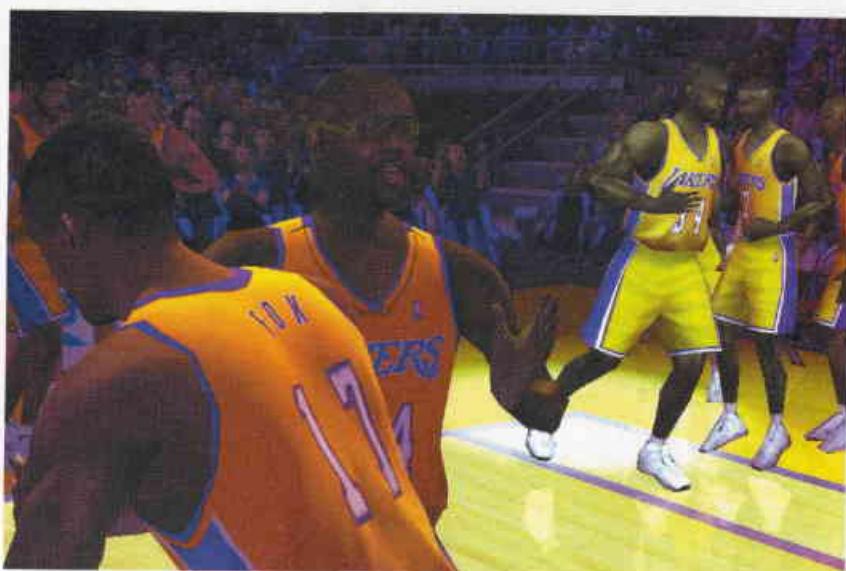


Ses • Eskisinden hiçbir farkı yok. Standart seyirci, sunucu ve top sesleri. Güncel şarkılar eşliğinde menüler.

© Niye ben buradayım? Niye insanlar bana bakıyor? Kafam da üşüyo zaten. Eve gitsem de uyuşam.



Oynamabilirlik • Alışması ve oynaması daha kolay hale getirilmiş lakin en zor seviyelerde saç baş yoldurabiliyor.



• Nasıl arkadaşlar, yeni gözlük yaptım. İyi duruyor mu?

→ salonundansa tektek karşılaşmaların yapıldığı sokakta saha daha çok hoşuma gitti. Hele gece oynayınca ışıklandırmalı dokular görülmeye değer oluyor. Oyunun başında demo televizyon klibinden farksız olmuş. Oyunun içinde de çok fazla şov unsuru olmayınca insanın canı sıkılıyor. Grafik konusunda son olarak dikkatimi çeken ufak bir nokta oldu. Oyun dışındaki görüntüler, örneğin faul atışı öncesi atacak kişinin takım arkadaşlarıyla yaptığı hareketler veya maç giriş çıkışlarında grafiklerde hiç takılma olmuyor falan kalite aynı kalıyor. Bu da buralarda oyun motoruyla yapılmış demolar olduğunu gösteriyor.

Pinball, basketball derken

Tamam, grafik oyunu aşmışlar bunu anladık. Peki seslerde ne gibi bir değişiklik var? Hiçbir değişiklik yok. Tek yenilik ara ara oyuncuların konuşması ol-

muş. Örneğin bir ters harekete küfrediyorlar veya birbirlerine moral vermek için konuşuyorlar. Spike'ın konuşmaları, seyircilerin tezahüratları, sahadaki ayakkabı giçirtileri ve top sesi hep aynı. Spike'ın anlatımındaki isabet oranı bu sefer biraz daha fazla. Yüzde 4 kadar. Müzikler de yine bir gruptan alınmış. Zaten artık EA Sports'un oyunları güncel radyolardan farksız oldu.

Oyunu açtıktan sonra karşınıza ilk çikan arabirimde yapabileceğini bütün tartışma çeşitlerini görebiliyorsunuz. Kargacık burgacık menülerin altına saklamamaları iyi olmuş. Bunlardan ilki Exhibition. Burada iki takım seçip direk oyuna dalabiliyorsunuz. Season'da eleme turlarıyla beraber tam bir sezon oynuyorsunuz. Playoffs bölümünde eleme turları atlammış bir sezona katlıyorsunuz. Bu şekilde sezon eğlencesini daha kısa yoldan yaşayabilirsiniz. Franchise bölümünde bir takımın yönetimine geçtiyorsunuz ve o takımın herşeyin ortasından alıp yukarılara taşımaya çalışıyorsunuz. Bu bölümün yanı olması oyuna biraz değişiklik katabilir. Özellikle ülkemizde bir çok futbol menajerliği oyunu varken basket menajerliğine sıcak bakanlarınız olacaktır. Herkesin ve benim de favorim olan bölüm ise One on One bölümü. Burada istediğiniz oyuncularla tek tek maçlar yapabiliyorsunuz. Bu bölümün tasarılanışı oldukça hoş. Loş park lambaları arasında beton bir sahada iki ünlü oyuncu birbirini ezmeye çalışıyor. Bu sıradaki ayakkabı bağlamalar, konuşmalar gibi şeyler oldukça hoş bir atmosfer katıyor. Fakat bölümün oynanışında biraz sorun var. Çünkü karşısındaki yemek çoğunlukla zor olmuyor. Ya da ben çok iyi oynuyorum. Ama o olamaz ki. Ben basket oyunu sevmem. Hakkalen Sinan sen niye bana basket oyunu vermişsin, ben istemedim ki? Benim istememe bakmıyorum mu? Kimse mi sevmiyor basket oyunu? Neyse sorun değil, eminim oyun da beni sevmiyordur.

Diğer bölümlerin birbirlerinden farkları olmadığını için fazla değişim yok. Genel birşeyler söylemek istiyorum. Diğer bütün bölümler için turlarla ilgili açıklamalar ve dakika seçimi gibi ortak ayarlar var. Bunun dışında çok da değişik bir şey yok. Hepsinin başında takımınızı seçerek oyuna başlıyorsunuz. Maçlara çıkmadan önce son ayarlarınızı yapıp maça çıktıysınız. Hepsi bundan ibaret. Biraz değişiklikler oyunun oynanışında ve zorluğunda yapılmış. Genel olarak takım arkadaşlarını yöneten yapay zekanın oyuna katılımı azaltılmış. Örneğin siz atış yaptığınızda ribauntla kimse çıkmıyor ve sizden emir bekliyorlar. Bunun takım kaptanlığıyla değil herkesi sizin yönetmenizle alakası var. Aynı şey kaybedilen toplar içinde geçerli. Eğer yerde top varsa sizle beraber bütün takım arkadaşlarınız, "Bu seneki patateslerde pek sari oldu, iyi kızar." şeklinde topa bakıyorlar.

Ayı bitirdik

Top atışları ve presler biraz daha yumuşatılmış. Amaç gözde hoş görünmesi. İlk 6 tuşlu spor oyunlarına geçtiğimiz zamanları hatırlıyorum da, raki-be yaptığınız giriş karate ve judoda 4 puan alırdır,

TEKNİK BİLGİ

Bilgi İçin • www.easports.com

Yapım • EA Sports

Dağıtım • EA Games/Aral İthalat

Minimum Sistem • P200, 32MB RAM, 100MB HDD, 4MB Ekrان kartı

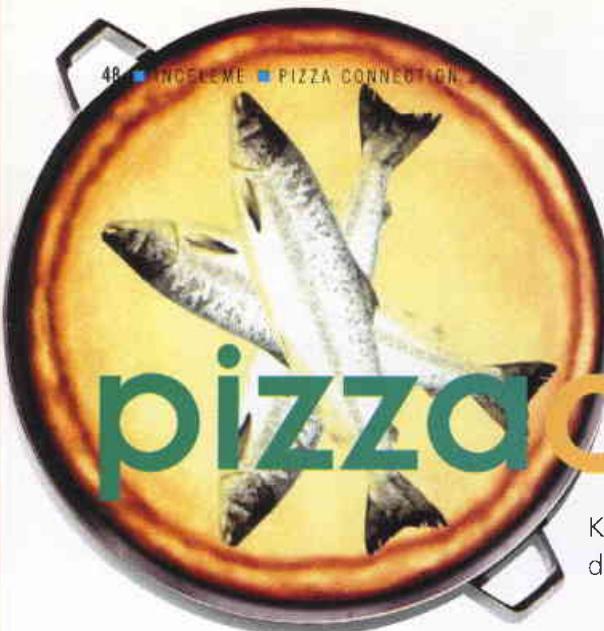
Multiplay • LAN

ata sporu gürüşte de direk tuş. Şimdi ise sadece sakin bir itme ve ufak omuz hareketleri var. Hem böyle şiddetten uzak bir toplum olarak yetişiyoruz. Rakibin bu konudaki tepkisi ile biraz daha değişik işliyor. İlk iki zorluk modunda yapay zeka biraz daha yavaş tepki veriyor ve anca ortalarda kek gibi gezinirseniz size müdahale ediyor. Hatta kolay seviyelerde arkanızı dönüp ittiğe potanın dibine bile gîrseniz kimse birşey demiyor. Fakat zor seviyeleri denemeye kalkınca bilgisayar haliyle sınırlanıyor. "Sen beni çocuk mu sanıyorsun, bi de senle mi uğraşacam!" şeklindeki küfürleri içinden sallayıp yaradana sişinip dalıyor ki fazla şiddete maruz kalmadan topu hemencik teslim ediyor.

NBA Live 2001 her ne kadar laf atıp takılsam da sınıfının en iyi oyunlarından biri. Her geçen sene biraz daha geliştirmeleri oyunu mükemmelle yapıyor. Fakat tek sorun seneler geçtikçe iyileştirmeerde azalıyor çünkü başka yapılacak birşey kalmadı. Bunun sonunun birkaç sene içinde neye dönüşeceğini ben de merak ediyorum. ■ ■ ■

Gökhan & Batu | gokhab@level.com.tr





pizzaconnection²

Koca bir Pizzacı zincirinin sahibi, tek başına, mert bir delikanlı. Bu kadar işi tek başına nasıl yapacak dersiniz?

Turnuvanın ilk turunun arkasından güneşli bir Pazartesi günüdür. Ofiste herkes mutlu bir şekilde dergi çalışmalarına devam ederken kapıda gözükten Onur daha içeri girmeden garip sesler çıkarıma başlamıştır.

- Offf beeeaa. Ne turnuva beeeeaa. Valla gözümüz gönümüz açıldı daha bir haftada. Değil mi Sinan?

- Öyle valla. Baya kasmışlar. Ne takım takıtları yapıyor adamlar. Hani şey clanı vardı şey yapıyordu adamlar... (Her zamanki CS muhabbetleri uzayıp giderken Sinan'ın eli sinsice çekmeceye gitmektedir. Bu sırada Onur'da konsollar yakınılığı yüzünden klavyeye düşman Megaem'in yokluğunundan faydalananarak rahat rahat klavye başına oturmıştır.)

- (Sinan devam eder.) Hani şey vardı, şeye he adshot attı onu gordünüz mü? Onurcum şunu al üc sayfa. Bi de hani sağ kapidan girdi AVM ile yonzuk kişi aldı.

- (Onur hiç bışeyden habersiz, tam gaz devam eder) Haaa evet evet. Gördüm bi de şeyi de vurdum mı? (Onur CD'yi görür.) Bu ne Sinan? (Onur dehsetle...) Hayır araba yarışı istemiyorum. At yarışı da istemiyorum. Gemi de olmasın. Binilecek herhangi bir cihaz üzerine yapılmış bir oyun istemiyorum. Barby'nin Makyaj Seti diye bir oyun vardı. Onu ver bana o en güzel.

- (Sinan teselli eder bir tavırla) Yok Onurcum bak bu oyunda pizzalar yapısın. Hem karın da açılmıştır senin. Bişiyik değil iki saatte biter.

PIZZA CONNECTION 2

71

Grafik • 2D fakat yeterli bir motor. Zaten oyun karışık, bir 3D motor baş dönürür.

Atmosfer • Anca uzun oynama sürelerinden sonra atmosferi yakalıyorsunuz.

Ses • Müzik hakkında söylenecek çok bir şey yok ama diyaloglar ve sesler çok güzel kullanılmış.

Oynamabilirlik • Kontrol ve arayüzde bir sorun yok. Fakat oyunun içeriği çok. Değişiklik harcamak lazımdır.

- (Zavallı Onur inanmıştır. Gözlerindeki saf ışık parlamaktadır.) Haaaa... Peki peki bakım bi evde.

Diyarbakır doğumu, babaşı eskilerin Veli Hayden

Gördüğünüz gibi bu ay sadexe bir adet araba yarışı oyunu yazıyorum. Onu da kendi isteğimle yazdım. Yalnız şimdi farkettim de sanki bu ay pek fazla yarış oyunu yok mu? Allah allah, neyse... Software 2000 adını pek duyurmamış, hatta hiç duyurmamış bir firma Pizza Connection serisinin ilk oyunu şans eseri sadece birkaç dakika görebilmiş, pek de anlam vermemiştüm. Çünkü o sıralar ortalarda Pizza Tycoon furyası pizzalarla ilgili bütün menüler altüst etmişti. İnsanlar delice birbirlerine pizza tarifleri soruyor, kara kara müşterileri nasıl daha mutlu edebileceklerini düşünüyorlardı. "Ben böcek koydum sen inek koy, cıavic çıkacak kuş çıkacak" şeklindeki muhabbetler sürerken yine bu ayarda pek de bi farkı olmayan oyun nasıl tutunabilir ki diyerek ilk oyunu es geçmiştirm. Şimdi raflarda Pizza Connection 2 şeklinde bir oyun görünce hemen aldım



ve Sinan'la ufak bir giriş yaparak oynamaya başladık. Adamların ilk yeniliklerinden sonra azmedip, ortalarda "Lahmacun Tycoon" şeklinde bir oyun da dolasıyorken, buralara kadar yeni bir pizza oyunu göndermeleri iyi olmuş.

Software 2000 baştan aşağı bir Alman şirketi →

Gece ışıklar altında pizza bekleyen aç Londra





► Biraz arap sabunu var mı? Çok tuzlu oldu bu.

→ Öyle ki sitelerinin ingilizce versiyonunu bile bulamadım.. Nedense sitelerinin İngilizce versiyonunu yapmayı düşünmemişler ya da güzel gizlemişler ben bulamadım. Ben Almanca da bildiğim için siteden bir derece yaralanabildim ama siz girmeyi pek düşünmeyin. Ya da sitenin İngilizce bölümünü bulan olursa bana haber versin. Siteye bu kadar çok değinmemin sebebi insanların sitede bol bol yazışmaları, yeni takıtlar ve pizza tarifleri değişimleri ve de oyundan çok karışık olan stratejileri ile ilgili bilgi-

oluyorsunuz ve de bütün rakiplerle ilgili sorunlarla, kendi dükkanlarınızla ilgili sorunlarla ve de bizzat pizza yapımıyla ilgileniyorsunuz. Baştan başlayalım. Oyunu girmeden önce size karakter yaratmanızı sağlayan bir ekran veriliyor. Bu ekranda karakterinizin tipi ve tam anlaşımla "ne yöne kayacağı" ayarlanıyor. Seçenekler arasında alici, satıcı, gangster, aşçı gibi maddeler var. Bunların değerlerini artırmak isterseniz başka değerleri düşürmeniz gerekiyor. Bu durumda birkaç yöne birden gitmeniz çok da

ile belirleniyor. Kalabalığın olduğu yeri biraz izleyip nereden çok insan geçtiğine bakarak belirliyor ve oradaki boş dükkanlardan birini satın alıyorsunuz. Genelde metro çıkışları veya halka açık bina ve parklara yakın yerlerden çok sayıda insan geçiyor. Eğer şehir gözünüzü çok büyük gelirse ve nereyi alacağınızı karar veremezseniz oyun size birkaç öneri yapıyor ve onlardan birini seçiyorsunuz. Aynı seçim headquarter kurarken de geçerli. Headquarter ana bina tarzında bir yer ve birkaç dükkan başına bir headquarter gerekiyor. Ana bina kurarken ana binanın seviyesi ayarlanabiliyor ve oyunda ilerledikçe daha büyük ana binalar kurulabiliyor. Böylece daha fazla dükkan kontrol ediliyor.

« Evet, evet bence de biraz abartmışlar. Sanırım adamlar oturan bizim oyunun başından kalkmasın ki başka oyun oynayamasın diyorlar. »

ler vermeleri. Aslında oyun pizza satışı dışında birçok ögeyi daha içeriyor. Fakat her şey pizza satışları etrafında dönüyor. Sitesi ve şirketi Alman kökenli olan bir oyunda İtalyan aksanıyla İngilizce konuşulması sakin kafanızı karıştırmıyor. Altı üstü bir pizza satacaksınız.

Lahmacun, ciğ köfte

Ana menu gayet açılayıcı ve sade. Domates, çarliston biber iconları arasında gayet basit bir şekilde ayarlarınızı yapıp oyuna giriyorsunuz. Yapılacak fazla ayar olmaması iyi olmuş. Karışık strateji değil, çünkü oyunda siz bir pizzacı zincirinin sahibi

kolay olmuyor. Bunların dışında pizzacının flamada kullanılacak resim ve rengi de ayarladıkten sonra oyuna giriyorsunuz. Oyunun en iyi yanlarından biri 3 ana grafik ekranı kullanmanız. Bu ekranlardan ilkı şehir görüntüsü. İkinci dükkanınızın görüntüsü. Üçüncü ekran ise pizza oluşturuyorsunuz. Bu kadar farklı ekranlar kullanmak sıkılmayı zorlaştırıyor.

Şehir görüntüsünün dükkanı koymağını yeri belirleme açısından büyük önemi var. Çünkü burada dükkanların hangi mahallelere hizmet verebildiğini, kalabalığın çok olduğu yerleri ve rakip dükkanları görebiliyorsunuz. Hizmet bölgesi bir daire

Adana, urfa kebab derken

Dükkanların içini teker teker görebileceğiniz görüntüde biraz olay kopuyor. "Bu kadar mı ayrıntıya girişim be kardeşim!" şeklindeki tepkinizi buralardan duyabiliyorum. Çünkü ben de o tepkilerin tipikinin aynısının üç katını vermiştim. Nedenine gelince, dükkanların hepsinin düzenlemelerini siz yapabiliyorsunuz. Yani kaloriferi koymağını yerdən tutun da dükkanın dekorasyon ve renk seçimine kadar. Buna çok vakit harcansanız yavaş yavaş arkadaşlarınızdan, ailenizden ve dış dünyadan kobilirsınız çünkü oyuncun ileri bölümlerinde 20 tane dükkan da açabiliyorsunuz. Ama yine de bahsetmeden geçmeyelim. Elinizdeki paraya göre dizaynı istediğiniz gibi yapabiliyorsınız. Yani istediğiniz kadar masa kaloriferi alıp onları istediğiniz şekilde dizebilirsiniz. Tabi bütün bunları yaptıktan sonra dükkanınız için çalışacak adam tutmalı ve ona görevlerini sıralamalısınız. Dükkan ne kadar büyük olursa o kadar çok çalışacak adam gerekiyor. Ve ona verecek görevleri bile ince ince ayarlayabiliyorsunuz. Evet, evet bence de biraz abartmışlar. Sanırım adamlar oturan bizim oyunun başından kalkmasın ki başka oyun oynayamasın diyorlar.





Hah tamam bunlar zengin durdu!

Amanın işçilerim çalışmıyor!

Düştü bir pizza mızza batağına

Yaptığınız pizzanın fiyatını kontrol etmemi unutmayın. Çünkü bu da olsun şu da olsun diye zevkini kaçırsanız 600 dolara yaptığınız pizzayı yedirecek hiçbir babayı git bulamazsınız. Ayrıca pizzayı menüde koyduğunuz yer de büyük önem taşıyor. Menülerde öğrenci, aile şeklinde bölmeler var. Örneğin öğrenci bölümünde iki üç malzemeli gayet makul fiyatlı pizzalar koynu ki satsın. Bu arada pizzaların tavsiye edilen fiyatını değiştirmek de elinizde. Ama dikkat edin de zarara girmeyin.

Para yönetimi oyunun en önemli unsuru. Ayrıntı ve içeriç çok olduğu için yönetimi ayarlamak da oldukça zor. Hatta bence bu oyunu adam gibi oynayan direkt bir işletme diploması vermeliler. Gelir gider düzeyini ayarlamak oldukça sıkıntılı bir iş. Pizzadan para kazanıyorsunuz. Fakat bir yandan da malzeme giderleri, kalorifer, su, elektrik faturaları, çalışanların maaşları, dükkan ücretleri gibi giderler sizi zorluyor. Üstelik para kazandığınız pizzaları da siz yapıyorsunuz ve satışları üst düzeyde tutmak yine sizin elinizde. Bir de bu kadar karmaşanın arasında rakip şirketler ve mafya giriyor. Diğer şirketlerle sürekli iletişim içerisinde oluyorsunuz. İyi veya kötü şekilde olan bu iletişimin sonucu kanlı bibeleyebilir. Sonuçta o ya da bu şekilde bu piyasada tutunmal-

siniz ve bazen size yapılan haksızlıklara kızabiliyorsunuz. Bu durumda oyunun başında karakteriniz için belirlediğiniz gangster kısmı devreye geçiyor ve içinde büyük nefretle önnüne geleni mozarella peyniri haline getiriyorsunuz. Allah'tan bu bölümde FPS şeklinde yapmamışlar. Zaten bir o eksiktı.

TEKNİK BİLGİ

Bilgi İçin • <http://www.pizzaconnection-2.de/>

Yapım • Software2000

Dağıtım • Software2000

Minimum Sistem • PII 266, 64MB RAM, 2MB Ekran Kartı

Multiplay • Yok

Aşırı ola Diyarbakır usulü

baş etti Pizza...

Bu kadar karışık bir sistemin arayüzüne iyi tasarlamayı başardıkları için firmadaki amcalarının ellerinden öpüyorum. Kimi 4 tuşlu oyunlara bu kadar absurd arayüzler tasarılanırken bu oyunda her şey yerli yerinde ve ulaşılması kolay. Bu yüzden vakit arayüze değil sadece oyuna alışıken kayboluyor. Sağ tarafa yerleştirilen menuden oyunun herşeyini kontrol edebiliyorsunuz ve gereksiz başka yerlere basmak zorunda değilsiniz. Grafikler bu oyun için oldukça yeterli. 2D çok yönlü bir motor kullanılmış. Zaten oyunda 3D modellemelere hiçbir yerde gerek olmuyor. Müzik ise çok dikkat çekmeyen orta seviye bir müzik. Fakat diyaloglar gerçekten çok kaliteli. İtalyan aksıyla İngilizce'yi bu kadar güzel konuşan biri daha görmedim. Oyunun başında size yardımcı olması açısından yardım ekranı açılıyor ve bununla beraber amcam dakikalarca konuşuyor. Ayrıca oyunun her yerinde şehirden gelen ses efektleri ve başka diyaloglar var.

Sonuç olarak oyunda yapılacak çok iş var. Büyüklükteki bütün yönetim kurulu üyelerinin yaptığı işlerden bahsediyoruz sanırım. Zor iş... Neyse ben Pizzacı olmayacam. Tip daha eğlenceli. Adam kesmek falan. Siz şimdiden bu kadar sıkıntiya girmeye razıysanız Pizza Connection 2 sizin her türlü eksiğini giderebilecek düzeyde ağır bir oyundur. Kolay gelsin. Usta 3 acılı çek.. ■ ■ ■

Onur Bayram | onur@level.com.tr



The logo features two black and white photographs of KISS band members. On the left is Gene Simmons with his signature dark makeup and a wide, toothy grin. On the right is Paul Stanley with his signature "Starchaser" makeup, including a painted-on mustache and a wide, toothy grin. Below the images is the word "kisspinball" in a stylized font, where "kiss" is in green and "pinball" is in red.

Bir top peşinde koşturmak zararlıdır. İki top peşinde koşturmak yorucudur. Üç top pesinde kosturmak....

Büyük, efsanevi ama aslında çoğumuzun tanımadığı rock grubu KISS üzerinde şimdiden kader birçok oyun yapıldı. Grubun benim için anlamı ve önemi sadece suratı boyalı dil çikanlar olması. İşin kötüsü bu suratı boyalı sürekli dil çıkışarak dolaşan adamları konu almayıp sadece ismini kullanan bu kadar oyun var ve bunun sebebini çözebilmış değilim. Bu seferki oyun ise God Games gibi iddialı bir firmanın yayılacağı KISS Pinball.

Mikromekanik harikası

Bir tilt makinasının aşağı yukarı bir Pentium IV işlemci kadar karışık ve kompleks olduğunu söylesem inanır mısınız? Bir tilt makinasının içini ve sisteminin neye benzediğini ilk gördüğümde şok olmuşum. En takdir ettiğim mekanik sistemler arasında yer alan bu aletleri hala uzaylıların yapmış olabileceğini düşünüyorum. Neden derseniz kısaca şöyle açıklayayım. Makinanın gördüğünüz bütün alanı elektronik olarak kontrol ediliyor ve bilgisayara benzer bir sisteme değerlendirilip gerekli puanlama yapılıyor. Tabi gördüğünüz alanı oluşturan topun ittiği, deydiği veya dolaştığı mimari yapıdan hiç bahsetmemek lazımlı. O her tilt aletinde değişen ayri bir sanat.

Biraz fazla abartmış görülebilirim ama bu aletler gerçekten birer şaheser. Neyse gelelim oyuna. Sizinde anlımiş olacağınız gibi oyun, KISS grubu-

KISS PINBALL

49

Grafik • Bu masaların da üç boyutlu tasarılmamış olması büyük bir eksidir. Fakat sadece masum bir pinball oyunu oynuyorsunuz, Counter değil.

Atmosfer • KISS'e uygun bir atmosfer yaratılmadığı kesin. Ama gerek olduğunu da hiç sanmıyorum.

ses • Oyunun konusu ünlü bir rock grubu Üzerine kurulmuş. Fakat rock müzik neden duymuyoruz.

oynanabilirlik • Arayüz yok. Sadece 3 tuş kullanılıyor
Daha kolay bir oynanabilirlik olabilir mi?

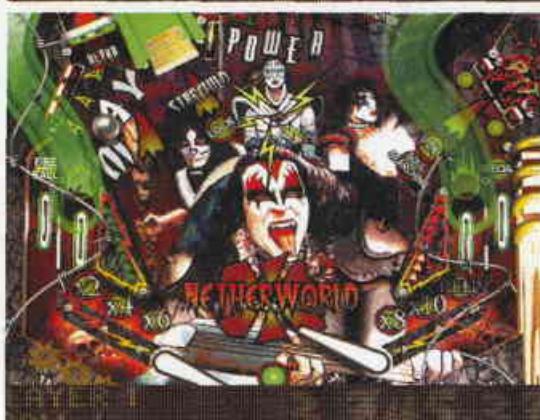
la ilgili ögelerle mimarisi kurulmuş sanal tilt makinalarında oynama üzerine ilk izlenim oyunun nasıl olduğuna bile bakılmadan yapılabılır. Genel kural, başka yerde para harcayarak ve jeton alarak oynanan bir oyunu sınırsız oynayabilmek her zaman güzeldir. Hele bu oyun tiltse ve siz de Amerika oyun salonlarında değil de İstanbul gibi bu zevki keşfedememiş bir kente yaşıyorsanız. Dilediğiniz kadar basın tusa, jeton derdiniz yok.

Yavaş yavaş oyuncunun içine girdikçe hayal kırıklıkları başlıyor. Önce PC'de Pinball oyunları tarihimize yokluyoruz ve Sierra'nın muhteşem Ultra Pinball serisi geliyor aklımıza. Bu serinin öncüsü olduğu bir geleneği KISS Pinball'da da görüyoruz. Bu gelenek "gerçekte olması imkansız" şeylerin olmasına olarak nitelendirilebilir. Örneğin masalardan birinde grubun şu meşhur dillerinden biri topu yuttuyor veya bir yerde top fireball olarak adlandırılan bir ateşle oyuna döndürülüyor. Bi yere kadar oyuna eğlence katacak gibi gözüken unsur bir verden sonra cıvılkı olarak görülebilir.

Sok bakiim dilini içeri!!

Bütün iyi pinball oyunlarında rasladığım birşeyle bu oyun iyi olmamasına rağmen burda da rasladım. Oyunda sadece 2 adet masa var. Masaların birinin konusu KISS grubu turnede diğeri ise KISS grubu ormanda. İnatla az sayıda masa kırulması manlığını bir türlü anlayabilmeli değilim. Turneyle ilgili masada çok fazla doğaüstü olayla karşılaşmamışınız fakat değişik atraksiyon olarak puzzle şeklinde surat dizme var. Ormanın ilgili masada ise buna benzer iskelet vurmaca oyunu var. Buyla tamam hali ile oyunculara 10 puan

var. Bular topu belli bir yere atığınızda oyun duruncu scorboardda çıkan ufak eklentiler. Bunun dışında ikinci masada çift top kontrol edebildiğiniz kısım oldukça eğlenceli gözüküyor. İlk olarak bu oyunda gördüğüm bir özellik ise sürekli topu izleyen bir kameranın dışında uzaktan bütün sayıları görebileceğiniz bir kameranın da olması. Buna neden çok yararı oluyor. Geri kalan herşey bir pinball oyununda olması gerekiği gibi. Bonuslar, combolar ve milyonlarca puan var. Her masada



Q Pinball tamam da neden bütün masada amcamların dilleri var?



Q Bir topla zor oynarken ikinci top gelince aptal oluyorsunuz.

yı 5 seviyede oynayabiliyorsunuz. Seviyelerin top sayıları ve topu kaybedince sözkonusu olan top kurtarma süreleri farklı oluyor.

lik bakişa çok fazla eksik gözükmesi de bir-
şeylerin olmadığı hissediliyor. Sanki aksiyon biraz
eksik tutulmuş ve yeterince hareket sağlanamam-
ış gibi. Daha deli kombinasyonlar, daha fazla
yanıp sönen ışık bekliyor insan. Bir de sürekli top
bir verilere dokunupca gitir sesi çıkmasa... ■■■

Onur Bayram | onur@level.com.tr

TEKNİK BİLGİLER

Bilgi İçin • <http://www.wildfire.com.au/>

Minimum System • PII-233, 64MB RAM, 60MB HDD

Multiplayer • Var

ageofsail III

Kumburgaz'daki yazılımızın sahilinde birçok balık tekneleri bağlı durdurdu. Küçük fiber tekneleri olanlar genelde hafta sonu gelince işlerinden çekip gelir, Pazar günü bir iki kilo balık tutar akşam yer ve yine işlerine dönerlerdi. Bir de büyük ahşap tekneleri olan, daha yaz gelmeden oraya yerleşip yazın son palamutlarına kadar bekleyen dedeler vardı. 12 yaşında olduğum zamanlardan bahsediyorum. Her hafta o büyük ahşap teknelerden biriyle balığa çıkar, balık tutmanın inceliklerini öğrenir ama balık tutmadan geri dönerdim. Büyüdükçe o ahşap teknelerin içinde çok daha farklı bir hayat, bir uğraş olduğunu fark ettim. Yazın en başında gelip o tekneleri önce kumsala indirmek ve günlerce süren bakımlarını yapmak, sonra onları suya indirip her gün onlara kilolarca balık avlamak, fırtına olduğunda hep birlikte onları kıyıyla çekmek, yazın sonunda tekrar eski yerlerine bir kişi geçirecek şekilde bırakmak apayı bir uğraş, bir zevk. Ben sadece denize girmeyi severken ya-zın orada, kışın da boğazda vapurların arasında

AGE OF SAIL II

63

Grafik • Gemi modelleri ve duman特效leri güzel. Bunun dışında çok fazla vakit harcanmamış.

Atmosfer • Atmosferde ses eksiksliğini hissettiyor. Yine de o yüzyılların ve savaşların havası yakalanmış.

Ses • Sadece top sesi ve klasik müzik. Başka hiçbir ses çıkmıyor oyundan.

Oynanabilirlik • Çok fazla pencere, çok fazla tuş. Alışana kadar bükülebilirsiniz.

Age of Sail serisi eskilerde kalan 18. yüzyıl gemi savaşlarının şanını devam ettirmek için tekrar yola çıkıyor.

balıklarla konuşarak hayatını geçiren insanlar var. Age of Sail serisinin öyle bir geçmişi var ki ben bile hatırlamıyorum. 1996 yılının başlarında piyasaya çıkan ilk Age of Sail Windows 95'in ilk oyunlarından biri olma özelliğine sahip. Piyasayı yakından takip edenler fark etmişler, açık deniz savaşı türünde başka bir oyun bu sırada çıkmadı. Geçen ay incelediğimiz Sea Dogs bu türde yaklaştı

faşan o da belli bir hikaye üzerine kurulmuştu ve "naval combat" tarzında geçmeyen bir çok bölümü vardı. Tam bu tarzda bir şeyler yapılabileceğini bile unutmuşken Age of Sail serisinin ikinci oyunu imdadımıza koştı.(mu?)

• Yüksek çözünürlükte arayüzlerle beraber çok rahat bir görüntü sağlanabiliyor.





→ Tarihin tozlu raflarından

Serinin ikinci oyunu tamamen gerçekçi bir senaryo paketiyle karşımıza geliyor. İnkılap tarihinden silvanlar için birebir olan senaryolar 18. yüzyılda dev ülkeler arasındaki deniz savaşlarını konu alıyor. Hemen hatırlatmak gerekirse 18. yüzyıl hani şu Guybrush Threepwood'un yaşadığı, çarşaf çarşaf yelken açmış iki tarafı toplarla dolu gemilerin açık denizlerde günlerce yol alıp birbirlerini batırıkları zamanlara denk geliyor. Senaryoların özelliği bu de-

tan ibaret değil. Bunu oyuncun ara yüzünde de iyi görüyoruz. Oyun ekranını isterseniz tamamen ara yüzüsüz hale getirebilirsiniz. Bu son zamanlarda çikan oyunlarda sık görülmeye başlanan bir olay. Sadece oyun ekranıyla iç içe olmak atmosferi sağlamak büyük görev üstleniyor. Fakat bu oyunda ekranı ara yüzlerin bir veya birkaçını ekleseniz de çok bir sakıncası olmuyor. Ekranınızı Windows masaüstü gibi kullanıyorsunuz. Geminizin hızıyla, silahlara, rakiplerle ve genel ayarlarla ilgili ayrı pencere açabiliyor; istediğiniz zaman da bunları küçültürebilirsiniz. Bunlara ek olarak kullanılan iki önemli ara yüz ekranı daha var. Biri geminizin bazı ayarlarıyla oynamak için kullanılıyor. Bazı öğelerin değerlerini artırtıp azaltarak taktikinize en uygun seçeneği yakalıyorsunuz. Örneğin tayfanıza silahlarla ilgilenmelerini söyleyseñiz geminin hareket kabiliyetinde bir gerileme görüyorsunuz. İkinci önemli ara yüz ise geminizin silah ve yelken sisteminin ayarlarını yapma yarıyor. Defansif mi ofansif mi oynayaçağınız buradan kontrol ediliyor.

« Oyun başta oldukça eğlenceli gibi gözüküyor fakat çok kısa bir süre sonra kendini tekrarlamaya başlıyor.»

virdeki hemen hemen bütün deniz savaşlarını orijinal haliyle içeriyor olmaları. Yani tarih dersinden pek de farklı değil. Ülkelere baktığınızda Türk bayraklı gemilerle de karşılaşıyorsunuz fakat bir Türk gemisi seçip oynayabileceğiniz bir senaryoya rastlayamadım. Tek senaryolar dışında oynayabileceğiniz Campaign bölümleri de bulunuyor. Bunlar da yine tarihten alıntılar yaparak uzayıp giden senaryolarıdan oluşuyor.

Talonsoft oyun dünyasının en eski şirketlerinden. Askeri konulu strateji oyunlarında önde plana çıkan şirket yeni ve çok gizli(!) planlarını pek saklamıyor. Oyunun yanında aynı firmanın birkaç yeni oyununun videosu da geliyor. Bu yapımların konusu da askeri strateji ağırlıklı. Firmanın oyunları genelde sistem açısından oldukça başarılı fakat görsellik biraz eksik kalmıyor. Age of Sail II'de ise görsellik olayı biraz daha aşılmış gibi gözükmektedir.

Gemi savaşları sadece bir yelken ve üç beş top-

© Daha durumu çakmadılar, iyi mi? Alcoo!!



niz başlarında attıklarından çok azını vuruyorlar. Fakatavaşlara girip çıktıktan menzil ve isabet oranı gittikçe artıyor. Bunlarla birlikte sizin rütbeniz de yükseliyor. Tabii bu tekil senaryolar için değil campaign oyunları için geçerli.

Deniz savaşları

Firmanın görsel açıdan çok da iyi işler çıkaramadığını söylemiştim. Fakat bu Age of Sail II için çok da geçerli değil. Oyunun 3D motoru içinde serbestçe dolasmak mümkün. Bu şekilde gemilere yaklaştığınızda gemi modellerinin hoş gözüküğüne fark edeceksiniz. Hatta geminin içinde karınca sürüsü gibi dolaşan tayfayı da farketmek mümkün. Gemiler ağır hasar almaya başladıklarında yelkenlerinde delikler oluşuyor. Bu da tabii sizin hızınızın yavaşmasına sebep oluyor. Topların ateslendiği zamanlar için de duman ve su efektleri kullanılmış.

TEKNİK BİLGİ

Bilgi İçin • www.akella.com

Yapım • Akella

Dağıtım • Talonsoft

Minimum Sistem • Pentium 200, 32MB RAM, 50MB HDD

Multiplay • Var

Oyna ilk girdiğiniz andan itibaren o deneme uygun kahramanlık parçaları ve eski klasik müziker çalışmaya başlıyor. Savaşa girdiğinizde bile bu müzik hiç susmuyor. Savaş sırasında duyduğum tek ses ise topun patlayış ve suya düşüş sesleri oldu. Bunların hepsi güzel de daha başka ne var? Ne yazık ki oyunda başarılı fakat oldukça eksik teknoloji kullanılmış. Oyun başta oldukça eğlenceli gibi gözükmek fakat çok kısa bir süre sonra kendini tekrarlamaya başlıyor. Hiçbir şekilde gelişmeye açık olmayan stratejiler kullanmak bir süre sonra bayıyor. Sitesinden anladığım kadarıyla multiplayer oynayan bir çok insan var ama onları da bu işten ne anladıklarını anlayabilmem değilim. Bence boğazda balığa çıkip asıl denizin nasıl bir şey olduğunu öğrenmemeler. Tuttuğum her balıkta emeği olan büyüklerime sevgiler... ■ ■ ■

Onur Bayram | onur@level.com.tr

cultures



Bir bilgisayar oyunu misyonunu yüklenmiş gidiyor senelerdir. Çok seneler, nice iyi günümüz, nice kötü günümüz oldu bu dergiyi çıkartmaya çalışırken.

Bir çok ilki bizimle görmemiş olanlar vardır arasında; ama şunu da bilin ki çok ilklerini bizim yanımızda yaşamış olanlar da azınlık değildir. Amacımız en başından en sonuna kadar umarsızca bir kaç on sayfada bilgisayar oyunu tecrüblerimizi yapmak değil, aynı anda dostluğunuzu paylaşmak ve siz sadece oyunlarda değil, gerçek dünyada da bize yakın hissettirmekti. En büyük ve masum fantezimiz ise, bilgisayarı olmayan insanların bile bu dergiyi okumak istemeleriydi.

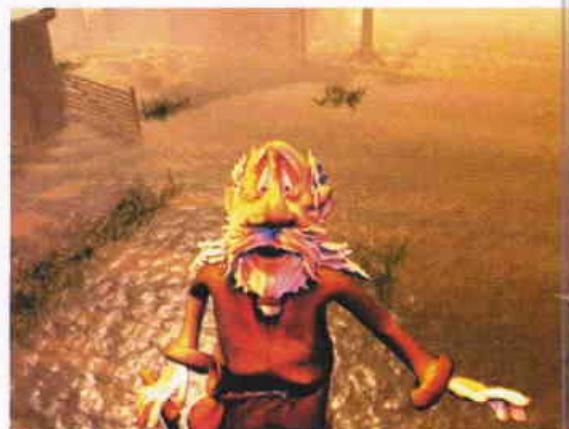
Bu yazıya başlamadan hemen önce sizden ilk ve son isteğine gelince, dergiyi elinize alıp, sayfaları arasında hızlı hızlı yüzmeniz dileyeceğim. Eğer yavaş yavaş kaybolmaya başlıyorsanız, fonzetimiz biraz daha gerçekleşiyor demektir. Belki bir gün tamamını başarırız, kim bilir?...

Yes kez sirumen (Armenian)

Cultures. İlk duyduğumda ya da CD kutusunun arkasına baktığında oyunun türünü anlamak çocuk oyuncağıydı. Sim City'i alın kızgın ateşte pembeleşene kadar kızartın, üzerine iki tane Age of Empires kırın ve tüm tavaya yayarak eșit oranda pişmesini sağlayın. Ateşi çok açmayın ki çok katı ve sert olmasın. Hatta az sulu olsun ki, güzel olsun, leziz olsun. Sonra da bir kaç tutam Seven Kingdoms serperek, Settlers'la beraber sıcak sıcak sunun. İşte öylesine çizgi film yapılı, şirin ve eğlenceli uygarlık büyütüp-geliştirme oyunu bu Cul-

tures. Aslina bakarsanız, oyunu ilginç ve sürekli içi yapan şaşırtıcı bir şekilde muhteşem bir oynanabilirlik, senaryo özgünlüğü ya da oyunun tarzi değil. Bu sefer saatlerce ekran karşısında kalmanızı sağlayan şey, oyunun renkli mi renkli makyajı. Yani diğer bir deyişle, ufak animasyonları, yerinde ses efektleri, tatlı grafikleri ve en onemli ayrıntılı karakterler bütünlüğü! (höh be! Yazarın "ayırlı karakterler bütünlüğü" gibi aklına ilk gelen anlamsız şeyi yazması, yazının akışında bu konuyu daha ayrıntılı açıklamasıyla cezalandırılmasına neden olacaktır!). Gerçekten de oyunun en zevkli kısmı yaptığınız büyütüğünüz güzeliş şehirciklerinizin işleyişini bir çizgifilmi izler gibi izlemek. Adamlıklarınızın unu taşıması, kadınlarınızın yol kenarlarında kaynatması, bebeklerin leyleklerle getirilmesi ve daha bilimum ufak hareketler oyuna seyr-i hoş bir hava katmış

Oyunumuzun konusuna gelince, çok çok eski den minik bir viking (vikingerler hakkındaki hikayeyi hatırlamak isteyenler bir kaç sene önceki "Last Vikings" yazısının girişine baksınlar) kasabası kendi



● Çocuklar çaktırmayıp ama kafamıza meteor düşmek üzere.

halinde yuvarlanıp giderken, gökyüzünden garip, sıcak, yüce ve karizmatik bir cisim gelir. Günüümüz diliyle göktaşı dediğimiz bu cisim, 6 ayrı parçaya ayrılır ve dört bir yana dağılır. Buzum zavallı vikingler ise tüm parçalarını buldukları takdirde ebedi huzura kavuŞabilecekleri zannetmektedirler. Ve böylece uzun bir yolculuğa çıkip dünyayı gezmeye başlarlar.

Ngo oiy ney a (Cantonese Chinese)

Arkadaşlar, oyunun mantığı aynı Age of Empires ve Settlers'taki gibi şehir kurmaya dayalı. Yine herşey bir döngü içerisinde. Yani yine önce bugday ekecek, sonra bunu una şevirip şeşmeden çi-

● Sol alttaki Viking gemisi ilk başlarda sizin merkez binanız olarak görev yapıyor.



Cultures

82

Grafik • Çizgi film grafikleri şirin ve eğlenceli. Demoları çok güzel.

Atmosfer • Atmosfer yüksek, her bireyin farklı olması ve farklı davranışları atmosferi çok artırılmış, ama savaş atmosferi hayal kırıklığına uğratılmış (ama zaten oyun şehrinizi büyütmeye dayalı)

Ses • Efectler iyi ve gerçekçi, müzikler ise hiç fena değil.

Oynamabilirlik • Çok basit bir oynamabilirlik, aynı anda haritanın bir kaç yerini görme özelliği. Hız ayarının olmaması oyunu uzun ve sindire sindire oynamanızı sağlamış



Boğaz kıyısına da diktik gecekonduları ama sakata gitmesek bari.



Köyünüzün etki alanı, şu minik taşlarla belirtiliyor.

→ kardığınız suyla pişirip ekmek yapacaksınız. Tabii bu sırada yiyecek için ormanda avlanabilir, balık tutabilir, meye toplayabilir, portakallı ördek bile yapmaya çalışabilirsiniz. Kestığınız odunların bir kısmıyla alet-edavat yaparken, bir kısmıyla da adamıclarınızın ayağına pabuç yapacaksınız. Zırhlar için avladığınız hayvanların derisini kullanmak isteyeciksiz ama iyi askerler sadece bununla ye-

Afgreki' (Ethiopian)

Gerçekten de oyunu benzerlerinden ayıran en büyük özellik her karakterin gerçek bir birey olması. Oyunındaki tüm herkesin ayrı bir ismi var, ve her birinin ayrı ayrı açlık, uykusuzluk, dini inanç, eğlenceli olma gibi çeşitli özellikleri var. Bu özelliklerden herhangi biri belli bir seviyenin altına düşerse, o anki ihtiyaçlarını karşılamak zorunda kal-

tan sonra sizin istediğiniz herhangi bir işi yapabilecek bir seviyeye gelecektir.

Oyunda dikkat etmeniz gereken en önemli şey sevgili okurcuğum, adamlarınızın hayatındaki denge olacak. Bir insancınızı köle gibi çalıştırarak hiç bir yere varamazsınız. Hemen herkesi evlendirmeye, çocuk ve ev sahibi oldurmaya çalışın. Kimseyi evsiz bırakmayın ve her kadına mutlaka bir tane ev verin. Böylece evde her zaman sıcak bir yemek pişectir ve çalışan erkek kesimde işten yorgun argın dönüp karısının hazırladığı çorbayı keyifle höpürdetecektir. Daha sonra ise sizin komutunuz eşliğinde (ki bunu kadınlarla sağ tıklayarak yapabilirsiniz), yatak odasına doğru meyillenekler, ve "kamara sartara" adlı ünlü viking kitabıın pratik uygulamalarını deneyeceklerdir. Maalesef kadınların oyundaki tek görevi çocuk doğurmak ve yemek hazırlamak. Diğer dikkat etmeniz gereken önemli bir nokta da elinizdeki maddelein tüketimi. Diğer real time stratejilerde olduğu gibi elinizdekiler hayvan gibi harçayı çarçabuk yenilerini bulmuyorsunuz. Bu oyunda çkartılan ürünler çok zahmetli ve sınırlı. Bazılarını elde etmek için bir kaç işlemenin geçirmeniz gerekiyor. Bu yüzden oyunda karşılaşacağınız diğer kabilelerle ticaretiniz son derece önemli. Onlarla eğer ticaret imkanınız varsa bu olanakları sonuna kadar değerlendirin. Ne yazık ki, ticaret kabul ettiğiniz anda ve siz istediğiniz kadar olmuyor. Daha önce carrier yaptığınız bir adamınızı merchant ilan etmelisiniz (bu arada meslekler arasında da bir hiyerarşi var, ki bu çok güzel düşünülmüş bir ayrıntı). Bazı mesleklerde adam atayabilmeniz için önce o adama başka işler başartırmalısınız, yani firında ekmeği pişirecek kişi önce değirmende buğdayı un haline getirmeyi öğrenmiş olmalı, ancak o zaman ona firinci olmayı öğretebilirsiniz. Bu öğrenme işi zamanla oluyor. Yani o kişiyi o mesleğe

« Cultures'ı aldığınıza pişman olacağınızı sanmıyorum, ama açıkçası oyunun sonuna kadar gelebilecek sabrınız var mı?
Onu da sanmıyorum...»

tinmeyip sizden bira ve altın isteyeceklerdir. Tabii bu sırada işçilerinizin bir pazar sabahı uyandıklarında kafalarını yanındaki boş yastığa çevirip iç çekmelerini istemeyecek ve bir gün eve gelirken uzaktan ışığın yandığını görmelerini ve enes yeme kokularını alıp mutlu olmalarını istediğinizden her birini evlendirip çoluğa çocuğa karıştıracak; son olarak da gece, yorgan olarak gökyüzüünü kullanmalarını tercih etmeyecek, refah seviyeleri için çadırlar ve evcikler yapacaksınız.

caksınız. Bu ihtiyaçlara tabii ki bir süre sonra aşk da karışacak, ve ekranınızda birden bire "Huriye Vakkasıyla evlenmek istiyor, kabul ediyor musunuz?" gibi yazılar görmeye başlayacaksınız. Daha verimli çalışmalar için onları evlendirecek ve aşklarını yine sizin inşa ettığınız bir evin içinde ateşli

bir gece geçirterek pekiştireceksiniz. Elbette ki böyle bir durumda evinizi ziyaret edecek uzun baçaklı bir kuş yanında küçük bir de bebeş getirecektir. Bebeş büyüp çocuk, sonra da yetişkin oldu-

Eskimolarla ticaret yapma imkanınız var.



Köy sınırına bu şeşil asker kuleleri dikmelisiniz.





Hum tumhe pyar karte hae (Hindi)

Oyunun genel mantığından bahsettikten sonra aklıma takılan bazı noktalar üzerinde duracağım. Bunlardan ilki ve aşırı gicik olduğum, ama aslında bir o kadar da hoşuma giden oyunda belli bir hız ayarı olmaması. Yani oyundaki tüm real time olayı sabit bir hız boyunca akiyor, herhangi bir şekilde hızlandırmamanız veya yavaşlatmanız mümkün değil. Bu kötü çunkü, bir süre sonra bayılıyor ve her şeyinizi yaptıktan sonra zamanın hız-



Baba bu yeldeğirmenini de diktik buraya ama Kişot abiye yamuk olmasın sakin!?

atadıktan bir süre sonra amcam olayda çalışma çalışıyor ve o meslein şapkasını takarak kendini alemin kralı ilan ediyor. Bu öğrenme içini adamı okula götürerek de zamanından tasarruf ederek halledebilirsiniz tabii. (Ayrıca hatırlatın bir dahaki sefere bu kadar uzun parantez açmayıam, konudan kopuyorsunuz). Merchant'la daha sonra ticareti yapacak noktaları belirleyin ve varsa ticaret seçeneklerini seçin (hepsi sadece bir sağ klikle(aferin)). Ama maalesef vikingçiklerimiz biraz korkak yaratıklar ve bilmediğleri uzun yollara-sız haritayı açmış olsanzı bile köylerini terkedip gitmek istemiyorlar. Bu durumda scout'ınızı kullanarak belli aralıklarla tabelalar dikmeli ve gitmesi gereken yolun nerede olduğunu gösternelisiniz.

İ akmasını isteyebiliyorsunuz, ve iyi çunkü böylece oyuncun çok daha adil bir mekanizması oluyor ve her isteyen (mesela sim coaster'daki gibi) oyuncun hızını minimurna indirip, bir sürü şeyi en pratik şekilde yapıp sonra eski hız'a döndürerek ufak zaman hilelerine başvuramıyor (Bence turn-based stratejiler haricinde hiç bir oyunda hız ve zorluk ayarı olmaması lazım, tüm oyun programının belirlediği ölçülerde, gittikçe zorlaşan bir yapıda, tüm zevkleri kastıra kastıra tattıran bir şekilde olmalı. Böylece herkes oyunu bitirirken en az diğerinin ki kadar aynı zorlu yollardan geçmek zorunda kalacak.. (hey! Uzun parantezler yazdırımayın demiştim, di mi??)).

Doo-set daaram (Persian)

Buraya kadar bir şehir kurma ve uygurluk büyütme oyunu olarak gayet başarılı bir oyuna karşı karşılaşuyor; ama gel gelelim bu cümlenin aynısını oyuncun savaşları için kuramıyorum. Öncelikle bence savaş öğeleri çok kışır olmuş. Kesinlikle daha çok askeri birlik türü yapılabiliirdi. Askerlerin savaşmaları ise kesinlikle bence çok yetersiz anime edilmiş; hem daha değişik animasyonlar yapabilirlerdi, hem düşmanların HP'leri gözükebiliirdi; hem de binalarda biraz daha olsun gerçek-

çi ve etkileyici yanma efektleri kullanabilirlerdi. Kisacısı oyuncun savaş kısmı daha renkli ve bir Starcraft ya da Red Alert 2 kadar heyecanlı ve savaşın sonunu merakla bekleten cinsden olabiliirdi, olmaliydi, oldurmaliydi, oldurturmalıydı (öh be!...)

Techihhila (Sioux)

Tüm bunların dışında gözüme çarpan real time stratejilerde şu ana kadar görmedigim, çok tatlı başka bir özellik daha var. O da bazı görevlerin seçenekli olması. Örnek vermek gerekirse, oyuncun 2 bölümünde haritanın alt tarafındaki kabileyi keşfettiğinizde size yukarıdaki kabilenin çok iğrenç bir kabile olduğunu devamlı topraklarına girdiklerini, hayvanlarını çaldıklarını, huzursuzluk yaratıklarını söyleyecekler. Sonra da sizden onlarla savaşta kullanmak üzere 50 tane mızrak ticareti yapmak isteyecekler ve karşılığında da aradığınız göktaşının parçalarından bir tanesini önercekler. Bu sırada yukarıdaki kabileyi keşfedeceksiniz ve hayretle onların da tam tersini söylemeye şahitlik yapacaksınız. Onlar da aşağıdaki kabileenin ne kadar zorba ve savaşçı kabileler ol-

TEKNİK BİLGİ

Bilgi İçin • <http://www.thq.co.uk/>

Yapım • THQ

Dağıtım • THQ

Minimum Sistem • Pentium 166, 32 MB bellek, 190 MB sabit disk, 4 hızlı CDROM

Multiplay • Yok

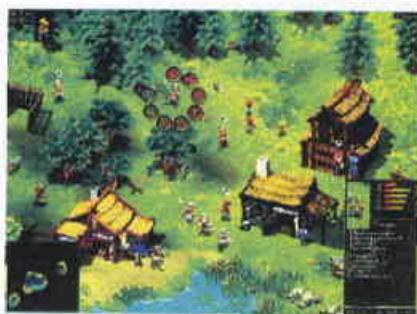
duklarını, yaptıkları kötülükleri falan anlatacaklar ve onlarla mücadelelerinde yardımcı olmanız için sizden 20 mızrak ve 20 yiyecek ticareti yapmak isteyecekler. Karşılığında o göktaşı parçasını aşağıdaki kabileden almada yardımcı olacaklar. İşte burada bilgisayar bu konuda size en ufak bir ipucu vermeden istediğiniz tarafı seçmenizi, istediğiniz tarafa barış, istediğinizde de savaş ilan edebilme seçeneklerini verecek.

Te amo (Latin)

Cultures sonuç itibariyle epey uzun süre hoşça vakit geçirebilecek bir oyun. Size devamlı gülümseyen şirin bir sevgiliye ne kadar hayır diyebilirseniz, bu oyuna da aymalarını hissedeeceksiniz. Ama sadece şirinlikle, aradaki bağın kuvvetliliği arasındaki ilişki üzerine rahatlıkla büyük spekülaysyonlar ortaya çıkabilir. Herkesin ihtiyacı olan ve doğuştan bağımlı olunan heyecan duygusun eksiksliği ise bir süre sonra aralık kapılarının kapanmasına ve incelen iplerin kopmasına ya da

sadece başka bir oyuna yönelmenize neden olabilir, benden söylemesi! ;)

Gökhan & Batı | gokhab@level.com.tr



kaothekangaroo

Hep kafa göz mü patlatacağız? Hiç mi şirin bir kanguruyla böcek pataklamak istemez canınız? Haydi hep beraber hoplayalım, zıplayalım, hatta coşalım!

Sanırım işe en iyi Kao'yu tanımakla başlamak. Kao, Avustralya'nın baharından kopup gelmiş genç bir kanguru arkadaşımız. Aslında Kao diğer bildiğiniz kangurulara göre oldukça fırıldam ve yetenekli. Uzun yolculuklara çıkmayı, güneşin batışını izlemeyi ve şaka (özellikle eşek şakası) yapmayı çok seviyor. Bir gün Kao yine yollara dökülür ve kendini bir ormanda bulur. Etrafta avalaval dolasırken, azıcık uzağındaki çalılarda bir hareketlenme görür ve meraktan hemen çalılarda dalar. Tabii dalmasıyla beraber, art niyetli avcının eline düşmesi bir olur ve böylece Kao'nun eve dönüş macerası başlar...

Evim, güzel evim...

Kao'yu uzun bir yolculuk bekliyor; hele bir de onu yolundan alıkoymak isteyen ucubeleri düşününce işler biraz daha zorlaşıyor (Kao biraz eve geç kalaçak galiba). Bu arcade oyununda düşmanlarınız çok renkli. Elindeki elma şekeriyle kafanızı vuran sapık domuzlardan tutun da hıyatmaz gibi etrafa sallanıp duran mutant böcekler kadar birçok hayvancık yolculığınız boyunca size eşlik ediyor. Tabii bu ucubeler üzerinize atlarken sizin de eliniz armut toplamıyor. Kao'nun yumrukları gerçekten esaslı, hatta Rocky bile Kao'nun yanında halt etmiş. Aparkatlarıyla rakiplerini 2-80 uzat-



Ölmadaat! Katil çalar saatler saldırıyor.

yor (bu işi zaman zaman kuyruğunu kullanarak da yapıyor). Ayrıca yakın dövüşün fayda etmediği durumlarda, 'veda ediyorum ringlere arkadaşı' diyecek boks eldivenlerini fırlatıyor ve rakibini iki kashının arasından vuruyor.

Oyununuz rengarenk bölgümlerden oluşan beş farklı dünyadan oluşuyor (toplam 25 ana bölüm ve bir o kadar da gizlenmiş bonus bölüm var). Oyun boyunca Kao'yu üçüncü şahıs perspektifinden takip ediyorsunuz, isterseniz kamerasını ona yaklaştırabilirsiniz veya sadece etrafınıza göz atmak için birinci şahıs perspektifine geçebiliyorsunuz. Aşağı yukarı her PlayStation uyarlamasında olduğu gibi Kao the Kangaroo'da mouse kullanamıyorsunuz. O yüzden özellikle yön kontrollerine alışmak normal bir PC aksiyon oyuncusu için zaman alabilir (ama kontrollerin Level okurlarını pek kasacağını zannetmiyorum). Kao'nun kroşelerini konuşurmak dışında başka yetenekleri de var. Hepsini oyuna dengeleyen bir şekilde serpiştirilmiş. Bazen planörle bir dağın tepesinden eteklerine doğru süzülürken, bazen de sürat motoruyla sulu ortamları yarip geçiyor. Tüm bu olaylar sayesinde oyunun temposu hiç düşmüyor. Ayrıca 'check-point' sistemi de oynanabilirliğe artı bir puan kazandırmış; arkanızda bırakığınız bayraklar sayesinde labirentlerde yolunuzu bulmanız çok daha kolay oluyor.

KAO THE KANGAROO

75

Grafik • Kao'nun 3D grafikleri ve animasyonları gerçekten çok hoş. Renk paleti çok zengin değil ama içerdığı renkler bu tarz bir oyun için yeter de artar bile.

Atmosfer • Tamamıyla doğal bir ortamdayız. Kah ağaçları arasında, kah bulutların üzerinde gezinir ve oradan oraya hoplayıp duruyorsunuz.

Ses • Her bölümün temasına göre farklı bir müzik anlayışı var. Kao'nun ve düşmanlarının çıkardığı garip sesler animasyonlarla oldukça uyumlu.

oynamabilirlik • Kontrollere alışmak biraz zaman alıyor. Sonuçta Kao bir PS oyunu ve mouse kullanamıyorsunuz menüler genelde iyi ama 'save' seçenekleri biraz garip.

ça jiy (maksimum 1280x1024). Renk paleti çok derin değil ama oyuna ihtiyacı olan hayatı katabilmiştir. Grafiklerin de aynı oynanabilirlik gibi siz oyna çeken bir yanı var. Özellikle Kao'nun animasyonları çok güzel. Kao'yu bir süre hareket ettirmezseniz, hemen numaralarını sergilemeye başlıyor; kesesinden çıkardığı kocaman bir çalar saatı neredeyse gözünüzü sokuyor, Rocky tadında ip atlıyor, boynunu 360 derece döndürüyor ve tabii ki tüm bunları siz oyuna çağırma için yapıyor. Ayrıca sudayken nefes almak için boynunu sıvı yüzeyine kadar uzatıyor. Ara demolar ve müzikler de çok eğlenceli. Her bölümün temasına göre müzik değişiyor.

TEKNİK BİLGİLER

Bilgi İçin • www.titus.com

Minimum Sistem • Pentium II-300, 64MB Ram, 125MB sabit disk alanı, 4MB 3D ekran kartı

Multiplayer • Yok

Kao the Kangaroo çok eğlenceli bir oyun. Aslında oyunumuz daha çok arkadaşlarının PlayStation'larını kıskanan ama abilerinin PC'lerine mahkum olan genç jenerasyona hitap ediyor. Tabii büyükler de Kao'nun peşinden birkaç gün koşabilir. Bu oyun yeterli ilgiyi görürse belki 'Kao VS Rocky' diye bir boks simülasyonu bile yapılabilir.

Kim bilir? ■ ■ ■

Güven Çatak | guven@level.com.tr

themeparkinc.

Orası öyle, hepimizin elinde büyündü dergi resmi.. Hem o zamanlar derginin bir odası bile yoktu, minicik bir masada çıktı koca dergi..

- Tabii be, ne günlerdi. Sen bu ay ne açıklıyorsun, var mı güzel bir olayın?

- Olmaz olur mu?! Gördüğüm anda vurulduğum Theme Park'ın kuşen gelmiş: Sim Coaster!!

- Harbi?? Çok iyi ya! O oyun çok zevkliydi, hatırlıyorum; ortamı kana bulamadan oynamabilen o zamanların en iyi oyunuydu! Hatta sonra Theme Hospital falan gelmişti, hatta onu da sen açıklığın hatıraları mı? Şöyle diyaloglu falan yazmıştım, şekil olsun diye...

Tarih tekerrür eder

- Aa, evet, evet.. O da çok güzeldi, olum o zamanlar ne yazmışım hatırladın mı senin için, doktor adayı falan diye... Ehe, aday kısmına gerek kalmadı şimdidi!

- Daha değil Gökhan'ım, daha 4 senem var.. Ee, nasıl, farklar var mı Theme Park'tan ve ondan 5

THEME PARK INC.

79

Grafik • Demoları yok denenecek kadar az, olanlar da kalitesiz. Grafiklerdeki çizgofilm havası atmosferde uymuş, ama daha iyisi olabilirildi.

Atmosfer • İşte grafik konusunda çok iyi olmadan da atmosferin etkileyici olabileceğinin ve kısa sürede içine çekileceğinin canlı kanıtlarından biri.

Ses • Müzikler 3. sınıf bir çizgofilm havasında bir yerden sonra, ama efektlər çok iyi, gerçekçi ve başarılı!

Oynanabilirlik • Günümüzde artık oynanabilirliği zor olan bir oyun pek olmadığından Sim Coaster da oynaması çok kolay bir oyun. Zorluk olarak, belli yerde tıkanabilirsiniz, ama her zor görevin bir trick'ı olduğunu unutmayın.

Oğlum be, ahh ah... Geçmiş geldi aklıma şimdi. Hatırlar misin, küçükük, ufacık içi dolu turşucuk bir dergiciktik o zamanlar. 64 sayfayı bize çok görürlerdi..

sene sonra çıkan Sim Theme Park'tan..

- Aslına bakarsan, çok fazla yok, ama elbetteki bazı değişiklikler var. Mesela en bariz olanı, artık parkın içinde gezebiliyorsun. Bak göstereyim sanı.. Şuradaki kameralara basınca..

- Aaaa, çok hoş olmuş. Eğlenceli bir özelliğe benziyor. 3D olması güzel olmuş, ama yine de bence daha etkileyici yapabilirlerdi, bir de böyle her şeyin içinden geçen iyi olmamış, hem gerçekçiliği bozmuş, hem de diğer türlü olsaydı parkın içindeki sorunları sıkışıklıkları daha iyi anlayabilmişsin..

- Haklısan tabii, ama olay sadece gezmek değil,

yaptığın atraksiyonların içine girip binebilirorsun da, bak su trene şimdidi.

- Anladım, iyi de olum hiç zevkli değil ki bu, neden böyle bir şey yapmışlar? Başka bir fark yok mu bari?

- Ya aslında böyle yapmışlar, çünkü o kadar uğrasıp özenle dizayn ettiğin coaster'ların içeriinden de hasıl gözüktüğünü merak edebiliyorsun..

- Bir dakika. Nasıl? Coaster'ların yollarını falan sen

mi dizayn diyorsun?

- Herhalde be, oğlum oyunun ismi ne? Karşına şıkkılecek 18 tane coaster'in her birini kendin dizayn edebiliyorsun elbette..

- Zor ya da sıkıcı olmuyor mu bari?

- Yok canım, her şey çok basit. Bak, üzerine tıktıyzorsun, hooop, sonra da buradan ister yolu döndür, ister yolu yukarı kaldır, eğim yap, ister de söyle bir 360 derece turlat kendi etrafında ki, binenler çığlık çığlığa birbirlerinin üzerine kussunlar! Öte yandan hakikaten her biriyle böyle uğraşmak istemeyebilirsins de, böyle durumlarda da hazır olarak paket programlardan alabiliyorsun..

Cık! Hayatta binmem!

- Hmmm, iyiyim. Başka var mı fark peki?

- Var elbette var, her şeye eskisine göre daha çeşitlilik ve bu sefer oyunda bitirmen gereken görevler var..

- Haydaa! Askeri tim savaşı mı bu, ne görevi yahu?

- Görevli yapmışlar, çünkü Sim Theme Park'taki →



→ gibi başboş dangıl dungul park yapmak bir yerden sonra zevkli olamayıyor. Bilirsın, insanlar bağlanmayı ve bir amaç uğruna yaşamayı severler (heyet be!)

- Nasıl görevlervi bunlar?

- Mesela belli bir aleti bir ayda 25 kişi kullanınsın, ya da 25 günde 30 tane balon sat, ya da bir ay boyunca hiç bir emrinde çalışan insanın mutluluğu belli bir seviyeye inmesin gibi. Oğlum aslında bunların bir çoğu zor görevler, ama çok basit püf noktaları var. Mesela oyuna yeni gelen özelliklerden biri de işte şu reklam televizyonları. İstediğin bir şeyin reklamını yapabiliyorsun bunlardan, her köşe başına bir tane koysan, ve özel bir alete belli bir sürede belli bir kullanıcı sokmak istiyorsan bunların hepsini sadece o aletin reklamını yaptırmaya zorlasan, rahatlıkla görevi yapabiliyorsun. Mesela, emrindeki tayfanın mutluluğunun belli bir seviyenin altına hiç düşmemesi görevi de uğraştırmıştı beni. Sonra kolay yolunu buldum tabii. Çalışanlar en çok yorgun olduklarından mutsuz oluyorlar ve kimi zamanlar işleri olduğundan onlar için yaptığım Staff Room'a bile gidip dinlenmeyorlar, sonra da iki saat kızılgın, üzgün falan olup deli ediyorlar insanı. Bu gibi durumlarda Staff ekranından yorgunluğu çok olanları belirleyip kendi elimle oldukları yerden alıp Staff Room'un hemen önüne koyuyorum, böylece dayanamayıp giriyorlar içeri keratalar.



← Sağ alttaki karakter size yardımcı oluyor.



← Düzgün yollar yapmanız parkınızı sağlığı açısından çok önemli.

Bunlardan 3 tane var, bak şuradaki harita ekranından görebiliriz: Land of Invention, Polar Zone ve Arabian Nights.

- Ne yani, oyunun kendi içinde üç tane farklı Sim Park oyunu mu var??

- Cik, hemen hepsi aslında aynı, ama parkın ve aletlerin görünüşü, sesleri ve atmosferi değişiyor. Ama yine de çok tatlı yapılmış bunlar,ambaşa bir park oyunu hissini de verebiliyor bir bakıma

TEKNİK BİLGİ

Bilgi İçin • www.themepark.ea.com

Yapım • Bullfrog

Dağıtım • EA Games/Aral İthalat

Minimum Sistem • Pentium II-233, 32MB Ram, 600MB sabit disk alanı, 4MB 3D ekran kartı

Multiplay • Yok

«Düzgün bir park kurmanın **en büyük sırrı**, devamlı **dört yol ağızları** ve halka ister şuradan git ister buradan seçenekleri değil de, tüm halkı **tek bir yol** üzerinde gitmeye zorlamak.»

Yorgunluk başa bela

- Ehe, iyi de, iki saat ugraşılmaz ki bunlarla!
- Uğraşırızın ugraşırızın, işin ucunda Golden Ticket ve Theme şirketinde hissedarlık olunca, oyle bir uğraşırızın ki...
- Vaay, yani söyle hafteden borsa olayı var.
- Yok aslında o kadar değil, sadece görevleri yaptıkça hisse toplayorsun, zaten oyuncunun en son görevi, ki bu tüm park alanını açtıktan sonra çkyor..
- Aa, dur ben sana onu anlatmadım. Aslında az önce yalan söyledim, oyunda görevler ve Challange'ler var; görevleri yapmalısın çünkü başka türlü oyunda ilerleyemezsin ve bu görevlerin sonucusu hariç tamamı, parkın bir kısmını açmaya yönelik.
- Nasıl parkın tamamı baştan verilmiyor mu?
- Pek değil, görevleri yaptıkça parkın diğer kisimları da açılıyor, belli bir süre sonra sanaambaşa bir tür park açmaya izin veriyorlar.

Alın size zor görevler

- Peki şu az önce bahsettiğin Challange'lar nedir küselim?
- Onlar da sana karşı yapılmış çeşitli "oğlum hayatı bunu yapamazsan, yaparsan al sana şu kadar hisse şu kadar Golden Ticket" iddiaları. Eğer iddiayı kabul edip yaparsan, sana vaadedileni alıyorsun, ve aynı şekilde 5 kere yapamazsan da babayı alıyorsun.
- Ee, o nesneleri alınca ne oluyor ki?



Baba, site yapmışsınız?!

Valla, araya girmeden edemedim. Theme Park Inc. hakkında bilgi toplarken adamların hazırladığı siteye bir de girdim ki ne göreyim?! Uzun zamandan beri karşılaşlığım en şirin site, flash ile hazırlanmış ve bir ofis şeklinde dizayn edilmiş. Mesela bilgisayara tıklıyorsunuz, 13 yeni mailiniz var diyip, oyunkakında size bilgiler veren, sanki patronunuzdan gelmiş gibi hazırlanmış mailler geliyor. Kitaplığı tıklıyorsunuz, içinden ekran koruyucu vs. olan kitaplar çıkıyor. Çok şirin, çok güzel. Mutlaka girin (www.themepark.ea.com)

-BlaXis

Gökhan&Batu | gokhab@level.com.tr

police tactical training

Kim devamlı deliler gibi eğitim yapıp bundan zevk alır ki? Üstelik konuda akıcılıkta yok. Sabahdan akşamaya kadar bir sürü değişik silah kullanıp kağıttan hedefleri vurmak istiyorsanız o sizin bileceğiniz iş tabii.

Hangi sıvı zekalının aklına böyle sonu olmayan ve hiç bitmeyecek bir oyun yapmak gelmiş lemem ama bu oyun adamı ifrit eder. Ehem pardon bunları yazının sonunda yazmam gerekiydi. Baştan başlayalım:

Oyunda bir polisin geçtiği tüm atış talimlerinden gereken bunlardan yüksek puanlar almaya çalışıyorsunuz. Daha doğrusu o eğitim alanını geçmek için size konmuş olan puan barajını tutturmayı ve mümkünse aşmaya çabaliyorsunuz.

Üç talim alanı ve dört silah tipi var. Talim alanlarından birincisi olan Target Range'de elinizdeki silahlı belli bir puan alıp uzmanlaştuktan sonra Alley Walk'a geçiyorsunuz. Alley Walk etrafı tahtalarla kaplı ufak çaplı bir labirent olarak tarif edilebilir. Bu labirentte karşınıza çıkan kağıt hedefleri vurdugunuz bölgelere göre puan alıyorsunuz. Burada zımanlamayı iyi ayarlamalı ve ilk çıkan düşmanları ilk vurmalısınız. Çünkü belli bir süre sonra hedefler eski haline geri dönüyor ve sizde vurulmuş olarak kabul ediliyorsunuz. Bu arada da masum insanların temsil eden hedefleri vurmaktan kaçınmalsınız çünkü size puan kaybettirirler.

Hedefleri vururken ateş ettiğiniz bölgeye göre puan alıyorsunuz. Baş bölgesi 2, vücudun ortası 3 ve diğer bölgeler ise 1 puan kazandırıyor.

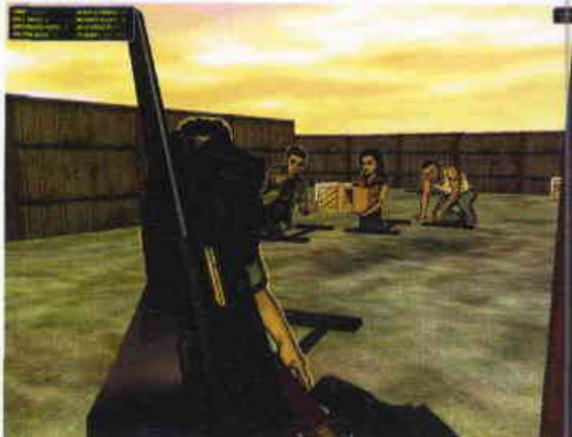
Son talim alanı ise sniperlar için özel olarak hazırlanmış iki ayrı bölümden oluşuyor. Bunlar sniper warehouse ve sniper range. Sniper wareho-

use da bir binanın camlarından çıkan hedefleri vurken sniper range'de ise çimenlik bir alanda karşınıza çıkan hedefleri indiriyorsunuz. Bu alanlardan sniper range gece oynandığında siz en çok çıldırtan ve muhitemelen geçemeyip takılacağınız bölge olacak çünkü karanlıkta hedefleri görmenz çok zor oluyor.

Şimdi gelelim silahlara

İlk kullandığınız tabancada mermileriniz laser pointer neredeyse oraya gidiyor. Buna karşın ikinci silahınız olan sniper tüfeğinde hedefinizin biraz üstüne ateş etmelisiniz çünkü tüfekler aşağı çekter. Aynı kural MP 5 içinde geçerli. Shotgun (pompalı tüfek)'da ise yapmanız gereken her atışınızdan sonra namlunun durumunu kontrol etmek ve hedefinizi mümkün olduğunda ortasından vurmak. Dikkat edin bu silahı kullandığınızda saçmalar geni bir alana yayılıyor. Özellikle rehinelerin arkasındaki teröristleri vururken çok dikkatli davranışın ve başlarının özenle vurun.

Şimdi de taktiklere gelelim. Target Range'de pek zorlanacağınızı sanıyorum. Alley walk'ta ise



Pardon bayan bu ikisi sizi rahatsız mı ediyor acaba?

dikkat etmeniz gereken konu silahınızı etrafında hedef çıkma olasılığı düşük olan boş koridorlarda fala doldurmanız ve o zaman bile ilerlemeniz. Çünkü süreniz sınırlı. Bu arada hedeflerinizden hep 3

TEKNİK BİLGİ

Bilgi İçin • www.sylum.com

Yapım • Sylum

Dağıtım • Wizardworks

Minimum Sistem • P 233, 64 MB RAM, 8 MB 3D Ekran kartı

Multiplay • Yok

puan alımıya bakın. Sniper bölümlerinde ise gerçekte taktik kullanmalısınız. Sivil hedefler çıktıığınızda eğer mermileriniz azalmışsa backspace tuşuya hedefi geçmek yerine hemen mermilerinizi doldurmaya bakın böylece eksiz puan almazsınız. Emin olmadığınız hedeflerde hemen vücudun ortasına doğru zoom yapın. Eğer hedefi görememişseniz hemen enter tuşıyla dış görüntüye geçin. Hedeften eminseniz göbekle boyun arasına nişan alın. Silah aşağıya çektiğinden 3 puanı almanızı daha olası olur.

Oyunun motoru daha geliştirilse ve senaryo, eğitimin sonunda gerçek görevlerle pekiştirilse oyun belki sürükleyici olmuş fakat bu haliyle 23 levellik bu oyunun yalnızca müziği iş yapar o kadar. ■ ■ ■

Burak Akmenek



Police Tactical Training

60

Grafik • Çizimler hiç fena değil ama özellikle ışık efektleri üzerinde daha çok durulabilir. Çok yaratıcı oldukları da söylememek.

Atmosfer • Bir yerden sonra monotonluk ve zorluktan sıkılıyorsunuz. Oyunun en zayıf tarafı bu.

Ses • Oyunun en büyük avantajı. Müzik gerçekten çok hoş. Sizi tamamen bir polis dizisinin içine sokabilir. Ama tek parça olduğu için bir yerden sonra sıkılıyorsunuz. Ses efekleri ise gayet başarılı.

Oynanabilirlik • Yüksek bir oynanabilirlik var. Birde konusu güzel olsayıdı.

Microsoft classicboardgames

Biz biz idik, biz idik. On iki oyun idik, bir kutuya dizildik...

Yoo, Borglar tarafından asimile edilmeliyordum. Yalnızca "Bu ay belki şöyledee sağlamının bir adventure ya da sık bir FRP oyunu gelir de yazarımlı" hayalleri kurarken Sinan'ın bana "Sana da inceleme olarak bu kaldıl!" demesiidi benim tüm direniş çabalarımı kırın. İşe bak, yıllar yılı tavlaydı damayıdı satrançlı bilumum oyunu oynamıştım ama GeForce, poligon, Counter-Strike, özel efekt, RTS gibi kavramların cirit attığı bu alemden dönüp dolaşıp karşıma çıkacakları aklımın ucudan bile geçmemişi doğrusu. Ne yapalım, inceleme incelemedir diye oturdum makininen başına, kureverdim bir güzel bu on iki oyunculuk pakedi.

Pencü se

Classic board games'in içinde yer alan oyunların tamamını burada kurallarıyla birlikte anlatmaya asla yerimiz yetmez, ama zaten buna gerek de yok. Özenle hazırlanmış bir yardım dosyası içinde tüm oyunların kurallarını, statejilerini ve hatta kısa bir tarihçelerini bile öğrenebilirsiniz. Ama oyunların neye benzediği konusunda kafanızda kaba bir fikir olması için kısa açıklama yapalım bakalım :

Efendim, tavla, dama, domino ve satranç hakkında hiç fikriniz yoksa onların yöresel yemek ya da uçak modeli olmadıkları uyarısını yapıp, kalan bilgiyi almak üzere sizi bir büyüğünize ya da en yakın kahveye yolluyorum.

Çin daması altigen yıldız şekilli bir sahada oy-

CLASSIC BOARD GAMES

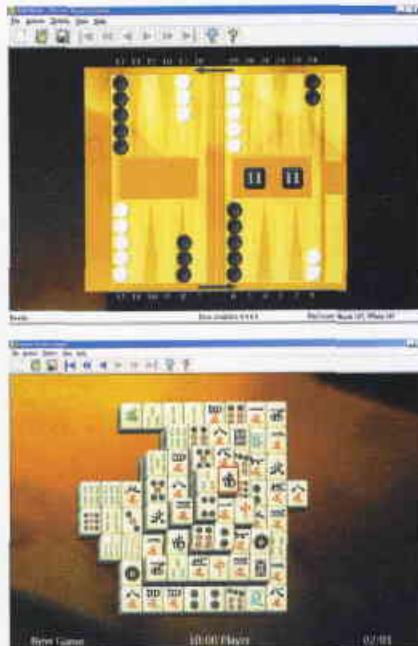
69

Grafik • 3D olarak tasarılmamış, ama böylesi çok daha rahat, çok daha kullanışlı.

Atmosfer • Nasıl yanı ??!!

Ses • Bazıları fazla kendini tekrarlasa da gayet uygun hazırlanan müziksleri var (En güzel Reversi'ninki!).

Dynamabilirlik • Kolayda oynarsınız bilgisayarın alt etmek dert değil ama zorluk seviyesi arttıkça çok kafa patlatmanız gerekecek.



► Taipei tahtasından bir görünüm...

nanan ve taşları kendi alanınızdan rakibinizinkine taşımanız gerektiren bir oyun. 4-in-a-line ise yukarıdan pulları atarak dörtlü bir sıra yapmaya çalıştığınız şu "dörtleyen kazanıyor"dan başka bir şey değil. Reversi, bazlarınıza cep telefonlarında da bulunan, rakibinizin pullarının başına ve sonuna kendi pullarınız yarak onları kendi renginize dönüştürdüğünüz oyun. Taipei, eş şekilleri bulma esasına dayalı tek kişilik bir oyun. Gomoku, dörtleyen kazanıyor'un bezli olanı, ama satranç tahtası gibi bir oyun alanı var. Chinese Chess, adından da anlaşıldığı gibi satranca benzeyen hayli zevkli bir oyun. Shogi de satrançın hemen hemen aynı niteliğinde, sadece ufak bir kaç fark içeriyor (Örneğin rakibinizin taşlarını aldıktan sonra kendi cephenizde oyna sokabiliyorsunuz!). Ve son oyun, 4000 yılı aşmış bir geçmişî olan, tüm strateji oyunlarının babası ve belki de en zorlusun oyun. Go. Size Go hakkında fazla bir şey söylemeyeceğim, yalnızca Trevanian'ın Şibumi adlı romanını okuyun diyorum, o kadar.



► İşte oyunlarımız, seç, beğen, al, oyna !

Sauveter yine de genel ışık

Classic board games'in müziklerinin biraz kendilerini tekrar etmekle beraber oldukça hoşuma gittiğini söyleyebilirim, özellikle de Reversi'nin fon müziğindeki piyano solo, oyunu oynamadan bile uzun süre dinlenebilir. Her oyunu dilediğiniz anda save etmenin şansınız da bulunuyor. Çalışmaktan yorulduğunuzda kisa bir ara verip bir kaç el 4-in-a-line ya da çin daması oynayabilirsiniz. Go ve reversi için ise biraz daha yüksek konsantrasyona ihtiyacınız olaacaktır. Bu arada zorluk seviyesini artırdığınızda bilgisayarın bir hayli düşündüğünü ve oyunun süresinin yaklaşık iki katına çıktıığını da ekleyeyim.

TEKNİK BİLGİLER

Bilgi İçin • www.microsoft.com

Minimum Sistem • Pentium 90 Mhz, 16MB RAM, 120 MB HDD

Multiplayer • Var

Classic board games, ideal bir oyun koleksiyonu CD'si. Hem zone.com'dan internet üzerinden de oynayabilirsiniz. Dostlarınıza bilmediğiniz oyunları öğretmek ya da laptop'unuz varsa orada burada oynamak için de kullanabilirsiniz. En iyisi de, Metal Gear Solid ya da Red Alert 2 oynamayan büyüğünüz için çok uygun bir hediye olabilir! ■ ■ ■

Batu & Gökhın | batu@level.com.tr

arthur'sknights

origins of excalibur

Büyüülü taş mı kılıçtan çıkar, büyülü kılıç mı taştan çıkar?

Aslen sevgili okur, bu satırları size 10 günlük sürede içerisinde iki kez kafayı yemiş bitirmiş bir bilgisayarın üzerinden yazıyorum. Siz bu satırları okurken benim çoktan format atmış olacağım bu elektronik devre yiğini ve şu az yukarıda başlığını okuduğunuz ölümlü oyuncunun ödülü bug'lari sizlere bu oyunu açıklamak için uzun işkencelerde bulundular. Başında binbir türlü bela getirse de, fizik sınavına çalışmamı engellese de, işte karşınızdayız sevgili okur! İşte koskoca iki sayfa da, bu oyuncunun lanetini kırmaya yemin ettik sevgili okur! İşte kanımızın son damlasına hepimize haktığınızı ve ihtiyacınız olan tüm bilgileri vereceğiz sevgili okur! Sizin için varız ey okur!! Tutmayın beni, heeeeyt!!!!

Onur

Öhöm, tamam. Zevzeklige gerek yok, şurada ciddi bir açıklama yapıyoruz, hayret bir şey! Evet beyler (ah ahhhhh! Gönlüm isterdi ki, buraya çökşülü ve koyu ve altın harflerle bayanlar da ya-zalim, ama tahmini derginin bir erkek okuyucusuna karşılık yaklaşık 0.015 bayan okuyucu düştüğü varsayırla pek anlamı olmaz herhalde (ama olsun, yarı prestij için yarı da o 0.015'e sayımızdan dolayı söylemeye karar verdim) ve bayanlar, Arthur's Knights: Origins of Excalibur dev Fran-



Bundan yüz yıl önce, Britanya adası çok çalkantılı ve zorlu zamanlar geçti. Bu karantina çağında Romalıların 410 yılında adadan çekilmesinden, 9 yy'ın sonlarına doğru İskandırın taarruza saldırmamasına kadar sürdü. İşte bu 500 yıl boyunca Britanya Saxonlarla savunulmuş, Kral Arthur ve yaverlik maaş şövalyeleri etsanesi ortaya çıktı. Onur, casaret ve saygınlık eden bu şövalyeler ortalarında göründüğü zamanlar Avrupa'da büyük işgaller başlamış ve Batı Roma Krallığı'nın kalıntılarından tarihin ilk barbar-

krallığı ortanmış, kelt dmine alt şövalyecilik kavramı 12 yy'dan sonra bazı şövalyelerin etkisiyle Hristiyanlıkın bünyesine girdi ve bir süre sonra hanım gözünde şövalyelerin imajı oluştu. Eğer şövalyelerin içinde ve büyük bir atın üstünde bin yıldırda ezel kişiye konuyorsa işte o dönemde adaletin ve Hristiyanlık in savagacı bir şövalyedir. Halen günümüzde bile her yıl kitaplarıyla, filmleriyle kellebenin tam anlamıyla yaşayan bir etsanıdır Kral Arthur ve Şövalyeler.

ARTHUR'S KNIGHTS: ORIGINS OF EXCALIBUR

52

Grafik • Her ne kadar grafikleri üzerinde biraz uğrasılmışsa da yetersiz karakter animasyonları ve demoların eksikliği kesinlikle bir hayalkırıklığıydı.

Atmosfer • Güzel bir fikir ziyâni edilmiş. Grafik ve oynamabilirliğe yeterince özeni göstermezse ve tüm atmosferi sadece ses efektleriyle kapamayı düşünüyorsa aldanıyor.

Ses • Bir Cryo oyunu olarak yine sahip olduğu en büyük ve en güzel özellik bu. Müzikler atmosferle tamamen uyumluken, seslendirmeler başarılı, efektlər de gayet gerçekçi.

Oynamabilirlik • Bazı yerlerde karakterinizi göremiyoruz bile. Ve koşarken yön değiştirmeye çalışmanın bile sorun oluyor. Savaşlarında da kontrolü yeterli görmedi.



C Bradwen abimizin havuzbaşı sefasi grafiklerdeki donukluk yüzünden havuzbaşı cefası haline gelmiş.





Çıksana lanet kılıç! Hınnıng hınnınggggggggh!!!

→ siz adventure firması Cryo'nun 2000 yılında çkartığı ancak Türkiye'ye geleli çok olmamış bir oyunu. Tahmin edeceğiniz gibi oyunda 7. yy'da



Şu kılıcı yerinden sökemezsem benim yeni mekan burası olacak galiba.

Time Machine'de kullanılan motorun hemen hemen aynısı (bu sefer birazcık mouse eklenmiş) yine kullanılmış. Yani karakterimizi üçüncü gözden görüyor ve tamamen 3D renderlenmiş arka planların önünde sabitlenmiş farklı kamera açılarıyla oynuyor oyunu. Bu farklı kamera açıları taktíti asla iyi bir taktiktir programcı için, daha rahat eder programcı, oyuncu için de çok kafa karıştırıcı olmadığından rahattır, ama öte yandan aynı şekilde de sorunlu bir taktiktir, ekranda görmeniz

«Oyunun negatif özelliklerinin yanı sıra çok bug'ıyla da karşılaştım. Kesinlikle daha iyisini bulursunuz.»

Kral Arthur ve yuvarlak masa şövalyeleri konu alınmış. Oyunun konusuna daha ayrıntılı olarak geçmeden önce degenilmesi gereken en önemli nokta ise oyunun yapısı. Daha önce Odyssey ve

Grafiklerin burada güzel gözüktüğüne aldanmayın.



gereken bir şeyi göremezsiniz, adamanız abuk sübük bir araya girer ve tamamen ekranдан çıkar falan. Sonuç itibariyle ben oyunun görünüşünden memnun kalmadım. İyi bir fikir, ama yeterince iyi işlenmemiş.

Dürüstlük

Oyunun konusuna gelince sevgili Level halkı, iki-ye ayrılmış bir adventure için gayet hoş ve ender bulunan her iki taraftan da olaya yaklaşabildiğiniz bir yapı görüyoruz. Buna göre konu, oyunun hemen başında sizden iki seçenekten birini yapmanızı istiyor. Ya baş kahraman Bradwen'i Celт dinine bağlanması sağlanacak ve yolunu o yönde seçeceğiniz ya da Hristiyanlık adına büyük işler yapacaksınız. Bradwen üvey kardeşi Morgan tarafından ülkeden sürüldükten sonra, yuvarlak masa şövalyelerinden biri olmaya karar verir. Bu bakımdan eğer Celт dinini seçerseniz Bradwen büyütülerin kralı, babası, atası Merlin'ler işbirliği yapacak, yok eğer Hristiyanlığı seçerseniz de Lancelot ve Novelius'un sempatisini kazanıp bir paladin olmaya çalışacaksınız. Aslına bakarsanız oyunun en büyük özelliği senaryo konusundaki bu ana seçimin oyun içinde bir çok ufak seçime pekişmiş olması. Yani karşılaşacağınız bir adamla konuşmak veya kılıcını çekip adamın cüccüğünü dörmek tamamen sizin seçiminiz. Aynı şekilde

oyun içindeki hareketleriniz, kararlarınız ve görevleri bitiş şekilleriniz karakterlerin size karşı olan tutum ve davranışlarını bir hayli etkileyebiliyor. Kısacası doğrusal olmayan bir senaryodan bahsediyorum size. Oyun hem iki ayrı küçük oyundan oluşuyor, hem de siz oynadıkça kendi içinde yapılmıyor. Bu da en başından beri olmasa gereken ideal adventure oyununa biraz daha yaklaşlığımızın bir kanıtı (bu ideal oyunun en büyük özelliği linear olmaması bence çünkü).

Oyunun grafik motoru Cryengine isimli, Cryo'ya has daha önce de kullandığı eş zamanlı 3D render'lardan oluşan bir motor. Ancak ve anack şiddetle ve büyük hayalkırıklığıyla söyleyorum ki, oyunda bekleyemediğim kadar çok bug vardı. Bu bugların yarısı grafikle ilgiliyken, yarısı da oyundan kendisiyle ilgili (yani durup dururken oyundan çıkmalar, nedensiz yere kitlenmeler...). Grafikle ilgili de çok saçma kaymalar ve bazı olmasa gereken görüntülerin yerinde olmaması gibi sorunlar var. Bu bugların haricinde, ne yazık ki grafikler hayalkırıklığımı düzeltmemeye yetmedi. Her şeyden önce arka planlar bence çok donuk, statik ve ruhsuz yapılmış. Bu da karakterlerle mekanlar arasında kimi zamanlar inanılmaz bir uyumsuzluk göstermiş. Uyumsuzluğun bariz olmadığı yerlerde de aynı donukluk kendini gösteriyor. Hareket edenle duran öğe aynı frekansta değil yani diğer bir deyişle. Gel gelelim, aynı eksiklikleri ses efektleri için söylemeyeceğim. Bence Cryo'nun hep yaptığı gibi ses efektleri gayet gerçekçi ve seslendirmeler de oldukça başarılı.

TEKNİK BİLGİLER

Bilgi İçin → www.arthursknights.com

Yapım → Cryo

Dağıtım → Cryo

Minimum Sistem → Pentium II 300, 64 MB bellek, 200 MB sabit disk, 16 Mb ekran kartı

Multiplay → Yok

Bu işitsellik konusunda kesinlikle hep bekleneni vermemi alışkanlık haline getiren Cryo'ya bu konudaki özverilerinden dolayı, buradan selam yolluyor ve yanaklarından öpüyoruz (hastasıız valla bu adamların!).

Cesaret

Sonuç itibariyle Arthur's Knight kesinlikle daha güzel olabilecek bir oyunu. Diğer bir deyişle teknolojiyi kötü kullanmaya kurban edilmiş gerçek bir efsane de diyebiliriz. Ama ne olursa olsun, şövalye ruhuna ufacık bir toz bile kondurmadığı da bir gerçek.

Şövalye ruhu, (son söz) ■ ■ ■

Gökhan & Batu | gokhab@level.com.tr

1nsane

Doğanın kucağında hayvanlarla yanyana saatlerce tozu dumana katabilmek ne hoştur, lay lay..

Evet, evet. Ne düşündüğünüzü biliyorum. Yine Onur ve yine araba yarışı diyeceksiniz. Fakat bir saniye beni dinleyin. Bunu açıklayabilirim. Sandığınız gibi değil. Bu sefer suçlu benim. Oh işte, söyledim rahatlardım. Evet doğru, suçlu benim. Bu ay bu oyunu ben, bizzat, kendim hur irademi kullanarak aldım. Sebebi ise yaklaşık iki ay öncesinden merak etmeye başlamış olmamdı. 2 aydır beta olduğu için inceleyemediğimiz 1nsane'in inceleme sonunda bu ay yapılacaktı. Birkaç aydır incelediğim 4x4 oyularından herhangi bir nevi teknikliği olan diğer araçları içeren oyularдан sonra bu oyunu başkalarının incelemesini kendime yediremezdim. Düşünsenez Sinan'ın halini. Ben bu yarış oyununu almadım diye oyunu gidip megabozukem'in'e bile verebilir. Aman tanrımdan dünşenice bile korkunç!!

Şimdi oyuna yarış oyunu dedik tabi ama esasında bu oyuncunun install'ından sonra herkesi oldukça farklı şeyler bekliyor. Öncelikle oyunun Codemasters tarafından yayınlandığını hatırlatmak lazımdır. Bu iddialı konsol ağırlıklı şirket Colin McRae ve TOCA serisini de yayinallyaşmış ve bu oyular olay olmuştu. Fakat 1nsane'den bunu beklediklerini sanmıyorum. Çünkü o profesyonel oyulara göre bu oyun sadece eğlencelik bir yapım kalyor.

OH BABY, BABY

1nsane'de yarışma kavramı birkaç değişik oyun çeşidi ve kurala bağlanmıştır. Sanki bir multiplayer oyunmuş gibi Capture the Flag tarzı modlar var. Bu modlardan ilki normal off-road oyunu. Kapıların hepsini takip ederek parkuru ilk tamamlayan kazanır. Bu kadar basit. Jamboree adlı ikinci bir modda kapılar biraz daha değişik kullanılıyor. Kapıdan ilk geçen o kapıyı aktive etmiş oluyor. Sizden önce o kapayı kapıtlarsa siz de önce başka kapıları kapıyor-

INSANE

62

Grafik • Dokuları zengin fakat animasyon ve efekt açısından çok sağlam değil.

Atmosfer • Eğlence faktörünü yukarılara taşııp yarış unsurunu ortadan kaldırılmıştır.

Ses • Korkunç kötü bir müzik var. Ses efekleri ise klasik bir yarış oyunundan ileri gitmemiştir.

Oynamabilirlik • Arabanın kontrolü oldukça zor. Temkinin elden bırakılmamıştır.



Start verilince bayrağı ilk kapanı tutabilene aşk olsun

IT'S A WILD WORLD...

Oyunun grafikleri çok da tatminkar değil. Gayet basit derecede kaplama ve modellemeler kullanılmış. Efekt ve animasyona çok sık rastlanmamış. Saçılıcaya hasarlar iyi belirtilmiş. Sesler de çok açıklayıcı değil ama standart bir araba yarışı oyununda olmasız gereken sesler. Bunun dışında oyunun fizik motorları giren değişik modlar da mevcut.

Kullanabileceğiniz 20 adet lisansı alınmamış araç veriliyor. Lisans alınmamış demek araçlar orijinal değil ve benzemesin diye de komik isimler kullanılmış demek. Tabii bir 4X4 EVO'dan sonra lisansı alınmamış kavramı oldukça ezik geliyor ama demiştim ya bu oyun eğlencelik. Araçlara ince ayar yapabiliyorsunuz. Fakat ince ayarı kim ilgilendir ki? Zaten haritalarda o kadar çok hoplayıp ziptyorsunuz ki bir de ayarlarla uğraşacak haliniz kalmıyor. Haritalar demiesen 30 tane değişik mekanda harita yapılmış. Bulunların içinde Türkiye'de var. Komik olan her haritada değişik hayvanların karşınıza çıkması. Örneğin bir haritada arkanızdan deli gibi bir koşturuyor ve eğer çarparsanız oldukça hız kaybediyorsunuz.

TEKNİK BİLGİ

Bilgi İçin • www.godgames.com

Yapım • Codemasters

Dağıtım • God Games

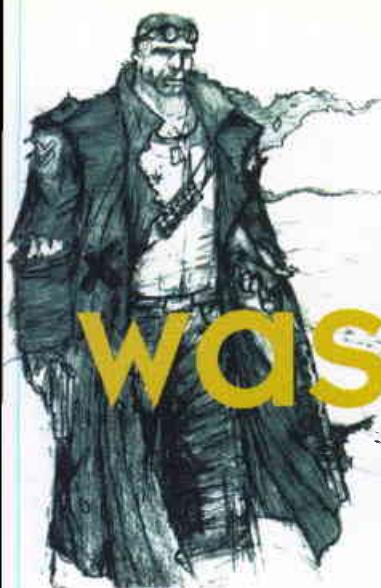
Minimum Sistem • Pentium II 400, 64 MB RAM, 8 MB 3D Ekran kartı

Multiplay • Var

runda biraz kusurlar var. Motor çok katı olduğu için araç kontrolü oldukça zor elde ediliyor. Fakat oyunu sadece eğlencelik gezecek bir oyun gibi görürseniz bu siz çok da rahatsız etmiyor.

Eğlencelik bir oyun cümlü gerçek araba unsurlarından oldukça uzak öğelere sahip. Ama bir an düşünüyorum da sanki bütün araç fiziki ne kadar da sıkıcıysa ve özgür olmak ne kadar da güzelmiş. Dağ tepe düzدüz gidip istediğiniz kadar takla atıbmak. Oh baby baby it's a wild world... ■ ■ ■

Onur Bayram onur@level.com.tr



wasteland

Madmax'in dünyasında Counterstrike! Üstelik önünüze geleni vurmak serbest. Firendly Fire açık diye strese girmeye son.

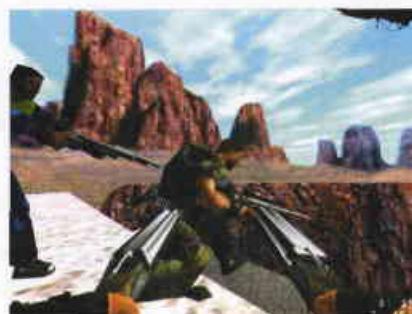
Mel Gibson'un bir zamanlar çevirmiş olduğu Madmax isimli filmi bilmeyeniz yoktur herhalde. Bu filmde dünya üzerinde petrol bittiği için başlayan buhar sonrası ortaya çıkan kaosta hükümetler çöker ve devlet düzenleri ortadan kalkar. Çikan büyük savaşlar ve buharlar sonucu dünyada bir çok yaşamsal kaynakta tehlikeli biçimde azalar. Geriye kalan ufak insan grupları ise kendi aralarında örgütlenmeye giderek küçük komünler ve çete halinde yaşamaya başlarlar. İşte böyle bir ortamda insanların petrol için yaptıkları mücadelede eski bir polis olan Max'ta yerini alır. Wasteland ise filmdeki belli başlı karakterleri de oynayabileceğiniz ve aynı zamanda, Fallout gibi oyunlardan da esinlenmiş başka bir Half Life modu.

Kargaşa dolu topraklar

Modu gene Counterstrike'ı kurduğunuz gibi kuruysınız. Daha sonra custom game kısmından aktive ediyorsunuz. Wasteland beta 2.0 tamamen frag alma üzerine kurulmuş bir mod. Herkes tek başına alabildiği kadar frag almaya çalışıyor. Yani takım arayı yok. Ama beta 2.5 te takım oyunu da olacakmış. Oyuna girdiğinizde bilmeniz gereken en önemli noktalardan biri hiçbir Half-Life modunda olmayan, çifte tabanca kombinasyonu kullanabilme özelliği, yani akimbo. Akimbo silahları ise beretta, colt, sawed-off ve desert eagle. Oyunda seçebileceğiniz karakterler 4 başlık altında toplanıyor. Karakterlerin favori silahlarını yanlarına yazıyor. Ronin Normadları altında Dieter (Be-

retta), Madmax (Sawed-Off), Theodus (Desert Eagle). USMC Raiders başlığı altında Big Tony (Desert Eagle), McLean (Desert Eagle), Scavengers başlığı altında The Wanderer (Hand Cannon), Idaho (Beretta 92FS) ve The Tribesman adı altında Tribal.

Oyuna başladığınızda karakter seçiminden sonra başlangıç silahlarınızı seçiyorsunuz. Burada seçtiğiniz silahlardan birinin karakterinizin favori silahı olmasına dikkat edin derim. Özellikle Madmax'le oynarken yakın mesafelerde bir elde Sawed-Off öteki elde tabanca ile gitmek büyük bir



© Ve hayatta göreceğiniz son manzara....

zevk. Silahları seçerken təhrib gücü yüksek olan bazı silahları seçemiyorsunuz. Bunları ancak hattadıken alabilirsiniz.

Vuramazsanız korkutun

Modda ilgimizi çeken başka bir özellik ise silahların çok iyi dengelenmiş olması ve uzak mesafeli silahlar kadar yakın dövüş silahlarında da çeşitlendirilmeye gidilmiş olmasıydı. Atma bıçakları, mızraklar, katana, sledge hammer, club gibi silahlar gene yapılarına göre farklı zararlar verebiliyor. Bıçaklar dışında mızrakları da atabiliyorsunuz. Bu mızraklar attığınız zaman kaybolmuyor ve saplandığı yerden alıp yeniden kullanabiliyorsunuz. Yalnız mızrakları duvara saplayıp merdiven basaklıları gibi kullanamıyorsunuz.

Tüfeklerde normal ateş dışında ikinci ateş tuşu genelde ateş modunuzu değiştirmeye yarıyor. Yani hızlı atış birinci seçenekinizden ikinci seçenek'i kullandığınızda tek mermi atıyorsunuz. Bu tüfeklerden yalnızca birinde farkı, Hunting rifle da



TEKNİK BİLGİLER

Bilgi İçin • www.wastelandhalflife.com

Minimum Sistem • P II 233, 64 MB RAM, 16 MB ekran kartı

Multiplayer • Sadece Multiplayer

ikincil özellik tüfeğin dipçiyle rakibe vurma var. Aslında bu özellikle zoom ile kullanılan bir silahla rakibiniz size yaklaştığında kendinizi savunabilmek için yararlı bir düşünce. Kabza ile vurma tek elde kullandığınızda beretta, colt ve desert eagle da da var.

Son olarak Wasteland de gördüğümüz en önemli farklılık silahlarınızın mermisini değiştirirken Counter'dan farklı olarak şarjörünün hepini atmanız. Yani az mermim kaldı diye şarjör değiştirirseniz kalan mermilerinize de elveda diyorsunuz. Ayrıca yanlışlıkla dolu şarşörünü atma riskinizde var. Yani reload tuşunuza dikkat edin.

Wasteland Half Life modları içinde iddialı bir yere oturabilecek, ilginç konulu bir çalışma. Daha çeşitli haritaları ve takım oyununun da eklenmesiyle hak ettiği yere oturacağına inanıyoruz. Bizim ofisimizde çoktan uzun saatler boyunca oynamaya başladık bile. ■ ■ ■

Burak Akmenek | burak@level.com.tr



© Ekonomi bozulunca silahlar karaborsaya düşer

WASTELAND

71

Grafik • Daha gelişme aşamasında olduğundan CT 1.1 kadar mükemmel değil ama ümit verici diyebiliriz. Ama daha üzerinden çalışma istiyor.

Atmosfer • Üzerinden daha çalışılması gereken ve süslenmesi gereken bir bölüm. Daha etkileyici olması için ayrıntılar dikkat edilmesi lazımlı.

Ses • Efectler gayet güzel. Karakterlerin ayak sesleri bile kendilerine has.

Dynamabilirlik • Menüler ve oyun içindeki kombinasyonlar çok iyi. Ayrıca yer çekimi ve oyuncun fizik özelliklerini de iyi uyarılmış.

in cold blood.

Casus avına çıkıyoruz! Başına ne geldiğini hatırlamaya çalışan ajanın maceraları hoş bir adventure oyununa dönüştürülmüş.

Soğuksavası hatırlıyor musunuz bilmiyorum. Ama sırı o dönemde türkmen bir takım dedikodular yüzünden ajanların ve casusların cirit attığı birçok filmi çekildiğini ve kitap yazıldığını bilirsiniz herhalde. Dönem gerçekten de sinema ve edebiyat dünyası açısından çok verimli geçti. Tabii oyun dünyası da gerek özgün projelerle gerekse de uyarlamalarla bu trendden geri kalmamıştır. Bir isim vermek gerekirse aklıma ilk 'Kızıl Ekim' geliyor. Kızıl Ekim'in hem kitabı yazılmış, hem kitabından film çevrilmiş (hani şu Sean Connery'nin kahramanı bir Rus denizaltısı kaptanını oynadığı film) ve hem de filminden oyun yapılmıştı (bir inek bu kadar da sağılmaz ki kardeşim!). Neyse, her üç yapıt da gayet olumlu eleştiriler alarak adalarını klasikler arasına yerleştirdiler. Bir PlayStation devşirmesi olan In Cold Blood da bana ilk bakışta soğuk savaşı ve biraz daha bakınca da soğuk füzonusu, super-iletkenleri, James Bond'u ve Rocky



In Cold Blood

72

Grafik • Playstation'dan uyarlanılmış. Arka planlar çok iyi ama karakterler kazık yutmuş sanki.

Atmosfer • Hikaye ve ara demolar atmosferi kurtarıyor. Ama çok daha iyi olmalıydı bence.

Ses • Çok özel bir şey yok. Ama sessiz olmak, hayatı kalmak anlamına gelebiliyor.

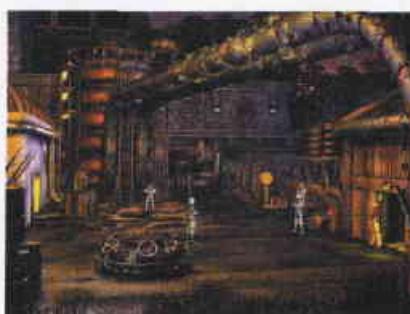
Öynamabilirlik • Kontrollerdeki saçılıklar olmasaymış çok daha zevkli bir oyun olacaktı.

IV'deki Rus azmanı Ivan Drago'yu hatırlatıyor (yani işte bir şekilde). Revolution gerçekten de Broken Sword serisiyle adventure türünde kendini kabul ettiğim bir firma. Broken Sword o kadar kafama takılmıştı ki olayı bir Paris seyahatimde Templar'ların gerçekten de asıldığı meydana gidecek kadar abarttım. İnsan izlediği bir filmin kahramanıyla özdeşleşir ya, işte öyle bir şeydi George Stobart'ın benim überimdeki etkisi (hele o Nicole yok muydu, ah ulen ah!). Anlaşılan firma üçüncü bir Broken Sword'un pazarda iş yapmayıcağını düşünerek tarzına biraz aksiyon katmaya karar vermiş. Bakalım, nasıl olmuş?

My name is Cord, John Cord

Oyunda John Cord adında bir İngiliz ajanını canlandıryorsunuz. Yakışıklı olup olmadığınız hakkını

• Etraf devriye kayníyor, bir şekilde dikkatlerini dağıtmalıyım.



da pek bir şey söyleyemeyeceğim çünkü yüzünüz pek seçilmiyor. Hikaye biraz bulamaç ama kısaca söyle anlatılabilir: Hükümetiniz tarafından Volga'da kaybolan Amerikan ajanı Kiefer'i bulmakla görevlendiriliyorsunuz. Adamınız çok sıkı korunan bir madenin içinde, ölü veya diri durumda. Ayrıca herkesin gözü bu madenin üzerinde; Çinlilerin, Amerikalıların, Volga isyan kuvvetlerinin ve tabii ki Rusların bu yeni enerji türüyle ilgili çok gizli planları var. Volga isyan kuvvetlerinin lideri Kossov'un asistanlığıyla Kiefer'in izini sürerken baş kötü Nagarov'un eline düşüyor ve bir güzel 'ıslati-



• Şu zibidilerin üstünü aradığım iyi oldu; şarjörü fullledim.

liyorsunuz'. Kendinize gelince hayatı kalmak için her iki tarafa da 'köprüyü geçene kadar dayı' demeniz gerektiğini anlıyor ve dünyayı kurtarmak için kaldığınız yerden devam ediyorsunuz. Oyunun içine serpiştirilmiş flashback'ler ve ıslatılma hadiseleri olayı yavaş yavaş açıyor. Hikayedede birçok kişi bulmak mümkün ama olayların örgüsü ve ara demolar sayesinde kendinizi bir hayli kaptırabiliyorsunuz.

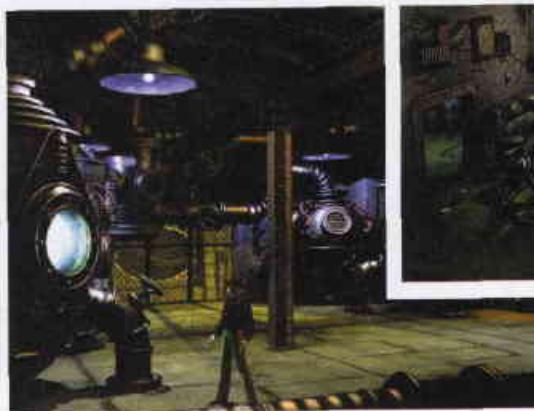
Oyun Alone in the Dark tarzı bir perspektiften oynanıyor; yani üçüncü şahıs bir bakış açısıyla ve sabit kameralar. Cord oyun boyunca bir madene, bir rafineriye, karla kaplı gizli bir üsse, zorlu bir ofis kompleksine, bir araştırma laboratuvarına ve en sonunda da bir denizaltıya sizarka görevini tamamlıyor (veya bu yerlerin hiçbirini göremeden nalları dikiyor). İlberlikçe esas göreviniz dallanıp budaklanıyor; bir bilim adamının rehin tutulan kızını kurtarmak, bir köstebegi bulmak gibi ekstralar ve en önemlisi birbirine taban tabana zıt iki fraksiyonu memnun etmek 007 tadındaki ajanınızı bir hayli yoruyor.

İki İlerli Bir Geri

John Cord'u kontrol etmek zaman zaman çok yorucu olabiliyor. Bir kere adının hareketleri baston yutmuş bir 'Dünyayı Kurtaran Adam'dan farksız →



İşte Remora bu. Her türlü bağlantınızı bu aygıtları halledecek.



Bunlardan da hiç anlamam, yok mu buralarda bir çılgın profesör?

→ Esneklik diye bir şey olmadığından takılmaları yaşanmamıyor. Adamınız interaktif bir ilişki kurmanız gereken herhangi bir şeyle karşılaşınca kafasını o yöne çeviriyor (bkz. Grim Fandango). Ajan olduğunuz için 'sessiz ve derinden' olayını iyi kavramış olmanız gereklidir. Hassas bölgeleri düşman askerleri

Adventure oyunumuzun aksiyon sahneleri gerçekten düşündürücü. Tabancanız otomatik nişanlıyor ama mouse kullanılmadığı ve kollarınız alçıdaymış gibi silah tuttuğunuzdan hedeflerinize sadece belli mesafelerden ve açılardan vurabiliyorsunuz. Ama en kötüsü yapay zeka. Adamın di-

ne bakın isterseñiz) Problemleri çözmenizde zaman oldukça faydalı olabiliyor. Oyunındaki uyduruk aksiyonla karşılaşırınca bulmacaların çok esası olduğunu söyleyebilirim. Sizi tam çözüme bakan kadar uğraştırabilir.

« In Cold Blood oturup zaman geçirilecek hatta kaptırılacak bir oyun, ama bence bir yandan da Revolution'dan Broken Sword 3'ü bekleyebilirsiniz»

nin dikkatini dağıtarak veya gölgelere saklanarak geceleyipORSUNUZ (bkz. Thief). Düşmanlarınızın bazlarını birkaç karate hamlesiyle bayıltabiliyor (uyanmamak üzere), bazlarını da isabetli atışlarla temizliyororsunuz. Bir de siz kalbura çevirmek isteyen robotlar var; onlardan sadece kaçabiliyorsunuz. Üstten bakış, zaten bit kadar olan kritik noktaları bulmayı daha da güçleştiriyor. Kapıları açmak ve merdivenleri tırmanmak da ayrı bir şenlik.

○ Daha durumu çakmadılar, iyi mi? Alooo!!



binde şarjör boşaltıyzorsunuz kılınlı bile kırıdatmıyorsunuz. Yanlarından gürültülü bir şekilde geçiyorsunuz, arkalarını dönüp bakmıyorlar. Etrafta izmarit gibi ceset kaynıyor ama hiçbir destek kuvvet gelmiyor. Olduremediğiniz bazı karakterler var, bilim adamı, teknisyen gibi. Bunları tehdit ederek bazı işlerinizi görebiliyorsunuz. Nitekim silahınızı indirip mekanı terk ettikten sonra bile adamlar alarm vermiyorlar. Kısaca 'suratına tükürsen yağmur yağıyor' durumu da diyebiliriz.

Az da olsa oyunda birtakım orijinallikler var (yok değil yanı); işte bunlardan biri de Remora. Bileğinizdeki bu aygıtları sayesinde kızıl ötesi bir bağlantı kurarak düşman bilgisayarlarına girebiliyor, onları 'hack' edebiliyor, gerekli bilgileri 'download' edebiliyor ve haberleşebiliyorsunuz. WAP'lı cep telefonu gibi bir şey Remora (bi dakkaya araya girdim, WAP deyince aklıma geldi, In Cold Blood'in WAP üzerinden bir versiyonunu buldum az önce, ilgilenenler Revolution'ın sitesi-

○ Nasıl poz ama? Makinelere de arkamı vermişim...



2D'nin Üzerine 3D Yama

In Cold Blood maksimum 640x480 çözünürlüğü desteklese de içerdeği mekanlarla ve doku kaplamalarıyla beğenilmeyecek gibi değil. Özellikle makineler ve mekanizmalar üzerine bayağı çalışılmış. Yalnız bu güzel arka planların üstünde silik, ne yaptığı belirsiz karakterler hiç yakışmamış. John Cord bile yüzüne kezzap yemiş gibi. Oyunun kahramanı olarak hiçbir görsel artışı yok. Sadece

TEKNİK BİLGİ

Bilgi İçin • www.revolution.co.uk

Yapım • Revolution Software

Dağıtım • Ubisoft

Minimum Sistem • Pentium II-233, 32MB Ram, 600MB sabit disk alanı, 4MB D3D ekran kartı

Multiplay • Yok

sinematiklerde kimin neye benzediği konusunda bir fikir sahibi olabiliyoruz. Bu arada sinematikler gerek hikayeyi kurtarma açısından gerekse de görsel açıdan çok iyi. Ayrıca belki biraz ülke değişikliği, konsepti casusluk olan bir oyunun grafiklerini de daha renkli yapabilirdi.

Seslendirme çok iyi olmasa da sesler ve müzikler insanı bir hayli havaya sokuyor. Bir sonraki ekranda bir şeyle karşılaşacaksak birden müzik değişevidir. Seslendirme kötü dedim çünkü diyaloglar da hiç iç açıcı değil. Broken Sword'daki esprili diyaloglarla karşılaşırınca ister istemez böyle bir yargıya varıyorsunuz. Ayrıca diyalogların yanında sıra karakterlere de birazlık daha derinlik vermek hikayeyi daha anlaşırlı kılabiliirdi. In Cold Blood oturup zaman geçirilecek hatta kaptırılacak bir oyun ama bence bir yandan da Revolution'dan Broken Sword 3'ü bekleyebilirsiniz... ■ ■ ■

Güven Çatak | guven@level.com.tr

pacificwarriors

Pearl Harbor'ın kuyruk acısı hala devam ediyor...

Air Combat Action

S Ya ben bu Amerikan milletini anlamış değilim; adamların tarihteki başarısızlıklar üzerine neden bu kadar yazıp çizdiklerini kavramak gerçekten zor. Özellikle Vietnam olayı, D-Day denilen Normandiya çıkartması ve 2. Dünya Savaşı'nda geçen Pearl Harbor baskını üzerinde sayısız filmler çektiler ve tabii ki oyunlar yaptılar. Bence tüm bunların arkasında bir şekilde kendilerini acınlama, hatta haklı gösterme çabası yatıyor. Ama yine de adamlara helal olsun; bizim geçmişte yediğimiz hıtları bir şekilde deşifre ettiğimizi düşünemiyorum doğrusu...

Once Japonlar Sonra Amerikalılar

Pacific Warriors, Pasifik okyanusunda geçen bir arcade; bir uçuş simülasyonu olmaktan oldukça uzak bir oyun. Bildığınız gibi önce Japonlar Pearl Harbor'ı bombalamış, sonra da Amerikalılar iki tane atom bombasını Japonya'nın iki yanında ortasına bırakıvermiş (ne kadar adil değil mi?). Oyunumuzun kötü hatta uyduruk demosu da aynen bu şekilde başlıyor. Önce bir Japon avcı uçağı ortalığı dağıtıyor, hemen arkasından da bir Amerikan avcı uçağı tarafından indiriliyor!

Ne yalan söyleyeyim, oyunda senaryo falan yok. Tüm oyunu beş tema altında toplamışlar. Onlar da aslında birbirinden çok farklı değil. Kulandığınız uçaklar değişiyor, gece baskınları falan

Pacific Warriors

49

Grafik • Zamanın teknolojisine göre bir arcade oyunu için çözdürülük çok düşük. Uçakların grafikleri ve gökyüzü manzaraları renk anlamında fena değil.

Atmosfer • Ne 2. Dünya Savaşı'nda olduğunuzu ne de Pasifik okyanusunda olduğunuzu hissediyorsunuz. Allah ne verdiye atıp tutuyorsunuz.

Ses • Müzik standart gaz rock parçalarından oluşuyor; kendiniz parça ekleyebiliyorsunuz. Sesler olağanüstü gerçekçi. Sesi sonuna kadar açın ve motor gürültüsüyle elektronik frenlere kulak verin.

Öynamabilirlik • Oyunu oynamak için parende atmanız gereklidir. Son sırat dalın ortamda, tarayın çekirgeleri ve sonra tekrar dikin burnunu uçağın.

devreye giriyor veya şimşek mimşek çakıyor. Sonuçta elde birkaç tane tropik adadan başka bir şey yok. Tamam oyun Pasifik'te geçiyor ama tropik olayının da bir adabı var yani. Oyunu kah havada kah da bir uçak gemisinden kalkarak başlıyorsunuz. Düşmanlarınız tabii ki Japon avcılar ve adalarındaki uçaksavar, tank gibi karasal İrv zıvırları. Bazen bir konvoя saldıryor, esir düşmüş Coni'leri kurtarıyorsunuz.

Ah o eski günler...

Oynamabilirlik adına bir şeyler söylemek zor; çünkü neredeyse yok gibi bir şey. Oyun bana bu açıdan eskiden Amiga'da oynadığım ve çok sevdigim Fighter Bomber'i hatırlattı (hatta o daha iyidi diyebilirim). Uçuş fiziği denilen olay sadece havada bozunca kendini hissettiriyor. Uçağınız ne kadar hasarlı olursa olsun, oyna aynı tempoda devam edebiliyorsunuz (tabii düşürülmeyeceğin sürece). Hedeflere son sürat pike yaptığınız sürece sorun yok. Genellikle birkaç sıyrıyla bir uçaksavar

U Gece operasyonları çok cool ama hedefi görememek hiç değil.



U Şu adanın güzelliğine bak! Keşke mayomu almış olsaydım...

kümescinin içinden geçebiliyorsunuz. Yani kısacası ayınızı gazdan, parmağınızı da ateşten çekmeye diyor; yoksa uçağınız 'uf' olur. Oyun bo-

TEKNİK BİLGİLER

Bilgi İçin • www.iavision.com

Yapım • InterActive Vision

Dağıtım • InterActive Vision

Minimum Sistem • Pentium II-266, 64MB Ram, 150MB sabit disk alanı, 3D hızlandırıcı

Multiplay • Yok

yunca havada yakaladığınız bonuslarla silahlarınızı geliştirebiliyorsunuz. Makinelilerinize elektrik akımı ekleyebiliyor ve füzeler atabiliyor, bombalar bırakabiliyorsunuz. Ne gerek varsa silahları birincil ve ikincil olmak üzere ikiye ayırmışlar.

Grafikler PlayStation ayarında, hatta belki biraz daha kötü. Çözünürlük çok düşük (640x480). Arazi, gökyüzü ve uçakların grafiklerin fena değil ama diğer her şey "evladım, bana yakın gözülü mü getir" tadında. Ayrıca grafiksel anlamda detay seviyesi hariç hiçbir ayar yapamıyorsunuz. Sesler ve müzikler günü kurtaracak düzeyde. Kontroller ve arayüz beni pek açmadı, sizi de açacağına sanmam. Bana kalırsa Pacific Warriors sadece multiplayer oynarken zevkli olabilir. Size tavsiyem yazın gösterime girecek olan 145 milyon dolarlık 'Pearl Harbor' filmini beklemeniz...

Güven Çatak | guven@level.com.tr



mercedesbenz truckracing

İşte Gerçek Heavy Metal! İşte Gerçek Heavy Metal! İşte Gerçek Heavy Metal! İşte Gerçek Heavy Metal!

Düşünün bir keré, arabıyla E-5'de gidiyorsunuz ve bidden dikkiz aynasında beş tonluk gürleyen bir metal yığınızı fark ediyorsunuz. Gözlerinizi ovoşturup emin olmak için arkانيza dönüyorsunuz ve evet, doğru tahmin ettiniz; bu altı silindirli canavar tam gaz size doğru geliyor. Böyle bir durumda dua etmekten başka ne yapardınız? Valla ben kutsal üçlüyü (ctrl+alt+delete) devreye sokar

MERCEDES BENZ

75

Grafik • Sağlam bir sisteminiz varsa, yaşadınız demektir; çünkü grafikler olağanüstü (özellikle kaplamalar bir harika!). İyi bir ekran kartı derdinize derman olacaktır.

Atmosfer • Tırların grafikleri oldukça sık olmasına rağmen pistlere pek özenilmemiş, %100 havaya girmek bizaz. Arayüzün bile çok daha fazla vakit harcanmış.

Ses • Müzik standart gaz rock parçalarından oluşuyor, kendiniz parça ekleyebiliyorsunuz. Sesler olabildiğince gerçekçi. Sesi sonuna kadar açın ve motor gürültüsüyle elektronik frenlere kulak verin.

oynamabilirlik • Kontroller basit ama zor. Zaten öyle de olması gerekiyor, 5 tonluk bir araçla viraja 160 ile girerken, spin atmayı doğal karşılaşmalısınız.

ve bir mum yakardım. Tabii bu söylediğimi (mum kısmı hariç) sadece Mercedes-Benz Truck Racing oynarken yapabiliyorsınız. Yoksa gerçek hayatı emin olun, hiç şansınız yok.

Yoğun bir hazırlık...

Eminim hepiniz bir an önce bu römarksız tırıdan birinin kokpitine dalmak istiyorsunuzdur.



Ama ekran kartı ayarlarınızı yapmadan balıklama bir giriş yaparsanız, oyunu kare kare oynamak daha doğrusu izlemek zorunda kalırsınız. Eğer 64MB bir GeForce ekran kartınız yoksa oyunu zevkli bir şekilde oynamak için bu ayarları yapmanız şart. Doğru kartı ve uygun özellikleri seçtiğiniz sürece sorun yok (çözünürlüğü de unutmayın). Yaptığınız ayarları test etmek için bir 'benchmark' opsiyonu konulmuş ki sırı bu yüzden adamları takdir ettim.

Daha sonra hızlı tempolu bir demo devreye giriyor ve kulaklarınızın pasını atıyor. Menüler gerçekten özenerek hazırlanmış. O kadar detaylılar ki ilk başta seçenekler arasında biraz kaybolsanız da kısa bir süre sonra arayüze alıyoysunuz. Menülerde her şey anında görüntü. Örneğin rakip tırın detay seviyesini artırırken, seçeneğin hemen yanında duran bir tırın önden ve arkadan görüntülerini de değişime uğruyor; dokular ekleniyor, yansımalar atanıyor falan. Menüde yarışların geçmiş ve kuralları hakkında da bilgi sahibi olabilirsiniz. Kurallardan biri aynen şöyle diyor: "Önümüzdeki sıkıştırın ki size kil olsun ve bir sonraki virajı hatalı dönsün." Biraz orman kanunu gibi, değil mi? Sanırım olay ağır vasıtaların yarıı olunca kurallar da bu durumdan nasibini alıyor.

Sonuçta bu bir simülasyon olduğu için aradığınız her türlü teknik bilgiyi ve ayarı bulabiliyorsınız. Garaaja bir girince lastiklerin havası tam mı, depo ne durumda veya vites ayarlarını kontrol edeyim derken yarışın kendisini unutabiliyorsunuz. Kısacası menülerde akliniza gelebilecek her türlü şeyi bulabilir ve modifiye edebilirsiniz.

• Mahşerin üç atılı birazdan birbirine girecek...



Ve yarış başlıyor!

Turnuvaya girebilir, 'single race' dediğimiz gayri ciddi yarışlara katılabılır veya pratik yapabiliyorsunuz. Her seçenek kendi içinde dallanıp budaklanıyor ama hepsinin ortak Özelliği sizi o burnundan istimler atan canavarın sırtına bindirmesi. Adeta mutlak bir güç sahibi oluyorsunuz. Tabii bu canavarları kontrol etmek hiç de kolay değil, zamanlamadaki ufak bir hata spin atmaya sonuçlanıyor. Alışana kadar ABS, ESP, Brake Assist sistemeklerini açmanızı ve otomatik vites kullanmanızı tavsiye ederim. Yarışlara genellikle 'Rolling Start' ile yani hareket halinde başlıyorsunuz; beş saniye içinde kontrol size geçiyor. Farklı ülkelerin

TEKNİK BİLGİLER

Bilgi İçin • www.mercedesbenztruckracing.com

Minimum Sistem • Pentium II-400, 64MB Ram, 125MB sabit disk alanı, 16MB 3D ekran kartı

Multiplayer • Var

farklı pistlerinde, farklı pilotların, farklı tırlarıyla yarlıyorsunuz. Kokpit içi kamerası tercih ederseniz, sağ ve sol dikkiz aynalarınıza bakmanız da mümkün.

Grafikler gerçekten olağanüstü ama sadece yüksek sistemler için (1600x1200 çözünürlüğe kadar çıkıyor). Tipki tır gibi oyun da hiçbir teknolojiden geri kalmamış; kaplama, dokular, yansımalar... ne ararsan var. Müzikler tahmin edeceğiniz gibi gaz ama sesler oldukça gerçekçi. Motorun gürültüsü ve istim atmalar çok sağlam. Bu oyunun multi-player oynamanın ne kadar eğlenceli olabileceğini düşünemiyorum doğrusu (tek CD'den iki kişi oynayabiliyor). Motorlu araçlarla ilgilenenlere şiddetle tavsiye edilir. Bu arada bu tırın içinde tuvalet (duşuya birlikte) ve yatak olduğunu biliyor muydunuz? ■ ■ ■

Güven Çatak | guven@level.com.tr



playstation'ın gücünü küçümsemeyin!

durmak duraklamak yasaktır



Yepyeni, bomba gibi bir dergiyle çıktı işte yüksek huzurlarınıza. Umarım siz de bizim heyecanımızı paylaşmışsınızdır. Ekonomik kriz, herkesi olduğu gibi bizi de etkiledi ama bunu size en az şekilde yansittığımızı görüyorsunuz. Hatta başta yeni tasarımımız olmak üzere yapılan yeniliklerin farkına varmışsınızdır. Bu güzelliklerden biz konsolcular da nasibini aldı. Konsol sayfaları birden yirminin üzerine fırladı. Tam çözüm verilmeye geçen aydan itibaren yeniden başlandı ve Console Master'da ilk defa okur mektuplarına yer verildi. Konsol oyunlarının sayısı 13 oldu. E kriz herkesi batırırken biz bu kadar güzelliği nasıl yaptık? Walla açıkçası ben de anlamadım. Bir senedir zam yapmadık, geçen ay sadece 450 bin lira zam yaptık. Level şimdi daha da süper. Peki ya bir PlayStation2'nin fiyatı ne kadar arttı?

Bir sürpriz daha: Play projesi hortladı! İleriki bir tarihte Play'e yeniden ve her zamankinden daha güzel haliyle kavuşacaksınız. Arma tarihi belli değil; nefesinizi tutmayın, boğulursunuz:)

Gelecek ay dergimizin hızlı çapkını Onur'un dergideki ilk yılı doluyormuş. Bana illa bunu yaz dedi. Eski sayıları kurcalarken bir de baktım, bu ay benim de ikinci yılım dolmuş. Onuuur, artık bana abı diyicen olum! Öp bakım ağanın elini:) Şaka bir yana zaman ne kadar hızlı akıp gidiyor. Street Fighter Zero 3 incelememle Nisan 1999 Level'da yer almadı daha dün gibi. Level camiasına ve sizlere beni aranız kabul ettiğiniz için çok teşekkür ederim. Bu arada yazdığım tam çözümlere ve benimle ilgili ayrıntılı bilgilere bundan sonra <http://megaemin.go.to> adresinden ulaşabileceksiniz. Uğraştım site yaptıım o kadar, bi bakın ne var:)

Bye&Smile... ☺ ☺ ☺



MegaEmin™
megaemin@level.com.tr





grandtheftauto³

the living city

yaşayan şehirde tanık olduğunuzına inanamayacaksınız!

Midtown Madness, Driver ve Need For Speed Hot Pursuit gibi oyunların başı olan Grand Theft Auto, araç çalmak, şehir trafiğini alt üst etmek, suç işlemek ve nihayetinde Polisten kaçmak üzerine kuruluydu. Biraz daha gelişmiş hali olan GTA 2 de, en az ilk kadar ilgi uyandırmıştı. Ama bu her yönden keyifli oyunların ufak tefek eksiklikleri vardı. İki boyutluydular ve çok yüksekten uçan bir kuşun gözünden gördüğümüz kahramanımız sanki bir karınca idi. Peki ya sonra ne oldu?

Nisan 2001, Level Ofisi...

Elimize üzerinde "Grand Theft Auto 3 demo" yazılı bir CD geçti. Çalıştırdığımız anda çok şeyin değişmiş olduğunu gördük. Oyundaki eksik kalan tüm yönler tamamlanmıştı. Eski klasik 2D görünüdü, mükemmel bir 3D'ye taşınmıştı.

Amanın, nasıl olur?

Baş gibi de oluyor işte. Baksanız resimlere, her şey ortada zaten. Ben yine de anlatıyorum; işim bu ne de olsa. Efendim, Grand Theft Auto 3, bu sene gördüğüm en fazla wahşet içeren, en trajikomik ve en mükemmel oyun. Şu anda yapım aşamasında olan PlayStation 2 oyunlarından, farklı öne çıkacak sayılı isimlerden birisi. Fethedilecek kocaman bir şehir, kullanılmak için bekleyen garaçlar dolusu araba ve tek kişilik bir mafyanın satın alabileceği en iyi silahlar oyunda sizleri bekliyor. Yeni GTA'nın en vuruş noktası 3D olması değil tabii ki: gerçek dünya ile çok yakın bir şehir ve oradaki yaşamınızdan aldiğiniz haz. GTA size The Sims gibi monoton bir yaşam değil, içinde bulunduğunuz müthiş canlı şehri bir enkaza çevirebilmeye özgürlüğünü sunuyor. İnsanlar sokaklarda yürüyor ve birbirleriyle konuşuyor. Sabahları işadamları işyerlerine koşuturuyor, geceleri uyuşturucu satıcıları, hayat kadınları ve onların marketing directorları(!?) şehrin hakimi oluyor.

GRAND THEFT AUTO 3

09.2001

Yapım • DMA Design

Dağıtım • Rockstar Games

Gerçek zamanda oynadığınız her yarım saat, oyundaki 24 saatte denk geliyor. Arabalar ve kamyonlar şehirdeki tüm trafik ışıklarına, polis, ambulans, itfaiye ve dondurmacı(!?) araçlarının geçiş üstünlüğüne ve de diğer tüm trafik kurallarına uyuyorlar.

The Living City

GTA 1 ve 2'deki küçük, şirin karıncacıkların yerini tamamen poligonal, yüksek detaylı ve çok yakın ve görülen insanlar almış. Çok yakın bir üçüncü kişi perspektifi var. Araçların 3D modellemeleri inanılmaz güzel yapılmış. Parıldayan kapotalar, 17 farklı noktadan hasar alabilecek şası, ve tıhmin edilemeyecek kadar yüksek hızlara çıkartan motorları... Hatta görevinizi unutup arabalarla gösteri uçuşları bile yapabiliyorsunuz.



Dönüşünüz yok!

Yaşayan şehirde vahşet, anarşî ve yıkım gibi acımasız olaylara maruz kalmanın nasıl bir deneyim olduğunu öğrenmek üzeriniz. Tabii bütün bunların keyifli kısımlarını da.

Artık siz de bu şehrin bir parçasınız!

Grand Theft Auto 3'de garibin bir haydutu kontrol ediyorsunuz ve amacınız ona mafyanın merdivenlerini tırmandıracak bir numaralı pıslığı yaratmak. Oyunun başında haydutunuza istediğiniz ismi verebiliyorsunuz. Eskiden de olduğu gibi burada da özel görevler alıyorsunuz ve yerine getirdiğinizde yeni görevler, daha iyi silahlar, şehirdeki bölgelere daha fazla erişim ve daha zor görevlerle odullendiriliyorsunuz.

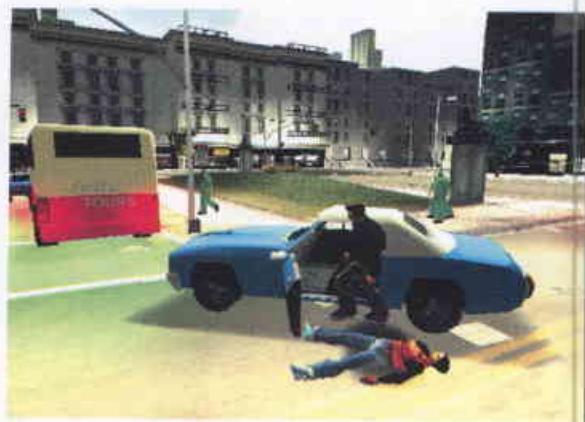
Oyunda hikayeyi sürdürmen görevlerin yanı sıra,

hikayeye etkisi olmayan görevler de var. İslerseñiz sadece bu görevleri oynayabilirsiniz fakat bu sefer demin bahsettiğim yeni bölümlere ve diğer güzelliklere erişemezsiniz.

Çok mu zordur?

Grand Theft Auto 3'ün zorluk derecesi çok iyi ayarlanmış. Oyun nasıl yapacağınızı bile anlatan ipuçları ile beraber başlıyor ve ilk bölümleri çok kolay. İlk görev sadece belirli bir yerden belirli bir yere taşıma iken, görevler derinleşikçe dalanıp budanıyor. Mesela ileriki bir bölümde, siz ve partneriniz 8-Ball, bir tersaneye gidiyorsunuz. Orada sürüyle haydutu keskin nişancı tüfeği kullan-

-FBI! Arabana ihtiyacım var!
-Hadi len! -İyi, sen kaçındın...



rak çok uzak bir mesafeden indiriyorsunuz ve 8-Ball'ı gemiye bomba yerleştirip patlatması için yolluyorsunuz.

Oyunda alt görevler ve mini oyunlar olması da DMA oyunları için pek de sürpriz olmayan bir konu. Bazı bölümlerde siz kötülerini takip edeceksiniz, bazlarında ise onlar sizin peşinize düşecek. Bütün bir şehri yürüyerek, bir arabaya, banliyö treniyle veya metroyla keşfedebiliyorsunuz. Zaman kavramına da özen göstermelisiniz. Örneğin bir görevde, tren istasyonuna saat tam altıda gitmeniz gerekiyor. Kaçırırsanız görev başarısız oluyor. Haydutunuz gerçek bir insan gibi yorulabiliyor, dinlenmek isteyebiliyor.



Çalsak çalsak otoparktan ne çalsak...



Hummer da iyi giderdi şimdi ama ne bileyim sopa falan hani. Ben en iyisi karşısındaki Ford kamyonete yollanayım ufakta...



→ Silahlar, arabalar ve helikopterler

Şurası bir gerçek ki, Grand Theft Auto 3 kesinlikle çocuklara göre bir oyun değil. Zaten 16 yaşından küçükler için önerilmiyor. Oyun öldürme, zarar verme ve anası ile ilgili karanlık bir çizgiye geçiyor. İnsan öldürmek görevleriniz için olduğu kadar sırf zevk için de olabiliyor. Gerçek hayatı asla yapmanız gereken şeyleri, burada hem vahşet hem de

yor, hatta gemiler ve botlar bile. Her birinin 4-5 farklı varyasyonu olan 45 adet ulaşım aracı var.

Araçların aldığı hasar sürüsü de etkiliyor. İlk darbelerde bagaj göçüyor, kapılar yamuluyor, daha sonra ise araçtan dumanlar çıkmaya başlıyor ve infilak ediyor. Beraberinde siz de fezaya tabi ki. Bazen de kaporta uça bile araba yürümeye devam ediyor.

de sizi arama işini o derece abartıyor. Bulutlar kararip yağmur başladığında şimşekleri görür ve sesini duyuyorsunuz. Eğer yağmurdura araba kullanmaya karar verdiyerseniz çok dikkatli olmalısınız. Aracınız anomal derecede kaymaya başlıyor. Oyunda güneşli mavı gökyüzünü, çok ağır sis, dumanı ve yağmurlu gün ve geceleri çok gerçekçi olarak yaşıyorsunuz.

«Liberty City, sanayı, kasaba ve varoş olarak üç bölgeye ayrılmış durumda. Bu bölgelerdeki binalar, arabalar ve insanlar birbirlerinden çok farklı.»

esprî öğeleri çerçevesinde yapıyorsunuz

Liberty City, sanayı, kasaba ve varoş olarak üç bölgeye ayrılmış durumda. Bu bölgelerdeki binalar, arabalar ve insanlar birbirlerinden çok farklı. Oyundaki sedan, minivan, taksi, ambulans, polis araçları, dondurma kamyonu, Ferrari ve Lotus' a benzeyen arabalar gibi tüm araçlar kullanılabilir-

Adamanızla yumruk, tekme, malum yerlere diz, ve kafa atabiliyorsunuz. Daha fazla şiddet gerektiği yerler için GTA3 size geniş bir silah yelpazesi sunuyor: baseball sopası, makineli tüfek, Uzi, pompalı, molotov kokteyl, el bombası, sniper, roketatar ve alev tabancası. Arabayı roketatar ile havaya uçurun, diğer arabaların üzerine düşürün, bir de yakın; işte size maksimum anarşî!

Nası oyuncas abi?

R1 tuşuna bastığınızda ekranda bir nişan alma mekanizması belirliyor ve o an en gerekli olan rakiye otomatik olarak kitleniyor. Bir noktaya beş el bombası birden fırlatırsanız yanın çıkıyor ve itfa-iye geliyor. Sizin suç dosyanız kabardıkça, polisler

Ya müzikleri nasıl abi?

Eski oyunlardaki en sevilen özellik müzikleri zi- ten. Yine her araçta country, rock, hip-hop veya techno gibi değişik tarz müziksler çalışıyor, bu müziksler dj konuşmaları, şakalar ve reklamlarla kesiliyor; aynı gerçek radyolar gibi.

Müzikleri süper ama hazırlayanlar öyle tanınmış gruplar falan değil. Bir oda içerisindeki dört kişi, bu elliden fazla parça içeren müziği hazırla-

İLK İZLENİM

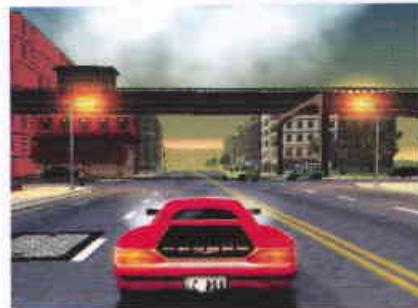
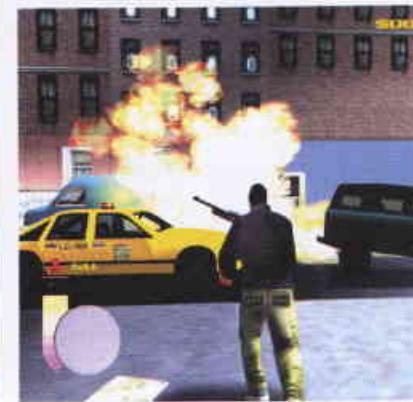
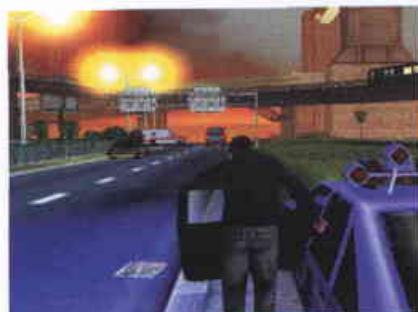
İlk izlenim • Grand Theft Auto 3, en kötü ihtimalle bu yılın en iyi oyunu arasındaki yerini alacaktır. Orijinal bir fikir gibi görünen fakat esas olarak bu oyundan çırpma Driver 2' nin pabucunu fena halde dama atılacak gibi görünüyor.

Tamamlanma Oranı • %40

mış: bir aranjör, besteci, dj ve bir teknisyen. Ses efektlerine de laf yok. Şehirdeki her ses detayı hakkıyla işlenmiş. İnsanlar birbirleriyle konuşuyorlar ve gerektiğinde size tepki veriyorlar. Saldırığınızda ya da küfür ettinizde ağlayabiliyor veya çığlık atabiliyorlar. Aracınızla bir tünelden geçtiğinizde tüm seslerle beraber radyo da kışılıyor ve yankılanıyor. Daha fazla yazmaya gerek yok, süper leziz bir oyun, amman diyim kaçırmayın. Bye&Smile ...

DİKKAT: Bu oyun çocuklar ve çok hassas büyülere uygun değildir! ■ ■ ■

MegaEmin | megaemin@level.com.tr



liberogrande

international soccer

Namco spor oyunları da yapabiliyormuş demek ki...

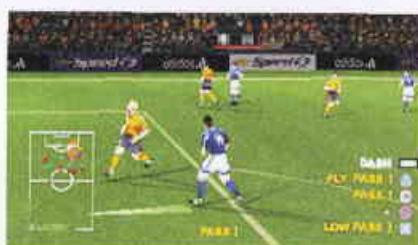
Namco bu ay bomba patlattı. Hele de Bu futbol oyunu hakikaten beni çok şaşırttı. Piyasada sürüyle futbol oyunu varken tutup değişik tarzda bir oyun yap ve satışa sun. Helal walla. Hayır güzel de olmuş bayaa.

Oyunun en birincil özelliği tüm takımı değil de tek kişiyi yönetiyor olmanız. Aynı arkadaşlarınızla bir hali saha maçına gitmiş gibiniz. Sadece kendi oyununuzdan sorumlusunuz ve üçüncü kişi perspektifinden kendinizi görüyorsunuz. Sahada ister forvet, ister orta saha, ister defans oynayabiliyorsunuz. Bunun yanında arkadaşlarınızdan pas isteyebiliyor veya kaleye şut çekmelerini sağlayabiliyorsunuz.



Kaleci uyuma, açı!!!

Aslında yıllar önce PlayStaion için çıkmış bir Libero Grande vardı ama, Fifa, ISS gibi oyunların yanında tek kişilik olması nedeniyle çok silek kaldı. Oyunun iki kişilik modu da vardı, hala da var ama aynı ekranı ikiye böldüğünden bir futbol oyunu için anlamsız bir manzara çıkıyor ortaya. Oyunda üzerinize düşeni yaptıktan sonra sizin biraz menajerlik kabiliyetinize, biraz da yapay zekaya kalıyor. Ama



İLK İZLENİM

İlk İzlenim • Klasik olmaya aday. Crash Bandicoot, PlayStation 2 için de en iddialı maskot olacak.

Tamamlanma Oranı • %30



çok değişik bir deneyim olduğundan emin olabilirsiniz. Seyirciler ilk defa bu kadar detaylı gördüm, hatta bir diğer incelemem UEFA Striker'dakinden bile daha iyi(düşünün artık:)

Oyunun seslendirmesi ve tezahüratları Japonya'nın en büyük TV kuruluşu tarafından yapılmış. Müzikleri ise klasik NAMCO olmuş. Sanki Ace Combat 3 oynuyorsunuz. Son olarak oyunda Türk Milli Takımı da mevcuttur, bilginize. Bye&Smile...



international superstar soccer pro evolution 2

Fifa2001 için bir rakip daha geldi; fakat...

Bayanlar bayalar, hemen ilginizi oyunun ismine çekmek istiyorum. Şimdi lütfen yüksek sesle okuyun ve ne kadar eksantrik bir ismi olduğunu görün. Hazır mıyız? Hep beraber: "International Super Star Soccer Pro Evolution 2". Helal walla çekerse sürdürmüster oyunu. Eee, ben eskiden beri bilirim, 16-bitte de International Superstar Soccer Deluxe oynuyordum. Demek ki sonundaki ek bu hale geldi.

Oyunun açılış sahnesi mükemmel. Güzel animasyonlar, renkli fonlarda değişen çok net futbolcu çizimleri ve mükemmel bir parça felan, çok tatlı olmuş. İşte oyunun en güzel yeri burasıydı. Bir çöklerine göre Fifa'ın en büyük rakibi olan ISS, bu se-



fer kendini çok düşürmüş ve beklenilere cevap vermeyen bir oyun yapmış.

Lisansı yok!!!

ISS elinde hiçbir lisans yok. Toplama adamları, mahalle maçı, semtler arası lig veya baklava kupasına katılabilirsiniz. Dünya Kupası'ni bırakın yerel lig bile yok. International Cup, Konami Cup, European Cup, African Cup, American Cup and Asian Cup gibi kıl tayı turnuvalar koymuşlar. Tabii ki bunlar oyunun verdiği müthiş hızla telafi edilebilir ama oyun hâlâ vermiyor. Bir kere kontrolleri çok zorlaşmış. Otomatik oyuncu seçme gelmiş ama to-

ISS PRO EVOLUTION 2

72

Grafik • Serinin eski oyunları göz önüne alındığında çok eksiksiz var.

Atmosfer • Fena değil ama gol sevinci çok heyecansız.

Ses • Tezahürat değişmiyor, spiker özürlü.

Dynamabilité • Kontrolleri biraz fazla karmaşık.

TEKNİK BİLGİ

Bilgi İçin • www.konami.com

Yapım • KCE Tokyo

Dağıtım • Konami

Minimum Sistem • 8 Oyuncu, 1 Memory blok, 1 CD. Analog Controller, Dual Shock, Multi-tab

pa en yakın olan oyuncu otomatik seçiliyor. Bu yüzden bazen asıl avantajlı futbolcu topu seyretemek zorunda kalıyor. Korner ve serbest vuruşlarda topu nereye yollayacağınızı göremiyorsunuz çünkü yön oku çalışmıyor. Karakter animasyonları akıcı ve gerçekçi. Zoom kameralıyla bile hatasız görünüyorlar. Eski oyunındaki ticaret yapamama düzeltilmiş, lakin adamların tipini çok fazla değiştiremiyoruz. Heriflerin tipleri hep aynı, kısa boylu bastıbacık adamlar. En fazla sakal veya bıyık ile değiştirebiliyorsunuz. Spiker çok yavaş konuşuyor, pozisyonlara yetişmiyor. Bu oyunun Fifa'ya kafa tutabilecek hali yok. Paranızı saklayın, Bye&Smile... ■ ■ ■

MegaEmin™ | megaemin@level.com.tr

crashbandicoot

PlayStation'ın Sevimli maskotu Crash, PlayStation 2'ye de renk getiriyor... *The Wrath of Cortex*

Crash'ı yaratan Naughty Dog firmasının sahibi olduğu lisansı Universal Interactive Studios'a devretmesi, bir numaralı PlayStation maskotunun fanatiklerini düşündürmeye başlamıştı. Neyse ki Sony, maskotunu yeni konsoluna da aktarmaya niyetliydi. Traveller's Tales firması tarafından hazırlanan, PS2'nin ilk ve serinin son Crash oyununa şöyle bir baktık; çok güzel şeyler gördük.

Hikaye, ilk üç oyundan devam ediyor. Yine Dr. Neo Cortex ve Şeytan Uka Uka kötü planlar kuruyor. Crash ve sevgilisi Cocoa planları bozmak için temel dört elemanı ele geçirmeye çalışıyor:



toplak, rüzgar, ateş ve su. Yoksa bu elemanlar kendileriyle alaklı felaketleri yaratacaklar. Depremler, hortumlar, volkanik patlamalar ve tsunamiler. 30 bölümden oluşan oyunda yine üç boyutlu, rengarenk mekanlar ve esprili karakterler olacak. Oyunun eskileri gibi olması yenilikler olmadığı anlamına da gelmiyor. Kullanabileceğimiz bir çok mekanik araç eklenmiş. Örneğin Crash ve Cocoa, oyunun belli yerlerinde glider, cip, mini-kopter ve mechwarrior gibi araçları yönetiyor. Daha şimdiden gerçek zamanlı müthiş gölgeleme kullanılmış; ışık, yansima gibi özellikler için ise yapıcılar çok iddialı konuşuyor.

Her şeyin ötesinde Crash çok şeker kahraman bir kere. Bu Crash de rengarenk, civil civil, çizgi film gibi grafikleri ve tüm aileye hitap eden tarzı ile mutlaka elde edilmesi gereken bir oyun olacaktır.

İLK İZLENİM

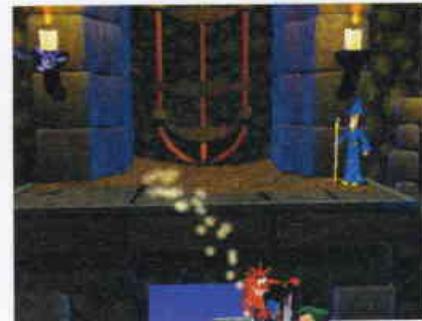
İlk İzlenim • Klasik olmaya aday. Crash Bandicoot, PlayStation 2 için de en iddialı maskot oiacak.

Tamamlanma Oranı • %30



Crash Bandicoot The Wrath Of Cortex bu sonbaharda raflardaki yerini alacak. Bye&Smile... ■ ■ ■

MegaEmin™ | megaemin@level.com.tr



crazytaxi

Sega DreamCast'ın en beğenilen oyunu PlayStation 2' de!

Sega'nın Crazy Taxi'si, şu an için DreamCast konsolundaki en iddialı isimlerden birisi. Oyunun mantığı çok basit ama eğlence faktörü beklenmeyecek derecede yüksek. Oyunda Axel, B.D. Joe, Gena ve Gus isimli dört şoförden birisini seçiyorsunuz. Mesele taksimetreyi çalıştır tutmakta. Değişik yerlerden alacağınız insanları istedikleri yerlere mümkün olan en az zamanda götürmeniz. Ekrannın üzerinde 40 ila 70 saniye arasında değişim bir

süre var ve siz bunu aşmadan bol bol para kazanmak durumundasınız. Zaman çok kısıtlı olduğu için taksinizi çığırınca sürmek zorunda kalırsınız. Oyun gerçekten ilk gördüğüm andan beri beni hala büyülüyor. Tekrar oynanabilirliği ona yakın tarzları olan Driver veya Midtown Madness'tan çok daha yüksek. Şimdiye kadar DreamCast sahibi olamadıkları için bu taksinin çığlığınıza uzak kalan PlayStation 2 sahiplerine müjde; çok yakında Crazy Taxi Acclaim tarafından konsolunuza getiriliyor.

Klasik taksi numaralarını yapamıyor da olsanız hala sizin için en önemli konu para! Müşteri memnuniyeti demek nakit demek. Gidilecek yere ne kadar



çabuk varılırsa, alınacak para da o kadar fazla olacaktır. Müşterileri almak için yapmanız gereken tam önlerinde durmak. Aracınıza bindiklerinde ekranın ortasında transparan yeşil bir ok belirecek ve bu ok yolcunun gitmek istediği yönü gösterecek. Olaya daha da heyecan katmak için yoğun bir trafik eklemeyi de unutmamışlar. Aracınıza çarptırıp parçalatmak için seferber olunmuş sanki.

Zaman sayacı sıfır geldiğinde size topladığınız paralar değerinde ehliyetler veriliyor. Topladığınız paralarla göre E, D, C, B, A, S, Awesome, ve Crazy ehliyetlerini alabiliyorsunuz. Oyun DreamCast için aşırı derecede bağımlılık yapıyordu, geliştirilmiş PS2 versiyonunu düşünmek bile beni heyecanlandırmıyor. Crazy Taxi için çok beklemek zorunda da değilsiniz. Oyun Nisan sonunda satışa çıkacak. Bye&Smile... ■ ■ ■



İLK İZLENİM

İlk İzlenim • Güzel olacak gibi. Crazy Taxi, PlayStation 2'nin daha güçlü sistemiyle daha da güzelleşecək.

Tamamlanma Oranı • %90

MegaEmin™ | megaemin@level.com.tr



time crisis

Bakalım silahına hızlı dawranan kowboylardan misiniz?

project titan

Namco' nun bu ay patlattığı bombalarдан birisi de Time Crisis Project Titan oldu. Bu tarz oyuları çok oynayan tüm arkadaşların da üzerinde karar birligine vardığımız bir konu var, bu oyun PlayStation' daki zaten az olan silahlı macera oyunlarının tartışmasız en iyisi.



Hoynarinnaaaaaaa...

Serinin üçüncü oyunu olan Project Titan, sadece PlayStation' a özel olarak yapılan tek Time Crisis oyunu, Time Crisis, kılıçını Virtua Cop ve Virtua Cop 2' den alan, ve çok ötelere taşıyan bir oyundu. Bol patlamalı sahneler ve vurulabilen diğer objeler eklemiştir. Daha sonra Time Crisis 2 ile beraber pedal yaratıldı. Basit bir eklemeymi ama oynanısa direk olarak etki ediyordu. Düşmanların ateşinden ve bombalarından kaçip bir yerlere saklanabilemek, oyunda hissetmeyi ve iyi görmeyi daha da öne çıkardı. Pedal aynı zamanda silahı doldurmaya da yarıyor. Namco iki kişilik oyunu ve ek silahları da ekledi. Artık bir arkadaşınızla beraber çalışıp, görevleri tamamlamaya ve oyunu bitirmeye uğraşabiliyordunuz.

TIME CRISIS PROJECT TITAN

91

Grafik • Zaten sayısı az olan shoot-em up oyularından daha güzelini bekleyen kim? Harika olmuş bence

Atmosfer • Süper, sanki silahı belinize takip giriyo sunuz deplasman mekanına...

Ses • Silah sesleri ve örüklen atılan çığlıklar yerinde, e yeter zaten...

Oynamabilirlik • Silahınız varsa çok basit, silahınız yoksa çok çok zor,

Şimdî ise elimizde Time Crisis Project Titan var. Oyunu başlattığımızda gözümüze ilk çarpan nokta, derinliği bol ve çok sık bir ana menü. Bu menüyü ateş ederek kullanabileceğiniz de düşünüldüğü için çok da sade ve basit. Oyun içinde eski oyundan farklı olarak çoklu saklanma sistemini kullanılmış. Böylece artık arkasına sıçnabileceğiniz birden fazla yeriniz var, seçin yeter. Bir yeni özellik de hiç iskalamadan ard arda kaç kere vurdugunu hesaplayan sayaç olmuş. Zaman darlığından çok vurunca ne işe yaradığını çözemedim, örüntülerim.

Oyna başlamak için iki seçenekten birisini seçmelisiniz. Time Modu seçerseniz Kantaris' in yati, Caruba Havaalanı veya Rio Oro Madeninde zama na karşı yarışıyorsunuz. Story Mod' u seçtiğinizde oyunun asıl atraksiyonları ile karşı karşıya kalırsınız. Kahramanınız bir BSSI Ajansı olan "Tek kişilik ordu" Richard Miller. Bu abi tam Miroğlu tribinde.

• Şşş, sen oradaki, in o kamyondan bakıym



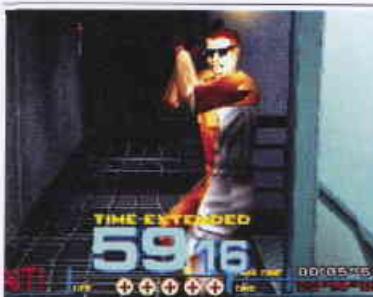
TEKNİK BİLGİ

Bilgi İçin • www.namco.com

Yapım • Flying Tiger Development

Dağıtım • Namco

Minimum Sistem • 1 Oyuncu, 1 Memory blok, 1 CD, Analog Controller, Dual Shock, Tabanca



Kapıyor bir küçük tabancayı, yüreğiyle beraber dalıyor deplasman mekanlara, adamlara yer misin, yemez misin? "Ardından sütlâç da yollım mı?" şeklinde mermi manyağı yapıyor milleti. Diğer karakterler Marisa Soleil, Richardo Blanco, Zeus Bertrand, Kantaris ve Wild Dog.

Olay şu bayanlar bayalar, kahramanımız Richard, Karuba Ülkesinin devlet başkanı ve çok iyi bir insan olan Xavier Serano' nun öldürülmesinde rolü olduğu iddiasıyla suçlanıyor. Aslında bu sadece oyalmak için Kantaris tarafından kurulmuş bir tuzaktır. Fakat yine de adamımız zan altındadır. Bu karantık perdeyi kaldırmak ve masumiyetini ispat edip gerçek katili bulmak için gizlice tek kişilik bir operasyona kalkışır. Kantaris, Richard' in eski azılı düşmanlarından Wild Dog' la da ortak çalışan uluslararası bir suç örgütünün lideridir. Wild Dog, eski oyundarda bozulan skorу eşitlemek için geri dönmüş, ve kesik sol koluñun yerine bir katlam silahı taktırmıştır. Sonuçta onlar mı sizin vurur yoksa deli yürüginiz mi üstün gelir bilinmez...

Oyunu hem silahla, hem Namco' nun G-COM45' iyle, hem de joypad ile oynayabiliyorsunuz. Serinin eski oyularındaki gibi mouse desteği olmasına ise bir anlam veremedim (verdim aslında ama çaktırmıyorum; silah satma olayı). Bir de titreşim özelliği eklenmiş. Bye&Smile... ■ ■ ■

MegaEmin | megaemin@level.com.tr



megamanx5

Adını en beğendiğim kahraman desem yeridir...

Yil 21XX ve Repliod Warshas kargaşası sona erdi. Ay Kolonisi doğuda ulaşmıştır. En büyük koloni Eurasia, bilinmeyen galaktik teröristler tarafından ele geçirilmiştir. Yapay yerçekimi hacklenince, Eurasia Dünya'ya doğru yol almaya başladı ve kaçınlmaz sonun bir çarpışma olduğu biliniyordu. Bu

ilk MegaMan NES isimli konsolda çıkmıştı. Daha sonra bu küçük kahramanın adının yazdığı 20 oyun daha gördüm. Şimdiye kadar Saturn ve N64 de dahil bildiğim tüm konsollarda oyunları çikan MegaMan, maalesef çok da fark edilen bir kahraman olamadı. Bir başka açıdan bakacak olursak, bu kadar fazla oyun çıkartan bir seride, bir öncekiyle bir sonraki oyun arasındaki gelişmelerin de çok fazla olması beklenemez. Aynı şekilde MegaMan X4'ten sonra MegaMan X5'ten çok fazla şey beklemek yanlış olacaktır. Oyunda yeni olan tek özellik her iki karakterin de artık eğilebiliyor olması. Zaten bir fanatığı iseniz bu oyunu alacak ve oynayacaksınız, çok fazla yeniliğe ihtiyacı yok.

Okumaya devam....

Oyun klasik Japon çizgi filmleri havasında geçiyor. Başlarken Street Fighter Zero benzeri bir demosu var. Bol bol içrenç altyazılarla zaman geçirmek zorunda kalmışsınız ve bu büyük ölçüde oyundan soğutuyor. Tersine oyun aşırı hareketli, hiç duran yerleri olmayan, bi newi hobbidi waziyetinde geçiyor, ilk bölüme başlıyorsunuz ve hemen sonundaki Özgürlük Heykeli'ne ulaşıyorsunuz. İçinden çıkan robotu yendiğinizde, size sekiz böülümden birisini seçme şansı veriliyor. Oyundaki her boss'u alt ettiğinizde MegaMan ve kirvesi Zero, o boss'un özel yeteneklerini kazanıyor. Böülümleri istediğiniz sırayla bitirebiliyorsunuz, hatta başarısız olduğunuz bir bölümü bırakıp diğerine dönebiliyorsunuz bile. En zor böülümleri en sona bırakarak daha da güçlenmeye sebebilsiniz.

Üç boyutlu grafikler artık tüm oyunlarda kullanılırken, neden hala bazıları iki boyutlu, yanlara doğru hareket edilen oyular yapmaya devam eder ki? Yanı çok basit, hala bu tarzın sevenleri var. E başkası da bu sevenleri memnun etmemiyrken CapCom konuya eğilmiş. Aferim walla. Grafikleri hem iki boyutlu bir platform oyunu için çok güzel. Arka fon ve renkler gerçekten fantastik olmuş. Oyunca Street Fighter gibi ekrana gelen READY yazısıyla başlamak felan çok hoş. Karakterler ve düşmanlar iyi düşünülmüş, çizilmiş ve hareketlendirilmiş. Oyunun nostaljik 2D grafikleri gibi müzikleri de klasikleşmiş yüksek ritimli parçalar. Oyunun atmosferine çok iyi uyuyorlar.

TEKNİK BİLGİ

Bilgi İçin • www.capcom.com

Yapım • Capcom

Dağıtım • Capcom

Minimum Sistem • 1 Oyuncu, 1 Memory blok, 1 CD, Analog Controller, Dual Shock



Uzun lafin kısası...

Eğer bir MegaMan hayranı değilseniz, eğer iki boyutlu oyuların artık miladını doldurduğunu düşünüyorsanız, ve eğer ilerleyip parçalamaktan ibaret olan platform oyularındansa daha karmaşık oyunları tercih ediyorsanız, bu oyun kesinlikle size göre değil; uzak durun. Eğer ki yukarıda sayıklarımın birincisine hayır diyebiliyorsanız bu oyun arşivinizde bir klasik olarak yerini alacaktır. Ödeaaag, ağ biz, çamaşır makinası üreticileri olardan bu oyunu herkeslere tasviye ediyoruk. Ahan alın, oynayıng. Baying&zımayıling... ■ ■ ■

MegaEmin | megeemin@level.com.tr

Aralık 1987...

MEGAMANX5

78

Grafik • Klasik 2D grafiklere güzel süslemeler yapılmış.

Atmosfer • İki boyutlu oyular bana nostaljik geldiği için kapılıp gittim. Ama bu oyunun atmosferi konusunda objektif olamayacağım.

Ses • Bu tür bir platform oyunu için ellişinden geleni yapmışlar. Parçalar tempolu ve atmosferi tamamlıyor.

Dynamabilirlik • Oyun çok kolay fakat bir cümleyi okumak için altı kere düğmeye basmak sıkıyor. Yaklaşık 10 saat kadar oynaması süresi var.



the emperor's new groove

Küstah bir lama konuşsa, hem de size ulkenizin prensi olduğunu söylese ne yapardınız?

Dayanılmaz komedi, mistik bir dağın krallığında geçiyor. Kendini beğenmiş Prens Kuzco, ücakçı Diva Yzma adındaki güç delisi büyüğüsü ve danışmanı tarafından bir lamaya dönüştürülmüş. Evet hani o bildiğimiz tükürken lama. Ormanda güç durumda kalan Kuzco'nun tek şansı sarayına dön-



mek ve iyi kalpli bir asker olan Pacha'nın da yardımıyla eski haline dönmektedir. Kuzco'nun mükemmel dünyası, birden bire tehlikelerle dolu vahşi bir şıkmaza dönmüştür. Bir de ona yardım eden Pacha çoğu tehlikeeden çekinen birisi olunca, tahta ulaşmak Yzma için çok daha kolay bir hal almıştır. Eğer Kuzco tahtına Yzma'dan önce varamazsa, Yzma'nın onun işini bitireceğini bilmektedir. Sonuçta kibri prins, gerçek arkadaşlığı tadar ve yaşama bakışı değişir.

Tükürmesene be! Pis lama...

Oyunda ilginç olan bir nokta var. Tarza yeni olan hiçbir öğe kazandırmamış olan bir oyunun, eldeki

THE EMPEROR'S NEW GROOVE

84

Grafik • Oyun rengarenk, civil civil. Görsel açıdan averaj.

Atmaster • Şu aralar vizyona girecek olan Disney'in bir çizgi filminin uyarlanması olduğu için o filmdeki kahramanın yerine geçtiğiniz. Sık sık filmde alınmış sahnelerle desteklenmiştir.

Ses • Bomba!!! İncelediğim hiçbir oyunda bu kadar mükemmel müzikle karşılaşmadım. Mutlaka dinlemeniz gereklidir, müziklere 100 üzerinden 100!!!

Dynamıcılık • Büyüğünden küçüğüne herkesin kolay oynayabileceği ve zevk alabileceği bir oyun

malzemeleri kullanarak da çok kaliteli olabileceği gerçeği. Normalde teknik konulardan yazının sonlarına doğru bahsederim ama bu kez ilk önce ses kısmına değinmek istiyorum. Bir kere ses efektleri tam oturmuş, insan(ve lama) seslendirmeleri bir harika, en önemlisi de MÜZİKLER TEK KELIMEYLE MUHTEŞEM! Evet, yazının akışını bozacak kadar heyecan yaptım ama bunu mutlaka belirtmeliydim. Bir platform oyununun müzikleri nasıl olur da bu kadar mükemmel olabilir? Not olarak müzik seçenekleri olsayı %100 vereceğim tek oyun bu olurdu. E bu kadar güzel müzikte Grammy sahibi besteci ve şarkıcı Sting'in de payı büyük tabi ki. Ben olsam sırif müzikleri için bu oyunu satın alırdım

Siz bana bakmayın, ben deliririm arada bir öyle:) Oyundaki menüler ve benzeri bir çok özellik, film ile uyumlu. Bol bol çizgi sinemadan alınmış sahnelerle süslenmiş. Filmden uyarlama oyunların en güzel yönleri de bu oluyor, zaten elde film gibi bir malzeme var, hazırlan bol bol koy kullan. Nasıl sa beğeniliyor.

Ben Prensim, benimle tuskün konuş!

Bu oyunu görmeyenler için kontrol açısından en yakın örneğinin Spyro olduğunu rahatlıkla söyleyebiliriz. Kuzco aynı Spyro gibi yürüyor ve kamera da arkasında aynı şekilde goruntülüyor. Hatta Spyro'nunkine benzeyen bir koşma saldırısı var, ama bunun içinden Kuzco'nun bazı eşyaları alması gerekiyor.

Kuzco, belki yerlerdeki iksirleri içerek kaplumbağa ve tavşan gibi hayvanlara da dönüştürüyor. Bu formlardayken, standart platform oyunundan sıyrılmayı sağlayan yan görevler alıyor. Buna ek olarak tüm görevler platform değil. Oynanış hikayenin durumuna göre değişiyor. Mesela Kuzco bir grup açıksızdan kaçarken, oyun Track & Field benzeri düğme basmacaya dönüyor. Bu güzellik oyunun çekiciliğini artırmış. Oyun boyunca madeni paraları toplamanız,

new groove

TEKNİK BİLGİLER

Bilgi İçin • www.scee.com

Yapım • Argonaut Games

Dağıtım • Sony Computer Entertainment

Minimum Sistem • 1 Oyuncu, 1 Memory blok, 1 CD, Analog Controller, Dual Shock

gizli alanları bulmanız, ve en önemli de yeni bölgelere erişmenizi sağlayan özel "red Kuzco item"larını bulmanız gerekiyor. Olay çok basit ama çeşitli bulmacalar ve zorlu bosslarla eğlenceli hale getirilmiş. Korkmayın, daha once gördediğiniz hiçbir şey burada yok ve bulmacalar da çok kolay.

Muhafizler, atın bu insanlığını zindana!

Kontrol oldukça kolay. Kuzco bir platformdan diğerine zıpladığında olduğu yerde kalyor; kaymıyor. Böyle basit kontroller oyuncunun sınırdan kudurması yerine arkasına yaslanıp eğlenmesini sağlamış. Bu kadar güzel şeyin üzerine kötü haber; oyun oldukça kısa. Bir akşam makinenizi açıp gece yarısı

oyunu bitirebilirsiniz. Tabii kısıtlı zamanı olup da oyun bitirmek isteyenler için bu haber bir müjde...

The Emperor's New Groove grafik dalında oscar almayı bilen, belki ama, oyun gereklisi olan sınırların üzerinde. Çoğu çevre unsuru abartılmadan sade gölgelendirilmiş, ve renklendirme çok güzel yapılmış. Oyundaki tek problem çizim uzaklılığı. Oyununda ufuk çizgisini bir türlü göremeyeceğiz ve ilerledikçe açılmasına başlayan kaplamalarla karşılaşıyoruz. İleriki bölümlerde çok hissedilmeyen bu eksiklik hiç olmaya bilir.

Anlatmak istedigim son güzellik ise karakterlerin filme dayanan bir oyunda olduklarını bilmeleri ve ona göre konuşmaları.Çoğu zaman buradan bol esprili çıkıyor. Simdiden iyi eğlenceler Bye&Smile... ☺ ☺ ☺

MegaEmin | megaemin@level.com.tr



uefa striker 2001

Sonunda hakkıyla hazırlanan bir şampiyonlar ligi oyunu çıktı!

Bu ayın hit futbol oyunu olarak ISS Pro Evo 2 bekleniyordu ama hayal kırıklığı yarattı. Aksine, daha önceki deneyimlerime dayanarak hiçbir şey beklememişim UEFA Striker 2001 isimli oyunda gördüklerime inanamadım. Daha önceki Şampiyonlar Ligi oyuntarında ya grafik, ya içeren kontroller, mutlaka çok kötü bir yön olsa da. Bu kez oyun bayaa bir oyuna benzemmiş. Nereden mi anladım? O kadar işimin arasında bana her şeyi bırakıp kendisini oynatabildi. Hem de ne oynamatma; şampiyonlar liginde tam dört kere şampiyon oldum. E bu da epey bir zaman eder nereden baksanız...

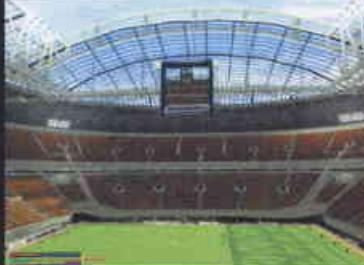
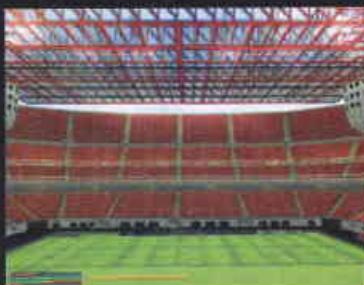
Saatlerdir uykusuzum...

Gelelim detaylara. UEFA Champions League isimli oyular pek para etmeyeince lisansları devredildi. UEFA Striker 2001, bu işin üstesinden hakkıla gelmiş. Oyun tamamıyla Avrupa Futbolu ile ilgili. Birçok Avrupa klubü ve oyuncular en güncel halleriley le oyundaki yerlerini almışlar. Fifa' da olduğu gibi takımlara dört sene önceki futbolcuları sokuturmamışlar, Roveçata isimli bir oyuncu uydurup Beşiktaş'a yazmamışlar. Oyunda Galatasaray ve Beşiktaş ile de oynamıyor. Böylece şampiyonlar şampiyonu nasıl olunuyor simülle edebiliyorsunuz. Oyuncuların hareketleri, bu işe çok özendiğini belirten başları gibi motion capture teknigiyi anime edilmiş ve en az dğeleri kadar gerçekçi olmuş. Saşa'da robot göremedim ben. Oyuncular gerçekten sakatlanıyorlar. Ama bir oyunda ilk kez sadece koşmaları yavaşlamıyor, vuruşları da güzelleşiyor, saşa'da sekmeye başlıyorlar.

Wampir Mega oldum...

Yine bir futbol oyununda ilk kez seyirciler %100 interaktif tezahürat yapıyorlar. Tepkilerini tamamen oyundaki pozisyonlara göre tepki veriyorlar. Hem

de bu kez görsel bir tribünümüz var. Seyirciler elleindeki bayrakları sallarken ayağa kalkıp oturuyorlar. Fifa' da kariyerinin kağıt değil, bayaa tribünde insanlar görmek bize yeterişen bir de galanma hareketi bile yapıyorlar. Stadyumların sayısı 40 ve tatami Avrupa' daki gerçek stadiardan alınmış. The San Siro, Old Trafford, Nou Camp, ve



daha birçok ünlü Avrupa stadi UEFA 2001' de. Oyuncuların özellikleri mümkün olduğu kadar gerçegine uygun yapılmış. Lisans sahibi olduğunu doğayı isimleri de korunmuş. Hatta buradaki spikerler Türkçe isimleri Türklerden bile daha güzel telafız edebiliyor.

Bir daha yazılarımı geciktirirsem sığır olim...

Bu kadar güzellikin yanında yan hakemler de unutulmamış ve saha kenarındaki yerlerini almışlar. Oyunda mümkün olduğunda eksik öğe bırakılmamaya çalışılmış. Gerçi karakterler biraz kartondan katlanıp yapılmış gibi olmuş ama varsun olsun. Oyun o kadar keyifli ve sürükleyici ki, hatalan örtmeye bence yeter. Oyuncuların animasyonları, ve gol sevincleri de çok güzel görüntülere yansıtılmış. Aynca istediğiniz pozisyonu memory kartınıza save edip sonra oynatalım Uğur' cum yapabiliyorsunuz. Oyunda Şampiyonlar Ligi ile ilgili videolar da var ama çok az; sadece başlarken ve bittiğinde. Keşke biraz daha olsaydı derim ben. Ses efektleri, özellikle

TEKNİK BİLGİ

Bilgi İçin • www.capcom.com

Yapım • Capcom

Dağıtım • Capcom

Minimum Sistem • 8 Oyuncu, 1 Memory blok, 1 CD, Analog Controller, Dual Shock



de tezahürat çok iyi. Ron Atkinson ve Jonathan Pearce adındaki iki spiker, adam gibi konuşmasını beceremiyorum. John Motson ve Andy Gray gibi özürlü degiller. Müzikleri ise orijinal şampiyonlar ligi müziğinin üç dört farklı uyarlamasından oluşuyor; bütünlük bozulmamış. Şampiyonlar Ligi' nin haricinde kupa galibi gibi başka turnuvaları da oynayabiliyorsunuz.

Sinan, elindeki Uzi'yi bırakır misin?

Sonuç olarak bütün bunlardan çıkartılacak bir ders var. Bu kadar detaylı bir oyun PlayStation için yapılabilmisse, "Demek ki uğraşınca oluyormuş!!!". Son olarak oyuna ilgili içimde kalan biş: Hatalı cinsel tercih yapmış hakem ya, cpu atağını bitirene kadar devam ettiriyor da ben boş kaleye topu çekerken maç bitiriyor ya, kaç kere yaptı abi, ayıptır ya-

ni. Yine de, PlayStation versiyonu kaderine terk edilen Fifa 2001'in, çok güçlü bir rakip UEFA Striker 2001. Bye&Smile... ■ ■ ■

MegaEmin megamein@level.com.tr

feareffect2

PlayStation'ın hala canavar gibi olduğunun en büyük ispatı...

Birinci çok beğenilen oyunun ikincisi de sonunda elimize ulaştı. Karmaşık bulmacaları, renkrenk grafikleri, videoları ve en önemlisi de vuruş sanaryosuyla mükemmel yakın bir oyun oldu Fear Effect.

Fear Effect Retro Helix ise, ilk oyundaki hikayenin öncesi geçtiği için Resident Evil tarzı oynanış, full-motion anime arka fonları ve Hollywood yapımı benzeri bir sunum gibi öğeleri hala barındırmak durumunda kalmış.

Cehennemi gösteren tek oyuncu...

Yeni maceramız Hong Kong'da, 2048 yılında geçiyor. Korkunç bir genetik hastalığın ilk kötü sonucu olarak, biyolojik hırsızlık ve terörizm büyük birer iş halini alıyor. Hana'nın bir DNA dizilimini bir doktordan alma görevi ile başlayarak ilerleyecek, ve oyun boyunca değişik rollerle gireceksiniz. Oyunda, savaştığı şeyler için baştan çıkarma sanatını çok iyi kullanan, güzel bir katil olan Hana Tsu-Vachel, teknolojiye olan özel kabiliyetleri büyük bir sırrı gizleyen ve Hana'nın çok yakın arkadaşı olan Rain Qin; paralı bir asker olan Royce Glas; ve nüfusu hızla eriten bu hastalıktan dert yanan bir ağızgılı canı olan Jakob "Deke" Decourt isimlerini kontrol ediyorsunuz. Bu karakterler belirli zamanlarda değişerek yönettiğiniz, birisiyle oynarken diğerinin yaptıkları da taze kalıyor. Hikaye eski oyundakinden farksız, sağlam başlıyor ama sonlarına doğru ayakları yeren kesiliyor. Maceramızda keşfedilecek sekiz mekan var: su kemerleri, resmi parti, biyomedikal la-



boratuar, perili Xi' An şehri, ilk Çin imparatorunun mezarı, canavar dolu bir bahçe, yüksek bir pagoda ve finalde cehennemin ta kendisi!!! Bu yolların geçerken hikayenin gidışını değiştiren seçimler yapıyorsunuz. Son bölümde sırat yok ama her bölümün sonunda güclü bosslar var.

Adamlarınızla eğiliyor, koşuyor, ateş ediyor ve zor yerleri aşabilmek için elinizden geleni yapıyorsunuz. Olumcul robotlar, caniler ve canavarlar zboğn şeklinde sizinize saldırıyor. Bu tehdide siz de tabancalarдан tutun da roketatar ve hatta alev tabancasına kadar değişen türlü çeşitli silahla karşı koymuyorsunuz. Uzun menzilli bayılıcı, portatif EMP jeneratörü ve minik bir mech gibi ilginç silahlarla da beraber toplamda eski oyundakının üç katı fazla sayıda silah var. Yol boyunca sayısız bulmacaya boğuşmak zorundasınız. Oyunun tarzından dolayı deneme yanlış metoduyla en fazla üç-dört seferde bu bulmacaları aşabiliyorsunuz. Ayrıca sık save noktaları da yardımcı oluyor.

FEAR EFFECT 2

86

Grafik • Karakter animasyonları biraz komik ama harenli fonları FMV lere söyleyacak laf yok.

Atmosfer • Bulmacaları çözmekte probleminiz yoksa sürükleneceğiniz. Gerçek hayattan başlayıp sanal bir dünyaya kırık çekiliyorsunuz.

Ses • Çok iyi seslendirme. Diğer müzik ve efektler ise yeterli seviyede.

Dynamabilitik • Disc 1'deki bugda takılmazsanız bir 12 saat oynarsınız.



TEKNİK BİLGİ

Bilgi İçin • www.eidos.com

Yapım • Kronos

Dağıtım • Eidos Interactive

Minimum Sistem • 1 Oyuncu, 1 Memory block, 4 CD, Analog Controller, Dual Shock

Soğuk bir duş alın en iyisi

Yeniliklerden birisi de yüklemeye sürelerinin kısaltılmış olması. Ayrıca oyunda artık açılması ve bulunması gereken birçok sıra var. İhtiyaç olan dördüncü karakterin eklenmesi ise havada kalan bazı konuları yerine oturtmuş. Fazla ayrıntılara girmek istemiyorum ama Rain ile Hana arasında "Türk Aile yapısına gölge düşürücü" bir ilişki olduğunu söylemeden de



geçemedim.

Fear Effect 2 eski oyundan daha doğrusal bir hikayeye sahip ve daha uzun. İlk seferde tüm gizli yerleri atlasanız bile, en az 40 saat kesintisiz oynanış sunan 4 CD'lik oyunda bir buçuk saatı aşan videolar da var.

Bir diğer gelişime de inventory de olmuş fakat hala eskisi gibi gerçek zamanlı ve sıralı biçimde seçim yapıyorsunuz, rakip ateş ederken siz silah bulmaya uğraşıyorsunuz. Çevre yine çok renkli olmasına rağmen o gerilim nuansını kaybetmemiş. Oyun da bol bol kan ve biraz da seksi görüntüler var. Fear Effect Retro Helix tam çözümünü, önumüzdeki ay tam burada bulabilirsiniz. Bye&Smile...

DİKKAT: Bu oyun çocukların ve çok hassas büyülere uygun değildir! ★★★

MegaEmin | megaemin@level.com.tr





pointblank 3



Don ve Dan isimli iki deli sizi aralarına çağırıyor...

Atış galerisi oyunu Point Blank hiç bu kadar seyyar, bu kadar heyecanlı ve eğlenceli olmuştu. Dr. Don ve Dr. Dan ile beraber bir kez daha keyifli bir gezintiye çıkıyoruz. Bu iki komik kafadar, yaptıkları türlü şebekliklerle sizin bol bol güldürecek, neşelendirecek. İddia ediyorum, bu oyun, stresin



en iyi ilaç olacak. Neyse, Don ve Dan oyunun tamında bizimle beraber olacaklar ve Options seçenekleri dahil gittiğimiz her yere onlar da gelecek. Point Blank 3'ün 80 yeni ve çığın oyundan oluşan beş ayrı oyun modu var. Toplam sekiz oyuncu aynı anda bu karnavalı katılabilir. Tam bir aile oyunu olan Point Blank 3, Namco Guncon silahını da destekliyor.

Parti başlasın...

Oyun çok sık bir demoyle başlıyor. Daha başından oyunun ne denli şebek olduğunu seziyorsunuz zaman istediginiz derecede kendinizi eğitebilediğiniz Training'ın dışında, gerçek anlamda oynanabilecek beş oyun modumuz şunlar: Arcade, Versus, Endurance, Tournament ve Team Battle. Arcade'de bir ya da iki kişi seçtiğiniz derecelere göre sıralı bölümleri oynuyorsunuz. Versus'ta rakibinize karşı, Tour-

nament' de ise daha fazla sayıda arkadaşınıza karşı oynuyorsunuz. Endurance Mod oyunun ev versiyonları için yeni bir özellik ve sadece tek kişilik oynanıyor. Ölmeden ne kadar fazla ilerleyebileceğinizi ölçen bir kısım bu. En eğlenceli görününü ise Party modları. Team Battle'i seçtiğinizde, takımlar kurup



turnuvalar düzenleyebiliyorsunuz, hem de sekiz kişiye kadar...

Atış serbest!

Peki sonuçta ne yapıyoruz? Daha önce de söylemiş gibi Point Blank serisi birer atış galerisi oyunu. Örneğin ortadakine benzeyen görüntüleri vurma görevi veya uzaylıları vurma görevi alıyorsunuz. Ayrıca vurmanız gereken başka nesneler, aşmanız gereken zaman limiti ve mermi sayısı da olabiliyor. Bazen işler biraz daha karışlıyor. Çok sayıda

TEKNİK BİLGİ

Bilgi İçin • www.namco.com

Yapım • Namco

Dağıtım • Namco

Minimum Sistem • 8 Oyuncu, 1 Memory blok, 1 CD, Analog Controller, Dual Shock, Tabanca

analog saat ekranında beliriyor ve bir adet de dijital saat geliyor. Hızlıca o zamanı gösteren analog saat bulup vurmanız gerekiyor. Teoride kolay ama silah ele alınca iş değişiyor. Bazen de adamlarımızı kurtarmak için vuruşlar yapıyoruz. Örneğin Galaxian oynuyoruz. Veya bir dinletide içerenç çalan adamlarımız Dan ve Don'un kafasına atılan nesneleri vuruyoruz ki ekranın fırlayıp gözümüzü çıkarmasınlar.

Sallan yuvarlan bana..

Çok gevşek bir oyun olmasının yanında çok özenle hazırlıksız kalitedi bir oyun olduğunu da söylemeliyim. Beni en çok etkileyen kısmı hiç dinmeye tem-



posu ve müzikleri oldu. Özellikle de sonuç ekranında çalan birisi war ki, dikkatli dinleyin, siz de kopacaksınız. Bu sağlık dolu oyunu herkese şiddetle tavsiye ediyorum ama almadan önce silahınıza uyumlu olup olmadığını kontrol etmeye çalışın. Bu arada Namco gaza gelmiş herhalde, döktürdü bu ay, onları da tebrik ediyorum(taş, onlar da duymuş sevinmişlerdir zaten). Kendinize çok iyi bakın arkadaşlar. Bye&Smile... 

MegaEmin | megaemin@level.com.tr

POINT BLANK 3

92

Grafik • İki boyutlu ama poligonal grafikler. Yükleme ekranı nerdedeyse yok.

Atmosfer • Süper bağımlılık yapan, süper eğlenceli ve kalp sağlığınızda yararlı oyun.

Ses • Sesler ve müzikleri harika, tempo hiç düşmüyor.

Oynanabilirlik • çok kolay, ne hoplama var, ne ziplama. Ekrana ateş edin yeter.



playmail

Herkese merhaba. Geçen ay bahsettiğim web sitemi bu ay deneme yayınına açıyorum. Ayrıntılar <http://megaemin.go.to> adresinde. Bir de okur mektupları köşesi yaptım, işte o da aşağıda. Güzel mailları seçip yayinallyayacağım bundan sonra. Bu ay bana pek yer kalmadı ama olsun, hep ben konuşum, biraz da siz konuşun di mi ama?

İYİ GÜNLER MEGAEMİN BEY,

Ben bu ayki Level Dergisinden aldığım Heroes III oyununu oynuyorum ve çok beğendim. Bana bu tıpte önerebileceğiniz bir oyun var mı?

ME – War ama söylemem. Bu mektubu sadece örnek olsun diye yazındım. Ben sadece konsol yazıyorum ve bu güne kadar Pc ile ilgili hiçbir soruya cevap vermedim & vermeyeceğim de.

MERHABA MEGA,

Oncelikle geçen ay yayınladığın Silent Hill gerçek son şifresi yanlış. Dediklerini yapınca Ufo son oluyor ve demo yerine fotoğraflardan oluşan aptal görüntüler çıkıyor. Bunun düzeltmesini rica ediyorum. Bu adara Ufo sonu da mutlaka görün çünkü saatlerce gülmekten kramp girdi bana. Bir diğeri de UFO SON yapmak için oyunu iyi sonla bitirmeniz lazımlı. Channeling Stone oyunu iyi sonla bitirince çıkıyor.

EN KÖTÜ SON İÇİNSE CYBILL'İ dövüşken öldürmemeniz gerekiyor. Hastaneyi ilk girdiğinizde (dikkat sahibi ol), kitchen' dan empty bottle (boş şşe) i alın ve bunu doktorun odasında bulunan masanın elrafındaki kana benzeyen kırmızı sıvıyla dozturun. Cybill ile dövüşürken silahını düşürdüğü anda üstüne bu kırmızı sıvıyla doldurulmuş şىşeyi kulanın. Tebrikler, Cybill artık zombi değil; onu kurtardınız. Fakat oyunu

sıfıru yaparak geçerseniz oyun en kötü sonla bitecek.

İYİ SON için ilk sewer' dan (kanal) çıkışına etrafı kaplayan karanlık yerdən haritayı alın ve sakın Light House'a gitmeyin. Orada bulunan PUB(bar) a gidin ve içerisindeki doktoru kurtarın. Düşürüdüğü şeyler alın ve haritada doktorun ofisini bulun. Şifreyi谱写 içeriye girin(düşürüdüğü



kağıtta yazılı). Duvardan Motelin şifresini bulun. Resepsyonuna gidin ve duvardaki panele bu şifreyi yazın. Magnet' i alın, doktorun odası olan 3 numaraya girin, dolabı ittiřin, açılan delikten magnet' i kullanın ve anahtarı alın. Resepsiyona gidin ve motosiklette bunu kullanın. Bunları yaptıktan sonra olaylar değişecek ve oyun İYİ SON ile bitecek.

EN İYİ SON için yukarıdaki her iki şeysi yapmalısınız. Hem Cybill, hem de Cheryl kurtulacak; ama bebek olarak...

SAMURAY KILIÇI için oyunu İYİ SON ile bitirin. Oyunun başındaki kulübeli evin kapısı açık olacak ve kılıç orada olacak.

LAZER TABANCASI için oyunu Mart



ayında anlattığınız UFO SON ile bitirin ve save edin. Yeni oyunda Lazer silahınız olacak. Daha çok şifre var ama bu kadar yeter şimdilik. Bir dana sefere elektrikli testereyi ve yeri delen silahın nasıl alındığını göndereceğim.

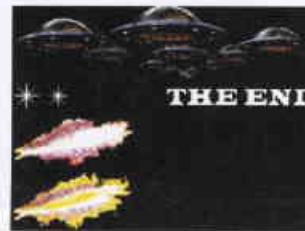
Lütfen Dergidə Boy Alperen Aymaş

ME – Eh sanırım ufak hata sayende düzeltilmiş oldu. Ayrıca çok önemli bilgiler de vermiş oldun. Önemli olduğunu biliyorum çünkü bana en çok sorulan soru İYİ SON'un nasıl getirileceği idi. E artık cevaplar fazlaşıyla verildiğine göre bana da bu konuda mail gelmez. Bu arada senin yazdığını benzer tonla mail geldi. Onlarda "bu resimler oyunda zaten var, yanlış biliyorsunuz" tarzında ama agresif yaklaşım vardı. O resimleri, oyun kodlarıyla fazlaca hazırlı neşir olan bir okurum diskten okutup bana yollamıştı. Ben de daha önce görmediğim için ilginç olur diye yazıldım. Ortada yanlış bilinen bişey yok. Sağol Alperen...

MERHABA EMİN,

Derginiz mükemmel vs. vs. geyiklere girmiyorum. Ama direkt soruya girecek de değilim elbette. Sadece Level'in bu çizgisini beğendiğimi ve okumaktan büyük zevk aldığımı bileyim. Benim 1002 modelinde bir PlayStation' im var. Fakat çoğu oyunu çalıştırırken sorun çekiyor. Daha önce sorunsuz çalıştırıldığı oyunları bile çalışmamaya başlıdı. Su anda yeni çıkan oyunların neredeyse tümünü çalışmıyor (orijinal olmasına rağmen). PlayStation' in modelleri arasında performans farkı var mıdır? 9002'de tüm oyunlar problemli çalışmıyorken, ben 1002 modelinde doğru durişt oynamıyorum. Bir de dergilerin başında (Level de dahil) PlayStation2 için 400\$ yazıyor. Ben Ankara'da 850\$'a satılan PS2' ların yanında yaklaşamıyorum bile! Bir de su Play artık Level' dan ayrılsın lütfen (ben bölücü değilim diyorum size memur bey!). Ayrıca Cem Şanç'ın gitmesi de Level için hayırlı bir olay. Saygılar...

Abuzer Emre Özter →



playmail



→ ME – Merhaba Abuzer,
Sanırım yağlama geyiklere girmişsin biraz. Sağol, layık olmaya uğraşıyoruz işte. Gördüğüm kadarıyla sen ilk PlayStation'ılardan. Modeller arasında performans farkı olduğu doğru. 5502 ile 7502 arasında bile bariz fark var. Ama bu farkın senin sorununla alakası olduğunu zannetmiyorum. Bence senin lensin altı senenin yorgunluğunu hissetmeye başlamış. Okuyucu kafanı değiştirmişsin. Sanırım 40 milyon civarı tutar. PS2 konusunda da iyi araştırın derim. Ben fiyat veremem ama bence taş çatlaşın 600\$ ile geçirmeyin. Play bölümü de ileriki bir tarihte komple ayrılacak; ama dediğim gibi: nefesinizi tutmayın; boğulursunuz;) Cem için bir şey diyemem.

MERHABA EMIN ABI,

Ben bir Psx sahibiyim. Aylardan beri Resident Evil 1 oynuyorum ve bir yerde takıldım. Internet' ten İngilizce çözümler indirdim. Türkçe' ye çevirttim ama yinede benim sorunuma çözüm olmadı. Da-ha sonra bir arkadaşım sizi tavsiye etti; "o sana yardımcı olur" dedi. Sorum Doom Book 1 ve 2' yi buldum. Bunları bahçedeki havuza mı yerlestireceğim? Ayrıca Wolf ve Eagle Medallion' u nereden bulacağım? Birde Resident Evil 1' in Türkçe çözümünü nereden bulabilirim?

ME – Müfit' cim, Doom Bookları çemeye götüreceksin. Sonra inventory' den "Check Item" a gireceksin ve kitapları sayfaları dışarıya bakacak şekilde çevireceksin. X tuşuna bastığında kitap açılacak ve Madalyolar ortaya çıkacak. Yakında Türkçe konsol oyun çözümleri için megaemin go to adresini kullanabileceksin.

SELAM MEGA,

Nasılını iyi misin? Izninizle size bir soru sormak istiyorum. Geçenlerde zar zor da olsa Silent Hill' i bitirdim, ancak oyun sonunda adamın kızı öldü. Acaba neden oyun böyle bitti, nerde ne hata yaptırmış? Oyunu iyi sonla bitirmek için ne yapmalıyım? Yayın hayatınızda başarılar,

Kenan Ktr

ME – Sevgili Kenan, Eğer bu sayfayı tam olarak okudusun, ihtiyacın olan bilgiden daha fazlasını öğrenmişsin demektir. Kolay gelsin.

ME – Bayan okurlarımızın olmasının beni ne kadar sevindirdiğini söylemeliyim önce. İşte yanıtlarınız:

- 1- PS2 oyunları şu anda Sony Yetkili Satıcılarında ve büyük mağazalarda satılıyor. Başka yerlerden de edinebilirsin. PS2, PSX oyunlarını çalıştırıyor ama mutlaka orijinal PAL olmalı. PS2 çipleri çıktı ama bu çip sadece PS2 kopya oyunları oynamaya yarıyor.

- 2- İşte PC oyunları bayıldığı zaman konsol imdadına yetişir. Bu soruları sorduğuna göre Level' i yeterince takip etmiyorsun demek ki, Level' da PS2 için yeterli bilgi veriliyor. Reklam verilmeme sebebi ise gayet açık: TÜRKİYE' DE KOPYA YAZILIM! Bu dert bizim daha çok başımızı ağırtacaktır. Yabancı dergilerde gördüğünüzde ağızınızı açık bırakın oyun reklamlarını maalesef biz alamıyoruz. Adamlar Türkiye' ye oyun satamıyorlar ki! Sadece makine reklamı yapıyor. Oyunlarını biz geleneksel olarak üretiyoruz zati.

- 3- PS2 – PC detaylı karşılaştırması birkaç ay evvel Play' de yapılmıştı. Bu tabloyu sana yolladım.

- 4- Düşer ama ne zaman olduğunu bilemem.

- 5- PS2 Demo diskteki oyun sayısı versiyonuna göre değişir ama hiçbir zaman tam sürüm değildir. Adı üstünde bir kere. Demo! Kendinize iyi bakın, Bye&Smile... ■ ■ ■

MegaEmin™ | megaemin@level.com.tr

NEDEN SADECE PSX?

Level Dergisinde neden Sadece Playstation' a yer veriyorsun? Dreamcast, Nintendo64, X-box gibi konsollar da biraz yer vermeye çalışır misin? Birde dergide mektup köşesi açmayı düşünüyor musun? Eğer açarsan çok iyi olur. Ve son olarak yeniden Play eki verirseniz çok iyi olur.

ME – Son zamanlardaki yer problemimiz nedeniyle PlayStation' a bile yeterince yer veremedik. Artık rahatız ama, bundan sonra diğer konsollar da düşününebiliriz. Ne var ki zaten haberlerde o konsollarla ilgili pek çok bilgi vardı. Unutma ki DC hâriç hiçbir piyasaya çıkmadı. N64 ise pek talep görmüyor. Mektup köşesi ile ilgili soruna da sürpriz bir yanıt almış olduğun herhalde:)

SELAM EMİN

Sana birkaç sorum olacak, yanıtarsan çok sevinirim.

- 1- Playstation2 almaya niyetim var, yalnız oyunlarını piyasada bulamıyorum. PlayStation oyunlarının PS2' ye uyumlu olduğu söyleniyor, doğru mu? Doğruya 2 ye herhangi bir chip takmak gerekiyor mu?

- 2- Level dergisini her ay alıyorum, bende PC var fakat artık PC oyunları beni baymaya başladı. Neden Level' da Ps2 için daha çok reklam ve bilgi verilmemiyo?

- 3- Playstation2' nin game azellitlerini biliyor musun? Bana PC ile kıyaslayabilir misin?

- 4- PS2' nin fiyatı düşer mi? Düşerse ne zamana kadar düşer?

- 5- PS2' nin demo diskinde kaç oyun varsa bunlar tam sürüm oyunları mı?

Sorularımı cevaplarsan çok sevinirim ve ayrıca sana yayın hayatında başarılar dilerim.

Perkızı Pınar



hangisi daha gerçekçi?

Birbirimizi saatlerce vurmaktan hiç bıkmayacağımız ve bundan deliller gibi zevk alacağımız kesin. Bari bunu yaparken hangisi rakibine göre daha zevkli ya da hangi özellikleri daha ön planda bunu araştırdık ve her zevke göre bir şeyler bulduk. Tüm oynadığımız FPS (First person shooter)'ler sonuca gerçekçilik açısından sorgulanmaya açıktır. Gerçek hayatı tek kurşunla vurduğumuzda bir daha ayağa kalkmamız epey zordur. Üzerinize ateş açıldığı zaman rakibinizden maymun gibi ziplayarak ta kaçamazsınız. Kafanızı çıkarıp nişan almaya çalışmak bile bazen imkansızdır. Ama multiplayer fps'lerde tek kurşunda vurulup ölseydik herhalde oyunun hiçbir zevki kalmazdı ya da roundlar çok daha uzun sürerdi ve herkes vurulmamak için bir kenara sındırdı. Düşünün bir kez Delta Force ya da Rainbow Six oynarken tam bölgün sonlarına doğru unuttuğunuz bir terörist siz arkandan vurdugunda sinirden yerinizde tepinmiyor muyduınız? Hele o terörist siz bir daha vurursa? Bize bu ay antiterör timleriyle teröristler arasındaki çatışmaları konu alan belli başlı oyunları ve modları mercek altına aldık.

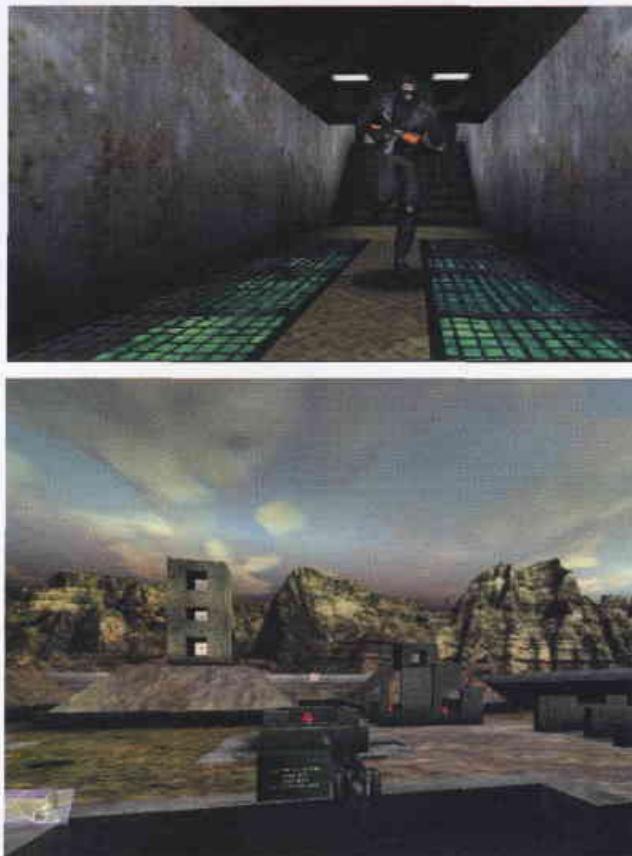
RAINBOW SIX SERİSİ

Oyununun hazırlanmasında Tom Clancy gibi eski bir CIA danışmanının

kitabından ve tecrübelerinden yararlanılması sonucunda son derece gerçekçi bir oynanış var. Tirmanma gibi oynanışi düşüren zayıf taraflar dışında oyun gerçekten insanı stresse sokuyor. Köşelerden başınızı uzatarken burnunuzun dibinde bir terörist olup olmayacağıını bilmiyorsunuz. Tek atışta ölmeye ihtimaliniz çok yüksek olduğundan her adınızı büyük bir dikkatle atmalı, her sesi çıkarırken sonuçlarını düşünmelisiniz. Çünkü oyundaki yapay zeka gerçekten akıllı. Görevlere giderken seçim yapabileceğiniz ekipmanlar ise bu tip oyunları sevenler için tam bir cennet. Akliniza gelebilecek tüm silahları ki buna G3 te dahil, kullanabilirsiniz. Üstünüzde aldığızın kurşun geçirmez yeleğin kalınlığı sizin hareket kabiliyetinizi etkilerken, el bombası gibi yan ekipmanlar kullanacağınız taktik üzerinden düşünmenize sebep oluyor. Ayrıca takım elemanlarınıza kolayca mesaj gönderebileceğiniz bir menü de mevcut. Oyunun tek zayıf yanı terörist olamamanız. Yani yalnızca takımınıza aldığızın arkadaşlarınıza bilgisayara karşı savaşıyorsunuz. Ama bu bile zevk almanız için bir engel değil.

DELTA FORCE SERİSİ

İşte saatlerce multiplayer oynayabileceğiniz bir oyun! Mermilerinizin uzaklık ve rüzgar gibi etkenler yüzünden



• Kolay bir bilmecə sanırım. Bir makinalı tüfek ve bir sürü hedef.

rota değiştirebildiği Delta Force'da dört kişi saatlerce tepelerde birbirini arayıp avlayabilirsiniz. Genelde sniper tüfekleri alıp tepelerin üzerinde mevzilendikten sonra birbirini vurdugunuz oyun son derece zevkli.

İki ayrı takıma ayrılarak kapılığını oyunda havada uçusan mermilerin izli olması ve bırakıkları izinde takıma göre değişmesi sayesinde kimin kim nereden ateş ettiğini de görebiliyorsunuz. Öldükten belli bir süre sonra oyuna tekrar giriyorsunuz ve süre bittinceye kadar oyun devam ediyor. Oyuna girerken seçeceğiniz silahlar çok fazla değil. Üzerinize kurşun geçirmez yelekte alamıyorsunuz.

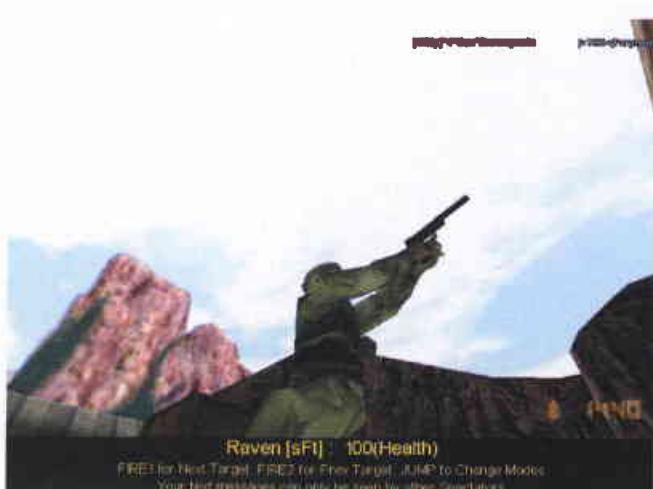
COUNTER-STRIKE

Half-Life'in bu modıyla ilgili yazılabilecek her şeyi yazdık zaten. Daha bir şey yazmaya gerek yok. Bir kez bile

oynamadıysanız bir oyuncu olarak büyük bir tecrübe eksikliğiniz var demektir. Tüm dünya şu anda bu modu oynuyor.

TACTICAL OPS

Counter-Strike'a en çok benzeyen mod. Fakat bir Unreal modu 1.1 civarı kadar Counter-Strike ile skin ve kaplamlar bakımından başa baş gitdiyordu. Ayrıca CS'de olmayan leg armour ya da ct lere fazladan para kazandıran evidence gibi farklı özellıklere sahip. Bir başka güzel özellığı de yarılların arkasında kan izi bırakması. Haritaların bazıları CS'ye çok yakın. Hele the oilrig tamamıyla as_olrig haritasıyla aynı diyebiliriz. Tactical Ops'un da CS gibi bot seçenekleri mevcut. Bunlar dışında silahları ve oynanışıyla CS'ye çok benziyor. Ses efektleri de çok başarılı.





① O camların parasını maşından kesmezler mi senin?



② Ah sizi karınca düşmanlar sizlili



③ Vallahi yanlışlıkla oldu arkadaşım. Bir dahaki yaşamında telafi ederiz artık.



INFILTRATION

Bir başka Unreal modu olan infiltration biraz daha geniş aaklı ve gerçekçi bir askeri simülasyona benziyor. Her ne kadar tek kişilik oynansa da bot eklediğinizde oyun çok eğlenceli oluyor. Özellikle de gelişmiş yapay zeka sayesinde mod gerçekten gelecek vadıyor. Diğer oyunlardan farklı olarak zıplamak ya da koşmak için stamina'nızın olması gereklidir. Ayrıca sürünenek ilerlemek ya da yere yatmakta mümkün. Bunun yanında köşelerden eğilerek bakabiliyorsunuz. İleride moda üzerindeki ağırlığa göre yavaşlama özelliği ve tankları, jeepleri kullanabileceğinizi söylemek de eklenecektir. Modda crosshair yok. Yani tipki gerçek hayatı olduğu gibi gez göz arpacık metoduyla rakiplerinizi vuracaksınız ya da bekle dayana shotgun gibi silahlarda ortaya atış edeceksiniz.

Haritaların bazıları güzel düşünülmüş. Özellikle metroda geçen DM-INF-Flagstaff haritası atmosfer olarak çok hoş. Silahları ise kendine has birkaç tipide içeriyor. Bu silahlar arasında namlu altına takılabilen bir bomba atarı bile var. Mod şu anda hala geliştiriliyor fakat multiplayer özelliği tam olarak açıldığından gerçekten diğer modlara rakip olabilecek değerde.

URBAN TERROR

Bu mod diğerlerinden daha farklı. Öncelikle takım oyunu yerine eski tarz death match halinde oynanıyor. İkinci olarak oyunda vurulduğunuzda kanamaya başlıyorsunuz ve eğer belli bir süre içinde bir köşeye sıkışınca kendinizi bandajlamazsanız ölüyorsunuz. Fakat yaranızı sararken kısa bir süre için silahlarınızı bırakığınızdan dolayı tamamen korunmasız oluyorsunuz ki

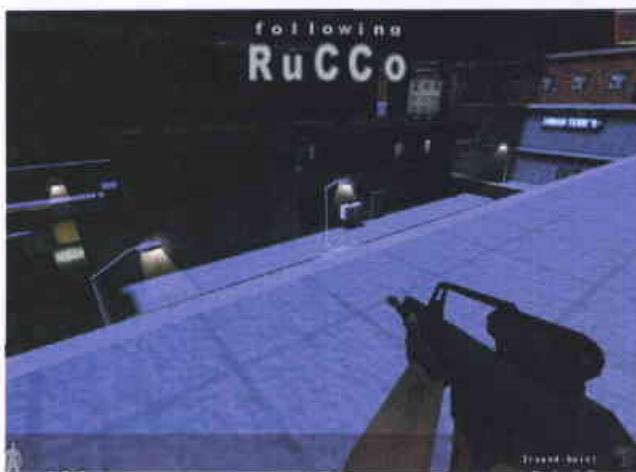
bu da çok riskli bir durum. Mod Quake III motoru kullandığı için grafikleri çok daha göz alıcı. Bu oynarken bazen atmosferin gerçekçi görünmemesine sebep oluyor. Oyunu başlarken bir grup silah seçiyorsunuz ve başlıyorsunuz. Oyun içinde para kazanıp yeni silah alma gibi bir şansınız yok. Silah seçeneklerinizde çok geniş değil. Bir bıçak, tabanca olarak (Beretta 92 FS), shotgun olarak (Franchi SPAS-12), assault rifle olarak zoom yapabilen bir (HK G3), sniper rifle istiyorsanız (HK PSG1) and ve 40mm grenade launcher (HK 69) alabilirsiniz o kadar. Modu yapan Silicon Ice takımı gelecek versiyonlara daha çok silah ekleyeceklerini söylüyorlar. Eğer Quake tarzı Counter-Strike istiyorsanız bu mod tam size göre.

Sonuçta her oyuncunun sevdiği tarza göre gerçeğe en yakınandan en uza-



ğına kadar birbirinin benzeri bir çok oyun bulmak mümkün. Hepside oynamış ve içerik olarak birbirinden farklı ve ya benzeri özelliklere sahip. Fakat hepsinde ortak özellik hayali bir gelecek ya da fantastik bir dünya yerine günümüzde geçmesi muhtemel terörist-anti terörist çatışmalarını koju alması. ■ ■ ■

Burak Akmenek | burak@level.com.tr



tomraider

chronicles

Geçen ay Tomb Raider Chronicles'in ilk iki bölümünü bitirmiştik. Üçüncü ve dördüncü bölümler, ilk iki bölümden daha uzun olduğu için bu sayıda yalnızca üçüncü bölümün açıklamasını yazmayı uygun bulduk. Böylece size bu bölüm hakkında daha ayrıntılı bir yazı verebiliyoruz. Gelecek sayıda dördüncü ve son bölüm olan VCI Headquarters'ın ayrıntılı açıklamasıyla bu uzun yazı dizimizi tamamlayacağız. Evet Lara hastaları, kendinizi hazır hissediyorsunuz oyununuza yükleyin ve yazıyı okumaya başlayın.

Bölüm 3 : Black Isle

Bu bölümde kahramanımız Lara Croft'un gençlik maceralarından birini oynayacağınız. Lara'cığımız gizemli bir adaya doğru giden bir bota biniyor ve bu gizemli adadaki olayları çözmek de üzerine kalyor. Bu bölümde Lara'nın ateş gücünden çok beyin gücünü (Lara'nın beyni var mı acaba diye yazacaktım ama şimdilik bileri bunu ciddiye alıp sitemkar maller gönderebilir diye vazgeçtim (pek de vazgeçmemişim aslında .)) kullanacaksınız, çünkü bölümün baş-

ılarında uzun süre silahsız olarak idare etmeniz gerekecek. Bu bölümdeki amacınız ölmeyen bir yaratığın çalınmış kalbini bulmak. Eh, tam da genç Lara'ya göre bir görev.

Gallows Tree

Delikten uzaklaşın ve sola doğru giderek kanyona yaklaşın. Kanyonun üzerinden koşarak zipline ve aşağıdaki eğimli kısma inin. Zipline duvardaki kırıga tutunun ve sola doğru giderek köşeden dönün. Aşağı düşün ve durana kadar kayın



Eğimli çıkışına zipline ve kayarken kenarına tutunun. Aşağıdaki çıkıştıya düşün ve sağdaki duvardaki mağara girişini bulun.

Mağaranın ağızına atlayın, koşturun ve tüm yarasalardan kurtulduğunuzda ****Secret 19'u alın. Kernaldan sarkıp aşağıdaki kanyona atlayarak mağaranın çıkışını. Çıktıları kullanarak bölüme başladığınız yere geri dönün

Tekrar eğimli kısmı kullanın, ancak bu sefer sağ taraftaki köşeden dönün. Aşağıdaki açıklığın üzerinde gelinceye kadar yana doğru ilerlemeye devam edin. Burada kendinizi aşağı bırakın ve hemen tutma hareketini yaparak bir alttaki çıkışına tutunun ve kendinizi yukarı çekerek mağaraya ulaşın. Mağarada eğilerek karşı tarafa geçin ve aşağı atlayın. Sağa doğru dönün, küçük taşa tırmanın ve yüzünüzü önünüzdeki duvardaki açıklığa doğru dönün.

Tavanda tutunabileceğiniz bitkiye bulun ve zipline bu bitkiye tutuna-

rak diğer tarafa atlayın. Yokuştan aşağı doğru kayarak açıklığa çıkarın. Ateşe yaklaştığınızda film başlayacak. Sütunun arkasındaki duvara tırmanız. Tekrar kaymaya başlayacağınız, ters takla atarak sütunun üstünde çıkalıbilir ve **** Secret 20'yi alabilirsiniz. Tekrar aşağı atlayın ve sütunu geçince ulaşacağınız çıkışa doğru gidin

llerlemek için kullanabileceğiniz diğer tavanı fark etmiş olmalısınız. Diğer pasaja ulaşınca yine yarasalar saldıracak, etrafta koşturarak yarasalardan sakının. Pasajın sonundaki çıkıştıya tırmanın, arkanızı dönerek karşıya zipline ve çatısı kırık olan kuyuya inin.

Suya dalın, ilk yol ayırmından sağa dönün. Diğer yol ayırima geldiğinizde tekrar sağa dönün. Bir sonraki bölgenin tavanında bir açıklık göreceksiniz ama orada hava bulunmuyor. Oraya çıkmak yerine sola dönün ve tüneli takip ederek yarığa ulaşın ve hava alın. Sağ tarafa doğ-



→ ru yüzün ve havuzdan çıkışın.

Kulübenin yanındaki delikten sürünererek içeri girin ve çekmeceden

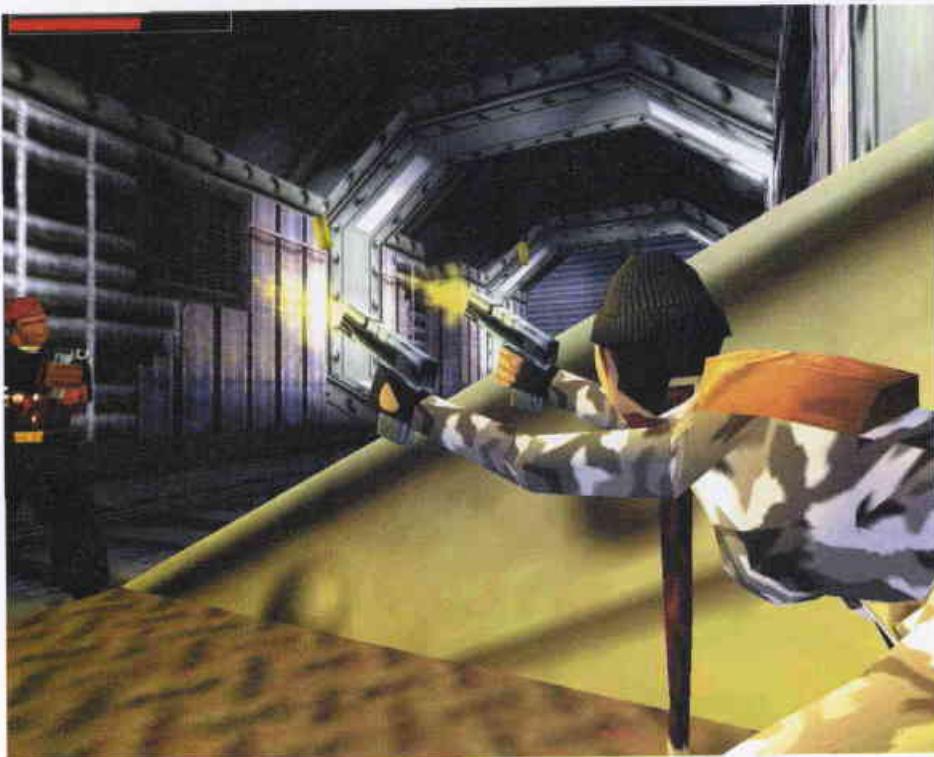
Rubber Tube'u alın. Tekrar havuzu dönün. Burada şışman ufak bir yaratık görürseniz ondan uzak durmaya çalışın. Ateşin yanından geçin ve duvarın sol köşesindeki aşıklığa doğru gidin. Hemen çömelerek içeri girin ve yolu takip ederek diğer tarafa ulaşın.

Mağaraya girerek **Pitchfork'u** alın. Dışarı çıkışın ve yukarı ziplayarak çıkıştıya tutunun. Yukarı çıktıığınızda Pitchfork ile Rubber Tube'u birleştirerek bir **Catapult** yapın. Kapalı pasajın içindeki duvarda bulunan zinciri bu sapan ile vurdugunuzda film başlayacak.

Şimdi bu odadan **Iron Clapper'i** alabilirsiniz. Köşedeki deliği bulun ve aşağı atlayın. İlerlediğinizde bir odaya ulaşacaksınız, masanın arkasında yerden odun parçasını

(Unlit Torch) alın. Odadan çıkışın ve boş odaları geçerek geniş yol ayırmına ulaşın.

Sağdaki odada bulunan yanmış meşaleyi kullanarak elinizdeki meşaleyi yakabiliyorsunuz. Hemen önünden delikteki merdiveni kullanarak aşağı ineceksiniz. Elinizdeki meşaleyi delikten aşağı atın ve merdivenden inin. Bu yeni pasajı takip edip yol ayırmına kadar gelin. Sağ taraftaki yolu girin ve yokuştan yukarı çıkışın, yol



ayırımında tekrar sağa dönün ve ilerideki yanık meşaleye doğru gidin. Sağdaki tuneli takip edin, meşaleyi bırakın, çömelerek ilerleyin ve **Secret 21'i** alın.

Geri dönüp meşalenizi alın. Şimdi duvardaki meşalenin karşısındaki yol ayırmına gidin ve sağa donun. En üste ulaşığınızda meşaleyi kullanarak tavandaki kahverengi otları yakın. Yangın bittikten sonra **Heart'i** alın, film başlayacak. Father

Patrick'ın kullandığı çıkışa gidin ve yokuştan aşağı kayarak kamp ateşine geri dönün.

Yanmamış meşaleyi ilk aldığınız bölgeye geri dönün. İlerleyin ama bu sefer delikten aşağı inmeyein. Yokuşu takip ederek kırmızı kapıya ulaşın ve yanındaki deliğe kalbi sokun. Binalardan çıkan Imp'leri göreğiniz bir film başlayacak. Solunuzdaki açılmış kapidan girince diğer film başlayacak ve ortadaki Imp'lerden

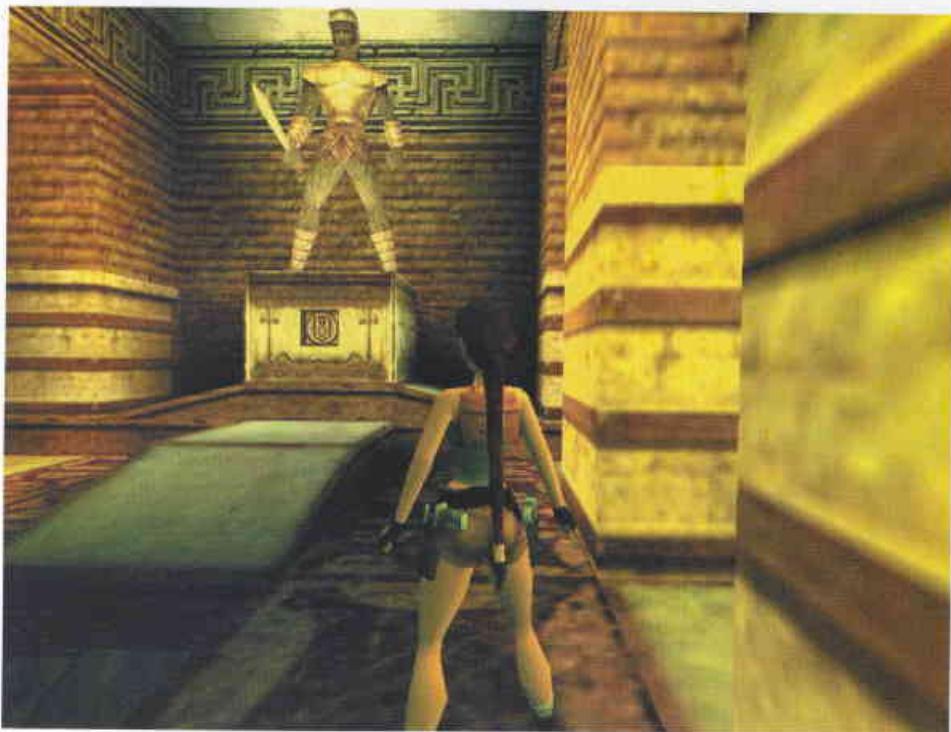
Iron Clapper kullanarak kurtulacaksınız. Film bittikten sonra geri kalan iki Imp'ten kurtulmak için delikten aşağı atlayın. Yolu takip ederek köprüye ulaşın. Yoldan devam edince bu bölüm bitireceksiniz.

Labyrinth

Soldaki yere doğru gittiğinizde film başlayacak. Kilisenin önüne gidin ve üç düğmenin yerini bulun. Önce ortadakine, sonra soldakine, son ola-

→





→ rak da sağdakine basın. Filmden sonra sol tarafa dönerek duvardaki vazoyu görün, ilk filmdeki hayaletin gittiği kapıya doğru gidin. Hayaletlerin arasında dolaşarak **Bone Dust**’ı alın. Geldiğiniz yoldan geriye dönerek tekrar kilisenin önüne ulaşın.

Bone Dust’ı vazoda kullandığınızda alevler yanacak ve iskelerler tamamen oleecek. Şimdi kilisenin gerisindeki kapıya doğru gidin. İçeri girin ve saklı çıkıştı bularak tırmanın. Kolu çektiğinizde Bone Dust’ı bulduğunuz odadaki kapı açılacak. O odaya dönün ve iskeletin hemen sağındaki yeni yola girin. Uzak duvardaki deliğe giderek **Secret 22’yi** alın ve geri dönün.

Yarasa dolu odaya doğru kayın ve ortadaki delikten aşağı düşün. Aşağıdaki havuzu düştükten sonra yukarı tırmandığınızda nasıl ilerleyeceğini gösteren film başlayacak. Ahşap rampadan yukarı gücken, duvardaki açılığa ulaştığınızda yolu takip ederek kırık köprüye gelin. Koşarak zipline ve kırık kısımdaki çıkışına tutunun. Yan yan giderek kendinizi yukarı çekebileceğiniz çıkışına ulaşın. Bu çıkışından koşarak zipline túnel girişinin hemen karşısındaki çıkışına ulaşın. Tunelin içinden **Secret 23’ü** alın ve bir önceki kenara doğru koşarak zipline ve tekrar yan yan gidin. Kendinizi yukarı gücken ve koşarak ziplinearak

köprüye geri dönün.

Köprüyü geçin ve kolu çekerek merkezi platformu döndürün. Yeni köprüyü geçin ve ahşap rampalarдан ilerlemeye devam edin. Yolun sonundaki kolu çekmeyin, sağa dönün ve yukarı doğru devam edin. Sağda gördüğünüz ilk geçide girin, köprüyü geçin ve **Bestiary Book’u** alın. Henüz açılmış olan kapıdan geçmek için boşluğun üzerinde zipline. Duvarlarda kırık yürüme yolının bulunduğu bölgeye ulaşana kadar ilerleyin. Zipline tırmanarak en üsté ulaşmaya çalışacaksınız ama bu sırada bir beyaz ışık size yardımcı olacak.

Dokulu tavanı ve uzaktaki duvardaki mavi ışıklı túneli göründeye kadar yukarı gücken. Zipline tavanı tutunun ve ilerleyin. Bu yolun sonundaki **Secret 24’ü** bulacaksınız. Geriye dönerek tavana tutunduğunuz noktaya ulaşın.

Şimdi yukarıya doğru gücken. Çıkıştan geçtikten sonra yokuştan aşağıya doğru kayacaksınız. Aşağıda gördüğünüz ışıkları takip ederek bu bölgeden dışarı çıkmaya çalışacaksınız. Eğer ışıklardan uzaklaşarsınız bu labirentte yaşayan korkunç canavarla karşılaşacak ve kesinlikle öleceksiniz.

İşkileri takip edin ve gerekçe boşluklardan atlama için durak-

ziplama yöntemini kullanın. Eğer bir çukura düşerseniz, aşağıdaki túneli kullanarak ışıkların sizi beklediği yukarıya çıkabilirsiniz. ışıkları izleyerek eğimli túnele ulaşın. Aşağı doğru kayın ve beyaz ışıklar sondüğü anda ortaya çıkan yaratıktan sakının. Hemen koşun ve yokuştan aşağı inerek Father Patrick ile karşılaşın. Patrick sizi bu bölümün son kısmına götürecek.

Old Mill

Túnelden sola doğru giderek çukura ulaşın. Çukurun üzerinde zipline ve yokuşa doğru gidin. Yol ayrımina ulaştığınızda sağa dönün. Çukurun üzerinde sallanan ipe doğru koşarak zipline ve yüzünüzü meşaleli çıkışına doğru dönerek sallanmaya başlayın. Platforma inebileceğiniz an ipten zipline, doğru şekilde ziplamak için ipin en ucunda durmaya çalışın. Platforma ulaştığınızda **Unlit Torch’u** alın.

Bölümün başına doğru geri dönün ve diğer yöne gidin. Yokuşun dibinde sola gidin, yarasalardan sakının ve duvardaki meşaleyi kullanarak kendi meşalerini yakın. Geniş çukura doğru geri dönün ve çukura ulaştığınızda oyunu kaydedin. Yanık meşaleyi Imp'lere fırlatın. Eğer meşaleyi doğru şekilde çıkışına atabilirseniz Imp'ler ateşten korkup kaçacaklar. Şimdi güvenle ziplinearak ipe tutunabilirsiniz. Yüzünüzü yukarıdaki kapıya doğru dönün. Sallanarak kapıya doğru atlayın ve demirlerden birini sökürek **Crowbar** sahibi olun.

Taş çıkışından sarkın ve aşağıda çıkışına düşün. Yanan meşaleyi fırlatlığınız çıkışına çokin ve Imp mağarasına girip túneli takip ederek **Secret 25’i** alın. Tunelden geriye dönün ve çıkışları geriye doğru takip ederek bölüme başladığınız yere ulaşın.

Tekrar ipe atlayın. Sütunların olduğu yer goruyorsunuz, değil mi? Sallanarak karşısındaki platforma atlayın ve aşağıdaki túnele düşerek Medkit’i alın. Tekrar düz çıkışına tırmanın ve buradan bakarak sütunların dizilimlerini anlamaya çalışın. Yapmanız gereken bu sütunları kullanarak en sondaki eğilerek geçebilceğiniz yere ulaşmak. Bunu başar-





mak biraz zor olabilir çünkü bir ziplama maratonuna gireceksiniz. İşterseniz burada oyunu kaydedin, böylece eğer doğru atlayamaz ve sütundan düşerseniz tekrar geri dönmek zorunda kalmayıacaksınız. Evet, hazırlızız başlıyoruz. İlk önce kısa olana tırmanın ve aşağı doğru kayarken bir sonraki sütuna ziplayın. Tekrar aşağı kayacaksınız, bu yolun sonunda tekrar ziplayarak bir sonraki sütuna ulaşın. Bu sütundan ziplerken sola basın ve sütunun ortasındaki tutabileceğiniz yere ulaşın. Buradan kendinizi yukarı doğru çekin ve sütundan aşağı doğru kayarken tekrar ziplayarak bir sonraki sütuna ulaşın, son bir atlayış yaparak eğilerek geçebileceğiniz yere ulaşın.

Kendinizi yukarı çekin ve eğilerek ilerleyin. Köşeye geldiğinizde so-

la dönün. Yol ilerleyemeyeceğiniz kadar daraldığında geri çıkmalı ve sola doğru kayarak kendinizi ilerleyebileceğiniz bir sonraki deliğe çekmelisiniz. Bu bölgeden aşağı düşün ve ilerdeki duvardan Crowbar yardımıyla **Chalk** söküń.

Şimdi bu bölümün başına kadar geri dönmelisiniz. Başa döndüğü nüzdde tünelin hemen dışındaki yumuşak yer parçasının yerini bulun. Yere işaret çizmek için tebeşiri kullanın ve filmi izleyin. Yakındaki ağıllığa girin ve aşağı kayarak diğer filmi başlatın. Emirlerinizi aldıktan sonra sudan karşıya ilerleyerek iki binanın arasından geçin ve suyu izleyin. Akıntıının üzerinden ziplayın ve değiirmene doğru ilerleyin.

Pasajdan çıkışken solunuzdaki ikinci mağaranın yerini tespit edin.

Bir süre koşarak yarasaların gitmesini sağlayın. Mağaraya girin ve delikten eğilerek ilerleyin. Önüzdeki pasajdaki alevlerden kaçmanın bir yolu yok, o yüzden Medkit kullanarak sağınızı en üst seviyeye çıkarın ve alevlerin arasından geçip suya dalın. Tekrar pasaja çıkarak **Secret 26**'yı alın ve suya dalarak bu bölgeden çıkan rotayı bulun.

Değirmenin yanındaki suya girin ve sol kanalı takip edin. İşığı doğru dalın ve sağa doğru dönerek yerdeki delikten geçin. Etrafta yüzen kırmızı su şeytanını izleyin ve hareketlerinin düzenini öğrenin. Sağda doğru yüzüğünde ilerleyin ve **Coin**'ı alın. Parayı alındığınız gibi değiirmenin hemen önündeki kafese doğru yüzün. Parayı kafeste kullanınca film başlayacak ve Imp'ler ile bu şeytan arasındaki anlaşmazlığın çözümünü izleyecəksiniz.

Parayı bulduğunuz yere geri dönün ve sultından değiirmene giriş yolunu bulun. İçeri girdiğinizde kolu beş kez çekerek kapı açın ve çıkışının ucuna kadar koşarak ziplayın. Burada yapmanız gereken şey yukarıdaki çubukları tutmak. Sallanarak karşı çıkışına ulaşmak için ziplayın. Bir sonraki platforma geçin ve kapanmadan önce metal kapının altındaki delikten eğilerek geçin. Etrafta biraz koşarak yarasalardan kurtulun ve yüzünüzü yokuşa doğru dönün,

ama aşağı kaymayın. Ziplayarak yukarıdaki çıkışına tutunun ve kendinizi yukarı doğru çekin. Dönerek duvardaki kolu görün. Ziplayın ve kolu çekerek değiirmeni kapatın.

Şimdi film sırasında açıldığından gördüğünüz yeri kullanarak değiirmen terk edebilirsiniz. Yoldan geri dönerek eve geri dönün ve evin sol tarafındaki kırmızı suyu bulun. Suya dalın ve tüneli takip ederek evin arkasından geçin. Sol tarafta fark edeceğiniz küçük delikten geçerek **Secret 27**'yi alabilirsiniz. Şimdi ana kanala geri dönün ve ilerleyerek sol taraftaki aşıktan yukarı çıkin. Pasajdan eğilerek ilerleyin ve ayakta durabileceğiniz bir yere ulaşana kadar devam edin.

Yukarıdaki çıkıştı gördüğünüzde ona ziplayın ve kendinizi yukarı çekerek binalara doğru yüzünüzü dönün. Taş çıkışına ulaşmak için koşarak ziplayın ve evin çatısındaki birinci pencereye ulaşmak için tekrar koşarak ziplayın. Amacınız bir sonraki pencereye ulaşmak, bunu yapmak için çatının düz yerlerinde ziplaya ziplaya ilerlemelisiniz. Eğer düz yerlerden birine inemezseniz çatidan aşağı kayarsınız ve bu ziplama maratonuna yeniden başlamak zorunda kalırsınız. O yüzden burada da oyunu kaydetmeniz size zaman kazandıracaktır. Şimdi bir sonraki binağa doğru koşarak ziplamalısınız. Bu ziplamayı başarıyla yapabilmek için birkaç kez denemeniz gerekebilir. Bu ziplamayı da tamamadığınızda eğilerek delikten geçin ve aşağıdaki odaya inin. Duvarındaki kolu çekerek su çarkını durdurun ve bu bölümü de bitirmenin mutluluğuyla bölüm sonu filmini seyredin. ■■■

Eser Güven | eser@level.com.tr

DÜZELTME

Geçen ayki Tomb Raider Chronicles tam çözümünün son satırı eksik çıkmıştı. Özür dileyerek eksik kısmı bu ay yayınıyoruz.

Tekrar kontrol odasına dönün ve Admiral'ın olduğu odaya girin. Merdivenden tırmanın. Sol delikte Nitrogen Canister, sağ delikte ise Oxygen Canister kullanarak sultı maceralarınızı noktalayın





Playstation için şimdije kadar yaptığımız en geniş tam çözüm ile karşınızdayız.

BÖLÜM 1 – COLORADO MOUNTAINS

Oyun açıldığı anda yukarı tuşuna basılı tutup paraşütünüzü aşağıya indirin, yoksa uçurumun dibini görürsünüz. Hemen karşınızdaki üç adamınızın yanına gidin ve oturan ile konuşun. Geri dönün ve tepedeki diğer adamların yanına gidin. Hemen karşınızdaki tünele girmeden önce, sağ tarafınızdaki alanı biraz araştırmanızı tavsiye ederim. Şayet burada aldığınız 180 mermili bir M-16 çok işinize yarayacak. Tünelin ağızındaki adamların yanına gidin ve onları takip edin. Gösterdikleri mağarada ilerleyin. Aman dikkat edin, kendi adamlarınızı vurmayın. Şelalenin ya-

nındaki Chance' in yanına gidin. Çıkışınız mağaraya tekrar girin ama solunuzdaki adama da dikkat edin. Mağaraya girer girmez adamlarınız sizi uyaracak; "arkanızda efendim!" diye. Hiç durmadan koşun, adamları önemsemeyin. Mağaranın çıkışы yıkılacak ve bir adamınızı kaybedeceksizez. Mağaranın diğer tarafından çıkışın ve sağa doğru sonuna kadar ateş ederek koşun. Sonundan da sağa dönün ve sol taraftaki adamları öldürün. Bir tanesi sürekli saklıyor, otomatik nişan almayı kontrol edin ve onu öldürdüğünüzden emin olun. Oradaki en yüksek kayanın üzerine çıkışın ve Transponder Locator' i kullanın. Aşağıda inerken X tuşuna basılı inmeye unutmayın (ben unuttum da.). Geri dönüp yine çatışmanın ortasına girin. Onları öldürmeniz size hiçbir şey kazandırmayacağını ve cephanenizin az olduğunu hatırlatmak isterim. Sadece çok tehlikeli ateş edenleri öldürün; tabii koşarken. Sağ duvara paralel olarak aşağıya

koşun ve sonundaki tünele girin. Burası ilk geldiğimiz tünel. Diğer tarafından çıkışın ve ilk konuştuğunuz adamların yanına gidin. Size C4' ü verecek. Mağara ağızının yıkıldığı yere gidip C4' ü yerleştirin ve geri kaçın. Çatışmadan uzak durmayı unutmayın. Mağaradan çıkıştıktan sonra paraşütüleri indirin ve karşı tarafa devam edin. Burada söylemeklerimi aynen yapın çünkü etraf keskin nişancı ve diğer askerlerden kayníyor. Silah sesleri duyduğunuz anda hiç durmadan takla atarak koşmaya başlayın. Adamlarınızın yanına gelir gelmez konuşmalar girecek. Burada adamlarınız sizi koruyacak, siz de işinizi yapacaksınız. Hemen sağ taraftaki ateşin yanına gidin ve oradan yukarıya tırmanın. Çıkar çıkmaz olduğunuz yerde eğilin ki karşısındaki keskin nişancı sizi vurmasın. Eğilir halde iken, sağ tarafınızdaki kaçan askeri kafasından vurmalısınız (HEAD SHOT). Daha sonra el bombalarını alın ve karşısındaki keskin nişancının da işini bitirin. Sağ taraftan devam edin. Öldürüdüğünüz adamdan H-11' i alın ve devam edin. Diğer adamdan da mermi aldıktan sonra aşağıda ağaçlar gözüklen yola girin ve sesler duyunca hemen geri çekin. Bu kez adamlarınıza saldırılıyorlar ve koruma sırası sizde. Burada size yardım edemiyorum; tamamen yalnızsınız ve kişisel becerilerinizi kullanma şansına sahipsiniz. Ağaçlı yoldan aşağıya doğru yürüyün ve bölüm bitirin.



BÖLÜM 2 – MCKENZIE AIRBASE INTERIOR

Lian' a verilen ilaç tam olarak etki etmiyor ve kalkıp doktoru benzettiyor. Yine de enerjimiz çok az ve bir an evvel ilaçın verdiği bitkinliği yenecek bir şeyler yapmalıyız. Bir de takım taklavatımızı edinmeliyiz tabii ki. İki dakikalık zaman içerisinde, haritada uyandığımız hücrenin tam üzerinde görünen ve kapısının yanında A9 yazan odaya gitmeniz gerekiyor. Nöbetçinin uzaklaşmasını bekleyip hemen sañızdaki koridora girin. Unutmayın ki bu ve bu gibi görevlerde eğilip ses çıkartmadan yürümek çok önemli. Koridorun sonuna doğru sesler duyacaksınız. Biraz geri çekilib onların diğer yoldan gitmeğini bekleyin. Sonra ilerleyip biraz sağınızda kalan A9 numaralı odaya girin (konuşanların çıktıgı oda). Odada Adrenalin Shot' i kullanıp ilaçın →



→ etkisinden kurtulan Ben sana de-miştim şeklinde hüznülü bir sahne yaşadıktan sonra odadan çıkış sola doğru ilerleyin. Kordondaki Askerin arkasından sessizce yürüyün ve soldaki odaya girin. Aynalı camın arkasından olanları izledikten sonra camın yanındaki SWITC' i kullanarak yolunuza açın. Bu bölümde itibaren haritayı kullanabileceğinizi unutmayın. Sessizce karşı-sağınızda kordon süzülün ve köşeyi dönüp RESTRICTED AREA yazılı yere gelin. Askerin konuşup dışarı çıkışını bekleyin ve harekete geçin. Sağdaki pencerelerin altından eğilerek geçin ve sağa dönün. Dolapların olduğu yere girin ve baştan ikinci dolaptan eşyalarınızı alın. Benim gibi sapık arkadaşların hoşuna gidecek bir sahneneden sonra askeri sessizce yaklaştıracak Hand Taser ile bayıltın. Hemen yandaki switch' i açın (ki ben bundan sonra switch yerine anahtar düşeceğim) ve hızla önceki askerin çıktıığı kapıdan girin. Durmadan devam edip ikinci kapıdan da geçip hemen soldaki sıçınma gözüne girin ve askerin gelmesini bekleyin. Duvardaki diafona konuşmaya başladığı anda arkasından yaklaşıp onu da bayıltın. Yola devam edip diğer askerin arkasından yürüyün ve bir cebe girin.

Geri döndüğünde arkasına geçin ve



dönün ve etrafi tertemiz yapın. Daha sonra mağaranın girişinde soldaki kapıdan girip Binoculars' i alın. Geri dönüp mağara boyunca ilerleyin. Önünüze çıkan her şeye ateş etmeniz gerektiğini söylemeye gerek yok herhalde. Ve işte bu bölümün en zevkli yeri; üzerinize doğru gelen çelik yelekli askerleri, tankerden çıkan tazyikli benzin ile yakıyorsunuz. Tadını çıkarın ama arkanızdan gelenleri de unutmayın. Ha bu arada ben "tazidik" olarak biliyordum ama doğrusu "taziyik"miş, duyurulur:). Tünelin çıkışında bir yem sizi bekliyor. Sakın ola atlayın, o ortalıkta gezinen askeri öldürmeyin. Yoksa sol tarafta gizlenmiş keskin nişancılar da sizi vurur. Bıçağınızı alın ve yem olan adam arkasını dönmüşken sessizce yaklaşır doğrayın. Daha sonra biraz ilerdeki adam için aynı işlemi tekrarlayın. Bu kez sağdaki uçurumun kenarından ilerleyin ve yerinde duran adımı rendeleyin. Daha sonra ister seniz iki askerin konuşmasının bitip birisinin gitmesini bekleyin ve meyve salatası yapın, ister seniz görünmeden kamyonun diğer tarafından geçin. Mağaranın içine girer girmez kontrol noktası olacağ için her ne pahasına olursa olsun oraya sağlam girmelisiniz. Bunları yaparken eğilerek ve takla açarak hareket etmelii, birisi sizi fark ederse de hızla yolun sonuna kadar koşmalıdır. Bıçaklamak için iyice yaklaşmalı ama asla adama deymemelisiniz. Kaçarak da kurtulma şansınız var; ama az.

Yıcıyı almak. Aldıktan sonra acele geri dönüp sağdaki kapıdan girin ve trafonun bulunduğu odaya bir patlayıcı sallayın. Bundan sonrası çok zevkli. Adamlar sizi göremiyor fakat siz onları görebiliyorsunuz. Artık sene gibi avlamak mı istersiniz, bol bol head shot mı yaparsınız, atış talimi mi yaparsınız orası size kalmış. Fakat araçların arkasına ve atılan el bombalarına dikkat edin. Aaa, görev bitti... .

fark edilmeden geçmek olanaksız. Tek alternatifiniz hemen köprünün sol kenarına gelip AŞAĞIYA SARKARAK arkalarına geçmek. Unutmayın ki aşağıda zaman işliyor. Sonra köprüün üzerine çıkış soldaki kamyonun sağından dolaşıp, arkasındaki silahları ve en önemli de gaz bombasını almalısınız. Devriye gezen iki askere dikkat edin. Yakalanırsanız adamlar "köprüyü hemen patlatın" diye bağırlıyorlar. Kendi dalını kesen bir Nasreddin Hocavardı, bir de bunlar türedi şimdi. Salak herifler! → Şimdi gaz bombasını seçip (sarı olanı) fark edilmeyecek şekilde komutanın olduğu yere gidin ve kullanın. Zaman durdu, şimdi ince iş zamanı ve aceleye mahal yok. Bu kez köprüün diğer ta-

BÖLÜM 4 – I - 70 MOUNTAIN BRIDGE

Kafasız adamlar köprüyü havaya uçurmak istiyorlar. İyi buraya kadar güzel de, kendi araçlarını çekmeyi unutmuş gibi gözüküyorlar mı? Hemen önünüzde duran komutana

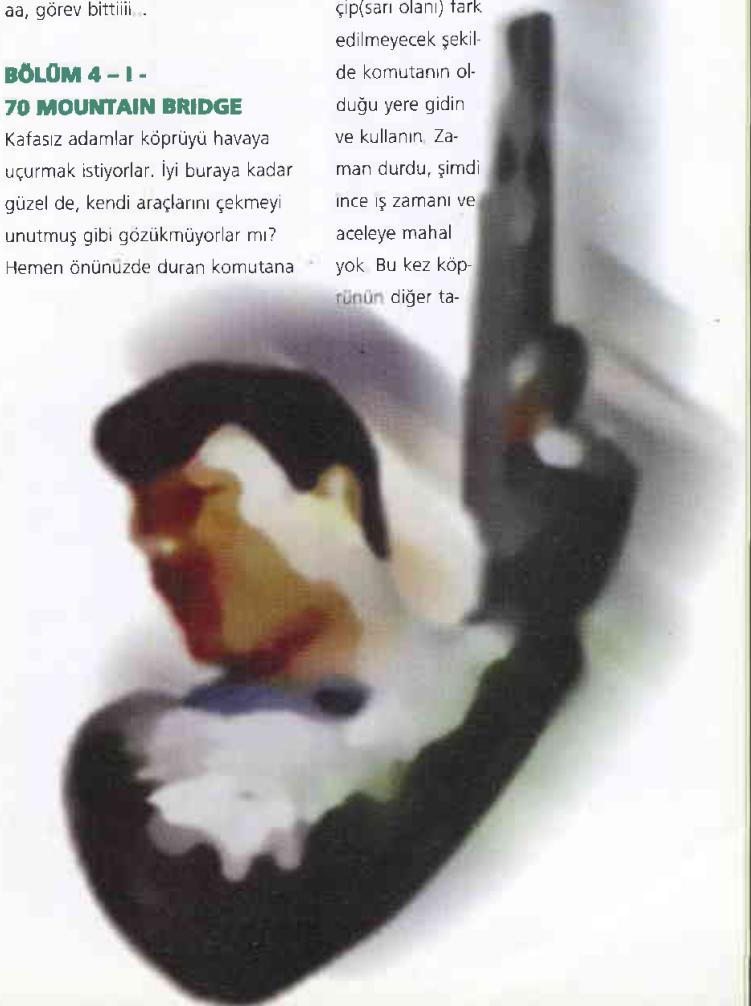


onu da bayıltın. EXIT yazan yere doğru ilerleyin. Tam oyun bitti derken vicdanlı bir askerin kıyaklıyla bıradan kurtuluyoruz.

BÖLÜM 3 – COLORADO INTERSTATE 70

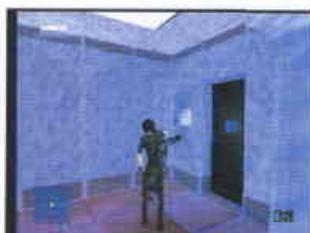
Tünelin içinde hızla ilerleyin ve vurulmamak için ateş ettiklerinde takla atın. Cipi geçtiğinden sonra bir kamyon göreceksiniz, sağ taraftan ilerleyin ve kamyonun arkasındaki adımı bıçaklayarak öldürün. Silahları alın ve pompalı tüfeği seçin (bence). Chance' a yardım etmek için geri

işte geldik arkadaşlarım ve okullarımın en çok takıldıkları noktaya... İki tank bir tünelde yolumuzu çıkarsa ne yapmaliyiz? Tabi ki ışıkları söndürmeliyiz. Bunun için de yapmamız gereken şey geri dönmek DEĞİL, önumüzdeki kamyonun SAĞINDAN dolaşıp, arkasındaki patla-





→ rafından sarkın ve kendinizi bir kerelik aşağıya bırakın. Aşağıda ne olduğunu görmek için L1 basıksken yön tuşlarını kullanabilirsiniz. Bir alttaki demire tutunduğunuzda karşınızda birinci bombanın başında bekleyen askeri göreceksiniz. Herhalde onun işi de bombanın patladığından emin



olmak:) Sniper Rifle' inizi kullanarak güzel bir head shot ile, yaşayan bir organizmayi bir cesede dönüştürmenin o tarifisiz keyfini yaşayın(amma abartım he). E hazır adamı öldürmüsken bombayı da etkisiz hale getirin bari. Bulunduğunuz platformda köprüyü ortalayan yere gelin ve tam üstündekine çikın. Biraz ilerlediğinizde ikinci bomba da haritanızda belirecek. Sağdaki platformun üzerine çikın. Bomba yönünde biraz ilerlediğinizde yanında bir de asker olduğunu fark edeceksiniz. Öldürün ve tekrar köprüün üzerine çikıp, bu kez diğer taraftan aşağıya sarkın. Adamların sizi görmemesi için köprüün yanına tutunarak biraz geri gitmenizi ve ondan sonra diğer tarafa geç-

menizi tavsiye ederim. Daha sonra kamyonun yanına kadar sarkıntı vaziyetinde gitmeli ve tekrar aşağıya inmelisiniz. Hemen bombanın yanına düşeceksiniz. Bombayı etkisiz hale getirin. Tekrar köprüün kenarına zıplayıp ve tutunun. Sola doğru tutunarak ilerleyin. Üçüncü bombanın önünden geçeceksiniz ama sakin atlamayın; çok yüksek olduğundan adamanız oraya tutunamaz ve aşağıya düşer. Bir sonraki ayaktan aşağıya atlayın ve soldaki adamı öldürün. Buradan üçüncü bombaya ulaşın ve onu da etkisiz hale getirin. Son bombaya ulaşmak için biraz akrobasi yapmanız gerekecektir. Etkisiz hale getirdikten sonra köprüün kenarına tutunarak en başına gelin ve yukarıya çikın. Artık bomba olmadığına göre askerleri öldürme hakkına sahipsiniz. Öyle öldüre öldüre ve gule oynaya vaziyette köprüyü geçin ve diğer tünele girin. Bu kez adamlarımıza artıdık yapan iki askeri aynı anda öldürmemiz gerekiyor. Sniper Rifle' alın ve sağdaki adama nişanlayın. Az sonra diğer adam yüryecek ve kafaları hedefimizde çakışacak. Ciuw şeklinde bir sesle beraber iki kuş da yerlere serilecek. Devam edin ama çok yavaş olun. Üç kamyon ve çelik yelekli dokuz adamlı baş etmeniz gereklidir. Her kamyonda üç adam var ve ikisi kamyonun yanında oluyor. Kamyon gelir gelmez önüne bir bomba atın ve ölmeyen üçüncü askeri tabancınızla kafasından vurun. Evet, burada çok hızlı olmanız gerekiyor. Eğer onlar sizden önce davranışın bir admanızı vururlarsa görev başarısız olur. Sonuç olarak tünelden çıkışıyoruz. Ama dikkatiz adamımız Logan, dibindeki helikopterin sesini duyamayınca, bu köprüün havaya uçurulmasını engellemeyecektir. Logan, bir kulakçı görün derim; tabi eğer hala yaşıyorsan...

BÖLÜM 5 - MCKENZIE AIR-BASE EXTERIOR

Askerlerden birisinin uzaklaşmasını bekleyin ve gezenin askeri bayıltın. Dosdoğru karşıya ilerleyin ve telsiz bağlantısı kurun. Şimdi solunuzdaki askeri bayıltın ve oradaki kamyonun arkasından susturuculu keskin nişancı tüfeğini alın. Diğer askeri de bayıl-

tin ve duman çikan bacanın olduğu araya girin. Tırmanın ve düz giderek kamyonun üzerine doğru koşup tutunun. Aynen devam ederek aşağıya düşün. Sağ taraftaki askerlerden bir tanesi sesi duyarak ve kontrol etmeye gelecek. Siz hemen yanlarındaki yeşil kutuların dibine eğlerek süzülün ve askeri gitmesini bekleyin. Diğerinin de yüzü size çevrilmiş olduğundan kutuların üzerine tırmanarak öteki tarafına geçin ve askeri arkasından cizzlayın. Koridorlardan dikkatlice ilerleyin. Falkan, Morgan ve bir askerin konuşmasından sonra asker size doğru gelecek, kutuların dibine saklanıp bayıltın. Koridoran çikın ve telsiz bağlantısından sonra sağa gidip kapının yanındaki anahatı açın. Diğer tarafta geçip kapıyı kapatın. Uçağın altına geçip sabotaj yapmakla kalmayıp, bir de keskin nişancı tüfeği ile pilotu öldürün. Bu sırada destursuz içeri giren askeri de, cesedi görmeden önce bayıltılsın. Duvarın dibinde gelmesini bekleyin ve arkasından... biliyorsunuz artık... Şimdi soğukkanlılıkla olay mahallini terk edin. Bu kez diğer yoldan gidin. Askerlere fark edilmeden kenardan geçin ve kamyonun yanından takip ışığı vurun. İlerleyip kamyonun geçişini gördükten sonra diğerini bekleyin ve onunla beraber (sağından) koşun. Askerin sizi gör-



mesine az kala durun ve karşı tarafı depoya girin. Dışarı çıktıınızda bir FMV girecek. Bulunduğunuz yerden çikın ve sağınızdaki depoya tekrar girin. Yavaşça Morgan ve askeri takip edin. Morgan ilerde askerin onu yalnız bırakmasını isteyecek. Bu sırada kutuların üzerine çikıp yuvarlanın ve eğilerek Morgan'a yaklaşın. Ufak FMV den sonra tekrar depodan çikın ve karşısındaki koridorda doğru ilerleyin. Solda bekleyen asker öneinden geçtiğinde bayıltın ve yolunu devam edin. Sağa dönün ama düz gitmeyin; hemen sağdaki araya girin. Düz devam edip sonadaki aşıklıktan, kuledeki takipçi ışığı vurun. Geri dönün ve bu kez sağa dönüp yeşil kutunun arkasına saklanın. Askerin gitmesini bekleyin ve soldan ilerleyin. O askerin tekrar aynı yerden geçeceğini de hesaplayarak onu da bi zahmet bayıltın; yoksam sizi her şekilde görür. Da-ha sonra öole soldan soldan kamyonun önüne doğru ilerleyin. Kamyonu çalıştırın ve hemen sola atlayın. Askeler kamyonun peşinden gittiklerinde ise siz kapıdan içeriye girin ve koridoran ilerleyin. Konuşmalarдан sonra asansöre binin ve yukarıya çikın. Konuşan adamı bayıltmayın. Diğer taraftan dolaşıp önce öteki adamı öldürün ki sizi görmesin. Hemen geri dönün ve bu kez ilk gördüğünüz adımı bayıltın. Arkadaşını yerde görmesine izin vermeyin. Solunuza baktığınızda duvarda bir anahtar göreceksiniz. bunu da harekete geçirin ve aşağıya inip tekrar koridorun sonuna gidin. Önce askeri sonra da Falkan'ı bayıltın ve helikoptere doğru koşun. Vay anasını yaw, koskoca askeri üssün helikopterini çaldık iyi mi? Helal olsun abula, bir imza alabilir miydik? Yani ben, yani biz, arkadaşlar, hepimiz...

BÖLÜM 6 – COLORADO TRAIN RIDE

Burada sağa dön, sola dön yok. Yol kaybetme, bulma derdi de yok. Tek yapmanız gereken dosdoğru ilerleyip treni durdurmak. Size bu konuda tavsiyelerim olacak. Çok tehlikeli pozisyonda olmayan askerleri öldürmek zorunda değilsiniz; kaçırı kurtulun. Bombalarla çok dikkat etmelisiniz. Çelik yelek gitmeyen askerler

→ için R1(otomatik nişan alma) kullanmak sizin için büyük kolaylık olacaktır. Hem böylece koşarken bile ateş edebilirsiniz. Aaaah ah, hep böyle hızlı giden bir trenin üzerinde koşmak istemişimdir. Ha bu arada askerlerin çok salak olduğunu söylemiştim değil mi?

BÖLÜM 7 – COLORADO TRAIN RACE

Burada da tavsiyem yine gereksiz yerleri hızlıca geçmeniz ve 9mm'lik silahınızı kullanıp bol bol head shot yapmanızdır. Sonunda ne mi oluyor? Yuh artık daha neler! Böyle sakat işler yapılır mı he? Hadi o treni hesaplayamadın, arkadaşının gözüne girdi; şey pardon, helikoptere çarptı he, nededen sonra? Parasını baba mı verecek? Hadi verdi, o güzeli hanım hanımcık kızı kim geri getirecek? Yapmayı böyle şeyler evladım, aklılı uslu oturun oynayın



arkadaşla; bak kardeş, bak...

BÖLÜM 8 – C-130 WRECK SITE

Tepeciğin ardından iki askeri öldürün. Tepeciğin yanında bir çelik yelek olduğunu unutmayın ve çok lâzım olmadıkça kullanmayın. Burada yavaş yavaş ilerleyin, aksi takdirde askerler birden çevrenizi sarar ve çok zor duruma düşersiniz. Çıkan

adamları öldürme sağdan ilerleyin. Çukurdan atılan el bombalarına dikkat ederek dosdoğru ilerleyin. Kanatın altından susturuculu keskin nişancı tüfeğini alın ve sola doğru ilerleyin. Yıkıntı uçak gövdesinin yanına gelir gelmez size ateş açacaklar. Haritanızda hedef görünür görünmez arkınızı dönüp geri kaçın. Gelmediğlerinden emin olduğunuzda uygun bir yere gelin ve teker teker sniper ile öldürme sağdan ilerleyin. Dördüncü kurbanınızın size uzaktan el bombası atarak, ölümünü gecitreibileceğini zannettiğini unutmayın. Pompalı tüfeğinizi alın, üzerine doğru koşun ve yanına geldiğinizde işini bitirin. İllerleyip sağa dönün ve Data Disc'leri alın. Koşun ve kuyruğun arkasına şığın. Herkesi öldürdüğü您ude kontrol noktası alacaksınız. Daha sonra sürekli sağdan ve taklalar atarak, paraşütle indiğiniz noktaya kadar koşun. Her yerden keskin nişancılar çıkacak ama iyi kaçabilerseniz onları uğraşmanıza hiç gerek kalmayacak. Helikoptere ulaşığınızda, sarkan herifi kafadan vurun. Vurdunuz, vurdunuz; vurmadınız, haydi baştan... Bölüm bittiğinde birinci CD'yi çöpe atabilirsiniz.

BÖLÜM 9 – PHARCOM EXPOSITION CENTER

Durun, şaka yaptım, Cd'yi sakın çöpe atmayın:) İki adamı susturuculu tabancanızla öldürün. İçeriye girin. Karanlık yolu geçin ve sağdaki adamları öldürün. Yukarıdaki keskin nişancı youmanız biraz zor olduğu için sol taraftan adamın olduğu yere doğru tırmanmanız gerekiyor. Bu sırada arkadaşınız gelecek adımı da öldürmeyi unutmayın. Yolu temizledikten sonra içeriye girin ve havalandırma kapağına bir el ateş edin. Tamam yeter, bir el dedim; şarjör demedim! Deliye girin(havalandırmaya yani)diğer tarafından çıkip, sola doğru ilerleyin ve derimle kapalı yere gelip bekleyin.

Eheee, şakayı eheeeeeee:) Sola diil, sağa gidiciy় arkadışır. İllerlerken sağ tarafa gizlenmiş olan arkadaşa dikkat ediniz. Sola dönünüz ve devam edip diğer adımı da hallediniz. Karanlıktan aydınlığa çıktığınızda, artık hayatınızda bir şeylerin size güldüğünü, o hep aradığınız günün

asında bu gün olduğunu öğreneceksiniz. Babanızda sizin için bir sürprizi olup olmadığını sorun. Eğer yoksa mutlaka oyunu bitirdikten sonra sayısal veya sözel loto oynayın. Çabuk olun ki gişeler kapanmasın. Da-ha sonra dışarıya çıkışın ve tabiatın tüm güzelliklerini tekrar ve farklı bir bakış açısından keşfedin. Hayat ne kadar da güzel öyle değil mi? Lay laay looom:) Geri geldiğinizde sola dönün ve dibinizdeki adamı arkadan vurun (bak sindi, hiç yakıştı mı senin gibi delikanlı adama!). Az daha ilerleyip yukarıda, solda duran adımı aşağıya indirin. Kutuların yardımıyla adamın olduğu platforma çıkışın ve havalandırma deliğine girin. İkinci delikten gördüğünüz askere bayıltıcı ok fırlatın. Dikkat edin de kafasına gelmesin, bu oklar kafaya isabet ettiğinde öldüründür. Ben tercilen popoyu kullanıyorum ama yinede siz bilirsınız. Devam edip üçüncü delikten aşağıya inin. Yukarıya çıkmayan, duvarın dibine saklanın. İki asker gelecek ve birisi geri dönecek. Kalanının arkasından yaklaşip hand taser'ı kullanın. Uzaklaşan askerin arkasından gidin ve bağlantı kurmasına fırsat vermeden onu da çizlayın. Geri dönün ve en soldaki kutuların üzerine çıkip aşağıya bakın. Nöbetçinin arkasına "X" ile inin ve onu da bayıltın. Yandaki kapıdan içeriye girin. Sağdaki askerlerden birisinin gitmesini bekleyin ve önce dolabın yanındakini, sonra da diğerini bayıltın. Dolapta GIRLIE MAG'ı alın ve sola doğru ilerleyin. İçeriye girin ve soldaki asansörün önündeki nöbetçinin arkasına geçip bayıltın. Yukarıda devriye gezene de bir crossbow yollayın. Daha sonra kutulara tırmanın ve kink zincirin olduğu yere atlayın. Sağa devam edin ve havalandırmaya girin. Telsiz bağlanışından sonra karşısından gelen adam bomba atacak. Dikkat edin ve öldürün. Sola baktığınız anda bir başka adam gelecek. Duvarın arkasından çıkararak kafasından vurun. El bombalarını alip sağdaki havalandırmaya girin. Aşağıya inin ve önce sağ taraftan gidip adımı kolaylıkla hâklayın. Sonra diğer tarafta gidin ve aşağıya görünmeden, duvarın dibinden aklılı geçin. Sütunlara yaklaşmadan önce ikinci arkadaş adımı sniper ile



oldurun. Daha sonra sağdaki iki adımı da öldürüp, en sağdan aşağıya inin. Yukarıya çıkmayı; sol tarafa doğru yürüyen. Solunuzdaki adımı da hâklayıp düz karşıya gidin. Sağdaki adımı öldürün. Kontrol noktası yazana kadar ilerleyin. Askeri bayıltın ve sol sütunun etrafından dolaşın. Diğer asker zulada bekliyor, siz ona tuzak kurun. DECOY' u yerleştirin ve soldaki kutunun üzerinden havalandırmaya kaçın. Konuşan adamların yanına bir el bombası atın. Aşağıya inip diğer deliğe girin. Buñada ilerlerken, çıkışa varana kadar hiç durmamalısınız. Aşağı indiğinizde ses çıkartmadan zaten arkası size dönük olan iki askeri bayıltın. Sola dönün ve kutuların olduğu yere gelin. Burası biraz karışık gibi gözük-





→ se de aslında geçmek çok kolay. Eğilerek, arka tarafa doğru yürüyen askeri takip edeceksiniz. Sütunun yanında dolanan askeri ise öldürmeyin; arkasını döndüğü anda siz diğer askeri takibe devam edin ve arka tarafa çektığınızda bayıltın. Oradaki havalandırma deligi'ne girin. Sote olmak istemiyorsanız, pervelere fazla yaklaşmayın. Aşağıdaki adamlar asker, sakın öldürmeyin. Havalandırma kapağına, askerler uzaktayken ateş edin. Karanlıktan faydalananak soldaki askeri bayıltın ve açılan yoldan ilerleyin. içeriye girmeden önce tabancanızı elinize alın ve içerisindeki üç adamı kafalarından vurun. Oradaki taşların bir tanesinin yanında küçüğü var. İki basamakta bu taşın üzerine çıkin. Daha sonra diğer taşlara ziplayarak havalandırma deligi'ne ulaşın. Bölüm bitti, hadi hemen save edin de geçelim. Hadi çabuk olun biraz, daha Grand Theft Auto 3 yazacam...

BÖLÜM 10 - MORGAN

Aşağıya inip doğru karşıya ilerleyin. Zaman başladiktan sonra hiçbir adamı kaçırılmamalı, hepsini öldürmeliiniz. Size doğru bir adam koşarak gelecek, dikkatli olun. Devam edin ve bombanın birini bulun. Önce bombanın olduğu taraftaki adamı öldürün, daha sonra Lian'ı takip eden üç adamı öldürün. Lian'ı takip edin ve o bombalarla uğraşırken siz onu koruyun. En son bombayı da bulduktan sonra siz Morgan'ı oyalamaya gideceksiniz. Soldan ilerleyip sağa dönün. Geniş alana çıkacaksınız. Morgan'ın attığı bombalarla maruz kalmamak için sürekli duvarın yanından koşmalı ve Morgan'ın etrafında dönmelisiniz. Duvar kenarlarından sakin uzaklaşmayın ve sakin durmayın. Lian, işini bitir dediği zaman da, balkon gibi olan yerin arkasına sıkışın, tek bir head shot ile işi bitirmelisiniz.

BÖLÜM 11 – MOSCOW CLUB 32

Hemen karşınızdaki adamı ve ondan sonra aşağıdaki üç kişiyi, yerinizden kimildamadan, kafalarından vurarak öldürün. Daha sonra ilk öldürdüğünüz adamın silahını alın ve ilerleyip aşağıya inin. Cihazların arkasına gizlenerek diğer adamları da öldürün ve adamların çıktıığı yerden yolunuza devam edin. Sola dönün ve hızla sağdaki cebe girin. Soldaki adamı çok dikkate ederek ve fazla meyданa çıkmadan öldürün. Devam edin ve iki adamı da öldürün. pompalıyı alın ve aşağıya doğru ilerleyin. Kırmızı halıların olduğu koridorda çok dikkat etmeniz gereklidir. Kendinizi çatışmanın ortasında bulacağınız. Adamlardan bir tanesinin çelik yeleği olması yüzünden, onu kafadan götürmelisiniz. Aşağıya inin ve sağdaki barmeni kafadan vurun. Az ilerleyip sağ taraftaki iki adamı da öldürün fakat bir başkasının da arkandan geleceğini unutmayın. İlerleyip sağda saklanan adamı öldürün ve havalandırma girin. Aşağıdaki iki adamı pompalıyla tıktık indirin. "silahlarınızı atıp teslim olun yoksa ateş açacağız!". Adamların ölmesini bekleyin ve gazin etkisi geçince hızla karşıya koşup tezgahın arkasındaki anahtarı açın. Açılan yoldan aşağıya

ilerleyin. adamları öldürerek koridor dan ilerleyin. Merdivenlerden inerken aşağıda bomba olup olmadığına emin olun. Adamı öldürün ve el bombalarını alıp diğer tarafa doğru ilerleyin. İki adamı öldürüp çiftlik kapidan girin. Burada kapı arkandan kapanacak ve içeriye üç kişi girecek. Önce karşınızdaki platformun arkasına siğın ve aşağıdaki iki adamı öldürün. Sonra yukarıdaki adamın bombalarına dikkat ederek kafasından vurun. Hoparlörlerden yukarıya çıkışın. Yayın odasına girdiğinizde bir adam size saldıracak. İlerleyip sola dönün. Aşağıya inip sağdaki kutunun oraya saklanın ve olayların yaşamasını bekleyin. Ölen adamların olduğu yerden doğru karşıya geçin. Tuvalette oturan adamı öldürün ve dolabın üzerindeki pencereye ateş edin. Bölüm bitti; sıradakii:)

BÖLÜM 12 – MOSCOW STREETS

Soldaki polis arabalarında çelik yelek olduğunu unutmayın, lazımlısa geri dönüp kullanırsınız. Karınızdaki araya saklanıp bombacıyı öldürün. Pompalı tüfeğinizi alın ve karşınıza çıkan herkesi şışleyin. Gregorov' u sakin vurmeyin. Yolun sonundan sağa dönün ve çatışan polislerin arabalarından TEAR GAS LAUNCHER'ı alın(kendileri göz yaşartıcı bomba oluyor azıçık). Siz hiç çatışmaya bulaşmayın ve arkınızı dönüp koşun. Karşidan size doğru koşan adının trafik canavarına nasıl kurban olduğunu görmek için olduğunuz yerde durup onun son saniyele rini zevkle seyredin. Otobüs durağının arkasına gizlenerek yukarıdaki adamları vurun. Adamların düştüğü yerden gece görüşlü tüfeği alın ve göz yaşartıcı bombayı seçerek yolunuza devam edin. Ekranda "STOP HER" yazdığı anda geri dönüp kaçmaya başlayın. Sizi kaybettikleri zaman geri dönün ve hepsine göz yaşartıcı bomba atıp sokağa girin. Gregorov' a vurulmamak için hemen sağdaki cebe kaçın. Gregorov kaçınca peşinden gidin ama hiç durmadan koşup sağdaki cebe girin ki arkandan kovalayan arabanın altında kalmayın. Yanan arabanın ortasından yukarıya çıkışın ve sola dönün. Gregorov' u bir kez daha göreceksi-

niz. Karşıya atlın. Büyük bir boşluğa geleceksiniz. Karşıya atlayıp hemen yukarıya tırmanın ve eğlin. Sağınızdaki adamı öldürün(askerleri değil). Aşağıya kayın ve sola doğru ilerleyin. Gördüğünüz demire hemen tutunun yoksa arabalara çarpılsınız. Arabalar geçer geçmez inin ve hızla yoluza devam edin. Sola dönün ve çatıldaki ilk bombacıyı öldürün(PK-102). Diğer çatıldakileri öldürmek zor olduğu için onların bulunduğu apartmanların duvarlarının kenarından hiç durmadan koşun. Böylelikle burayı kolayca geçeceksiniz. İleride Gregorov' u görceksiniz. arabalara dikkat ederek karşıya geçin. Yolun sol tarafındaki arabaların arkasına saklanarak ilerleyin. Bir arabanın arkasında fazla kalısanız, araba havaya uçar ve size de fezaya bedava bir haftalık tatil hediye eder. Siz ilerledikçe o da kaçacak ve en sonunda Volkov Parkına girecektir. Siz de girin.

BÖLÜM 13 – VOLKOV PARK



Kapıdaki iki adamı öldürün ve ağaçların arkasına saklanın. Sağ taraftaki ağaçların arkalarına sıyrılarak anıt yaklaşıntı. Gregorov yine kaçacak; takibe devam. Kaçıcı yerden dört adam kaçacak. Biraz geriye gelip köşenin arka-



→ sindan, keleşle hepsini vurun. İlerleyip diğer iki adamı da öldürün ve sağa devam edin. Karanlıkta gördüğünüz adamları öldürün ve sola devam edin. Kaybolursanız haritanıza bakın, bu şekilde köprüye kadar gelin. Birden size 4 adam saldıracak. Hemen sağdan aşağıya atlayın ve oradan uzaklaşın. Sonra karşı tarafa tırmanıp, sniper ile vurabilecek kadar yakına gidin ve teker teker avlayın. Artık güvenen köprüyü geçebilir ve bölümü bitirebilrsiniz.

BÖLÜM 14 – GREGOROV

"-Saklanmayı bırak ve benimle yüzleş!"; Gregorov kendisini akıllı zannediyor ama biz daha akıllız. Uzaklaştığı anda, tabancanızla mümkün olduğu kadar çabuk dört lambayı vurun. Ortalık karardıktan sonra da ya arkasından yaklaşıp bayıltın ya da bir yere saklanıp gelmesini bekleyin. O ne? Angaradan gakdi tirenning, Nazilli batlıdi firenning, hobbaaa!!! Adam Gregorov değil, dublörlüğünü yapan teyzesinin küçük oğlu Moskoviçmiş ehi ehi ehi:) Olsun, üzülmeyin, hayat her şeye rağmen yaşamaya değer!

BÖLÜM 15 – ALJIR PRISON BREAK-IN

Duşlarından kaçın ve sola dönün. Adamı, koridordan çıkmadan önce taser ile uyutun. Oklarını burada kullan-

mayın. Kadının konuşup gitmesini bekleyin. İlerleyip sağa dönün ve dar koridora girin. Bu yolun sonundaki adamı da bayıltın ve geri dönüp tekrar ana koridora çıkışın. Bu kez gördüğünüz ilk adamı bayıltın ve saklanın. Adamın yanına gelen kadını da bayıltın ve sola devam edin. Soldaki bölmeden gelen adamı bayılmak için kenara saklanıp bekleyin. Adamın geldiği yere doğru ilerleyin. İki adam göreceksiniz, yakınındaki gidince uzaktakının çıkışını bekleyin ve okunuzla vurun. Yakındakine bakın ve koğuşa girdiği anda arkasından geçip yolumuza devam edin. Şimdi ise dört kişiler. Biraz bekleyin ve iki kişi kalsınlar. Kenara çekildiklerinde, biraz ilerleyin ve kenardan aşağıya sarkarak yanlarında geçen. Sola dönün ve adamı bayıltın. Daha sonra da kadını; ama sakın bunları yapmadan sağıdaki araya girmeyin. Yaptıktan sonra girin ve gardıyanların geçmesini bekleyip asansör kullanın. Dışarıya çıkışın ve adamları gördüğünüz anda içeriye girin(onlar siz görmeden). Hemen asansör boşluğununa atlayın. Adam gelip içeriyi kontrol edip gittikten sonra çıkış ve kenardan sağa doğru gidin. Yol ayrımında bekleyen adamı bayıltın ve dosdoğru yolumuza devam edin. Ekrandan sonra sağıdaki kolona saklanın ve yanınızdan geçen ilk adamı kızartın. Kameranın ışığı söndüğünde bir öndeği sütuna saklanın ve diğer adamı bayıltığınız anda sessizce içeriye girin. Kadına gözükmeden arkasına geçin ve bayıltın. Önünüzdeki ve sağınızdaki anahtarları açın, soldağını sakın açmayın. İçeriye destursuz giren adamı bayıltın ve yolumuza devam edin. Sola dönüp diğer adamı da arkasından yaklaşıp bayıltın; sonra da diğerini ve taaa!

BÖLÜM 16 – ALJIR PRISON ESCAPE

Olaya bak yow, kariyi kıstırılmışlar, o hala cep telefonuyla muhabbet ediyor. Şu gadın gismisini anlamak mümkün dil valla. Hemen arkanız dönün ve bir sazanın atlamasını bekleyin; kafadan! Sonra diğer üçünü öldürün. Sağıdan devam edin ve açıklığa çıkmadan karşısındaki üç adamı öldürün. Daha sonra açığa çıkıp,

hemen geri girin. Sol tarafta bir adam çıkacak, duvarın arkasından bir anda çıpı temizleyin. Pompalı silahınızı alıp, kırmızı kapıya gelene kadar öünüze gelene sıkın. Kırmızı kapıyı açıp hemen içeriye kaçın. Karşı çatıda iki adam sürekli kapının yanına bomba atacaklar. Periyodik olarak iki bomba atıyorlar. İlkisinin de patlamasını bekleyin ve hızla dışarıya koşup, ikisini de pompalıyla vurun. Sonra merdivenleri çıkışın ama birden karşınıza iki adamı çıkacağını unutmayın. İçeriye girin ve "lütfen beni öldürme" diyen adamı öldürün keh keh; yaşasın kötülük! Sonra devam edin ve Resident Evil 2, Metal Gear Solid ve Galerians gibi oyuların alıştığımız bir sahneye şahit olun. Tamam sakin olun yaa, cesetlere ateş etmeyin! Küçük çaplı bir çatışmadan sonra, zaten gidilebilecek tek yolu takip ederek Gregorov'un yanına gelin. Pompalı alın ve odaya giren üç kişiyi mihllayın. Öldürmeye devam ederek kırmızı kapıya ulaşın. Bu kapıdan girmeden önce, diğer tarafta çelik yelek olduğunu unutmayın. Kapıyı açın ama sakin koşarak geçmeye çalışmayın. Çok hızlı bir şekilde dışarıya koşup arkanız dönün ve takla atarak tekrar içeriye kaçın. Geriye hızlı dönmek için aşağı tuşuna hızla basıp çekmeniz gerektiğini hatırlatırı. Böylece Gregorov, yola bir sis bombası atacak ve hemen ardından koşup burayı yara almadan geçeceğiz. LEVEL, idama giden Gregorov'un üstünde bir bombanın ne aradığıyla hiç mi hiç ilgilenmemektedir. Güvenlik kapısının kilidini vurun ve içeriye girin. İllerleyip çıldırmış kadınları bulun. Gregorov sizin orada beklerken siz geri gidin ve güvenlik kapısından sağa dönün. Yanan adamlara sakin deymeyin ve yolum en sonundaki adamı kafasından vurarak, göz yartıcı bombalarını alın. Geri dönüp kadınlarla kullanın. Aşağıya inin ve koridora girin, adamlar gelince hızla geri çıkışın. Sirayla dört adamı dikkatle kafalarından vurmak zorundasınız. Mümkün olduğu kadar ilerlemeyin, yoksa pusuya düşersiniz. Adamları öldürdükten sonra Gregorov'un yanına dönün. Gregorov'la öldüre öldüre yolumuza devam edin. Karşınıza BÖÖÖ diye çıkanlar, hatta arka-

nızdan saldırınlar bile olacak, ama sizi tutabilirler mi? Ihi! Haydaaa, bir kırmızı kapı daha! Giriş ve sağa doğru koşup asansöre ulaşın. Zaten buradan fark edilmeden geçmek imkansız; bari kendinizi kaşmayın. Asansörden yukarıda çıkışın ve Gregorov'a mümkün olduğunda ayak uydurmeye çalışın. Onu vurmamalarına dikkat edin ve sonuna kadar koşun.



BÖLÜM 17 – AGENCY BIO-LAB
Silahsız bir kowboy, sapsız bir balataya benzer. Her an bir sap tehlikesiyle karşı karşıyadır. İşte biz de şu anda aynı durumdayız. Bu bölümde haritamız olmadığı için size izlemeniz gereken yolu ince anlatacağım. Bulunduğunuz odadan çıkışın ve sağa dönün. Sağ, sola dönün, kapıdan girin ve yürüyerek güvenlik görevlisinin arkasından geçin. Yürümeye devam ederek beyaz önlüklüyü takip edin ama sakin geçmeyin. Yokuşu tırmanın ve güvenlik görevisinin sola geçmesini bekleyip sağa →

→ gidin. Güvenliklere dikkat ederek sol, sol, sol, sağ yaparak, A1 yazan kapıdan girin. Buradaki kontrol noktası biraz olsun sizi rahatlatacak. Sola, sağa ve buradan düz ilerleyip, sedyeden bıçağı alın. Geride camdan bakan adamın dalağını G-18'ini alın. Sedyenin yanından devam edin ve sağda gördüğünüz ilk kapıdan gırıp bilgisayarı kullanın. Aynı kapıdan geri çıkışın sola ilerleyin ve sağdaki sıra çizgilerin olduğu kapıdan girin. Aaaaaa, haritamız da gelmiş; artık daha rahatiz. Buradan sağa dönün ve soldaki adamı bıçaklayıp K3G4'ü alın. Bu silahın çelik yelekleri delme



özellikini olduğunu hatırlatırım. Ama henüz silah kullanmamız iyi olmaz çünkü hiçbirisi susturuculu değil. Hemen yanınızda duvarın kenarında bıçakla pusuya yatin ve aşağıdakı muhafizin gelmesini bekleyin. Öldürükten sonra sağdaki odaya girin, adamı öldürün ve bilgisayarı kullanın. Arka taraftaki adamlı aranızda küçük bir diyalog gelecek.

- Lütfen bana bir şey yapma, ben sadece burada çalışıyorum...

Ve siz onu doğradığınızda da Logan yanıtını patlatıyor:

- Ben yaparım!

Baştan üçüncü dolaptaki aksesuarları alın. Dışarıya çıkışın ve aşağıdakı adamı sniper ile vurun. Ramirez ile

kısa bir konuşmanın ardından yukarıya çıkışın ve gördüğünüz ikinci kapıdan girin. Düz ilerleyin ve tavandaki kamerayı gördüğünüz anda duvara "CAMERA SCRAMBLER" i yerleştirin. Aşağıya inip sola dönün ve düz devam edin. Kapıdan geçip sağa dönün ve düz ilerleyin. Sağda dönüp kapı açın ve adamı kafadan vurun. Kameraya yakalanmayacak kadar duvar dibinden geçerek, tam karşınızda havalandırma deliğine girin. Çıkışınızda kendinize bir kalkan edineceksiniz. Kapıdan çıktıığınız anda adamin arkasında kalmayı boş verip, önden koşun ve karışan gelen adamin üzerine bir şarjör boşaltmanız gereke bile kaçmasına izin vermeyin. Öldürükten sonra hemen kalınanızı izlemeye devam edin. Yere çöktüğü zaman kafasını patlatın ve odanın ortasındaki panelden "DATA UPLINK" yazan yeri bulun. Modemi yerleştirin ve adamlar geldiği anda sağ tarafınızda rafa benzer, ışıklı cihazların arkasına saklanıp, üç kişiyi öldürün. Daha sonra içeriye girecek olan iki kişiden birisi direk üzere salıracak, dikkatli olun. Adamların girdiği yerden çıkışın ve sağ, sol, sağ yapıp soldaki kapıdan girin. B1 yazan kapıdan girdikten sonra içerdekileri etkisiz hale getirin ve biraz yukarıdaki anahtarları açın. Yandaki kapıdan girin ve A2 bölümününe gelin. İçerideki adamı öldürün ve ilerleyin. Adami kafadan vurun, aşağıya atlayın ve kapıdan çıkışın B3 bölgesinde düz ilerleyip havalandırmaya girin. Hem bu sıcaklarda iyi de gelir; serin ve ferah olur. Adami vurup çıkışın ve karşısındaki kapıdan girin. Hiç cehennemi merak ettiniz mi? İşte öğrenme zamanı geldi. Sadece bir sonraki bölüm oynayın...

BÖLÜM 18 – AGENCY BIO-LAB ESCAPE

Bu bölümde mümkün olduğu kadar fark edilmemeye ve kaçmaya çalışacağınız zira onlara karşı yapabileceğimiz başka da bir şey yok. Hemen karşınızda beherde duran sarı sıvıyı vurun ve adamlı birlikte havaya uçsun. Diğer odaya geçin ve kırılmış havalandırma deliği kapağını kırarak içeriye girin. Diğer taraftan çıkışın sağa sonra sola doğru koşup hemen kutuların arkasına geçip eğilin.

Arkanızdan koşan askerin sizi görmeden geçmesini sağlayın. Askerin gittiği yönde sola dönün ve karşılıkta geçin. Az ileride sağda, ayıldığımız sedyenin bulunduğu oda var. Buraya girip havalandırmayı kullanın. Çıkışınızda kontrol noktası olacak. Odadaki diğer havalandırma deliği, etlerin gittiği yönde; bulun, kırın ve girin. Hiç durmadan ilerleyin ve aşağıdaki dolapların baştan üçüncüsünden aksesuarları alın. Hemen arkadaşın bankının üzerinde bulunan havalandırmaya girin. Çıkışta çok hızlı bir şekilde, sağ tarafınızda bulunan odaya kaçmalısınız. Diğer kapıdan çıkışın hemen sola, ve tekrar sola koşmalısınız. Askerlerin yanından ne kadar hızlı geçerseniz, sizin için o kadar az kayıp demek olur. Buralarda işler tamamen sizin kişisel becerilerinize kalmış. Hemen sağdaki cebe sizinin. Çok az bekleyip sağa devam edin ve sola donecek olan köşede durup, sağdaki havalandırma deliğini vurun. Koşup içine girin. Aşağıda bir blender tehlikesi göreceksiniz ama panik yok! Yapmanız gereken tek şey yukarı: tuşuna basılı tutmak. Logan, kendi kendine ilerleyip atlayacak ve diğer deliğe tutunacak. Ramirez' in hücresinden çıkacağın. Hemen yandaki M-79'u alın ve hücrenin içine geri kaçın. Dışarıya dönüp aşağıya inen adamin yanına bir yere bu silahlı ateş edin. Sonra sağdan koşarak adamin indiği yere gelin, arkanızı duvara verin ve R2' ile yan yan yürüyerek yukarıya çıkışın. Bu sıradan da adam görür görmez (ki karşınızdan gelen iki adam olacak) R1(otomatik nişan) i kullanarak ateş edin. Üçüncü adam için hemen sola dönün ve onu da vurun. Adamin olduğunu yere doğru gidin ama sakın sola köşeyi dönmeyin. Köşeden bakın ve oradaki askeri de öldürün. İşin sonuna çok yaklaşık ama en zor kısmı kaldı. Soldaki odaya gireceğiz ama karşımıza cart diye acil durum savunma ekibinden birisi çıkacak ve bizi öldürerek. İçeriye ateş etmemiz de mümkün değil, çünkü bilgisayarlar var. Burada izleyebileceğiniz sadece bir tek strateji var. Amacımız içeriye çok hızlı giriip çıkmak ve onu kapının önüne çıkarabilmek. Oda kapısını karşınıza almış şekilde durun. Yerinizde 90 derecelik



bir sola dönüş yapın. Süpürgelik gibi yere döşenmiş taşlara bakın. Bir taşta on iki adet taş var. Hızla R2 tuşunu kullanarak altıncı taşa kadar gitip, L2 ile geri döneceğiz. Ana kordonu geldiğiniz anda da ileri basıp onun ateş alanından çıkışın. Şimdi yapmanız gereken şey kapının kerrine ateş etmek; İÇERİYE DEĞİL! Bu silah onu uzaktan bile etkileyecektir. İçeriye girin ve bilgisayarla oynayın. Kontrolü tekrar kazandığınız anda hemen arkanızı dönüp ateş edin. Yoksa bütün emekleriniz heba olur gider. Sonra çıkışın soldaki asansöre yürüyün. Eğer bu bölüm hilesiz olarak bitirebildiyseniz, gerçekten iyi bir oyuncusunuz demektir. Tebrikler...

BÖLÜM 19 – NEW YORK SLUMS

Solunuzdaki adamı AIR TASER ile bağırtı bağırtı öldürün. Kareyi bağırması bitene kadar basılı tutun ki işin zevki çıksın. Adamin geldiği yerde çelik yelek olduğunu da söylemek isterim. Az evelki bölünden sonra burası size viz gelir tırı gider sevgili arkadaşlar. Ben zevkine oyna-



→ diğim için adamları kızartıyorum ama siz istedığınız silahları kullanın. Diğer tarafa doğru ilerleyin ve damdakı adam çıktıgı anda otomatik nişan alıp onu da pişirin(muzik on numara oldu). Açıktan alarak sağa dönün. İleride sağda saklanmış olan adam sizi fark etmeden siz onu pişirin. Öyle pişire pişire devam edin canım işte. Adamlardan bir tanesi solda, aşağıya inen bir merdivene saklıyor; çelik yeleği var. Onu da kafadan kızartın ve Pawn Shop' un yanından geçerek düz ilerleyin. Önünüzde iki van duracak. İleri boş, şimdi Pawn Shop' a girin. Girilmiyo mu? E kapındaki kilide ateş ettiniz mi? Hah, oldu işte. Girmeden önce karınızdaki üç camı patlatın. K3G4' ü seçin ve içeriye girip milleti tarayın. Köşeleri iyi kollayarak yoluza devam edin ve M-16 yi alın. dışarıya çıkıp sağ yukarıdaki adamı bombalara dikkat ederek öldürün. Çöp kutusundan yukarıya çıkıp adamı öldürün sol tarafa çıkıp iki adamı daha öldürün(ashağıdaki çelik yelekli). Apartmanlara bakan taraftaki

duvarın üzerine şıkın ve X' e basarak aşağıya sarkın. Altınıza "CLEAN ROOMS LOW RATES" yazılı tenteyi denk getirip, aşağıya atlayın. Giden adamı sakın öldürmeyein. Geldiği yerde de çelik yelek var bu arada. Karşı soldaki merdivenden aşağıya inin. Adamlara ve alevlere dikkat ederek ilerleyin. Çıkmaza geldiğiniz zaman, duman çıkan platformun üzerine gelip, aşağıya düşün. SPRINKLER SYSTEM CONTROL yan anahtarı açın ve hemen içeriye dalan dangalakları öldürün. Devam edip sağa dönün ve tekrar aynı yere gelin. Bu kez yeni açılan yere girin. Yukarıdan yanın tahta düşecek dikkat edin. Keskin nişancıların bir tanesi, bu şekilde ölecek(ölmezse soldaki odada, bi zahmet siz öldürürüring artık). En son odadaki iki adamı da öldürün ve yan dönmüş masanın üzerinden yukarıya şıkın. Odadan şıkın ve eğilen adamı VURMADAN geri girip, iyi bir mevzi alın. Gelen iki adamı öldürün ve çıkış yolunuza devam edin. Soldaki odada birisi masanın arkasına saklanmış iki adam var. Öldürün de başınıza sonrasında iş açmasınlar. Sağ odadaki keskin nişancı da öldürüp, camdan sarkarak aşağıya inin. Aşağıdaki zırılıtılı kesmek için polis arabasının üst ışığına ateş etmek yeterli. Yola devam edin ve gördüğünüz adamları uygun yerlere saklanarak, kapkara kömür kıvamına gelene dek kızartın. Sağdaki araya girip takla atarak kırık kapıdan geçin. S.W.A.T. Üyesine ateş etmeyin, zira kendisi trafik kazasında şehit olacak. Burada air taser gerçekten işe yarıyor. Damdakını kolaylıkla bunulla kızartabilirsiniz. Diğer adamı ise kafasından vurmalısınız; taser de olur. İlerleyip haritanızda, solda gözüklen adamı bulun ve kızartın ki aranızdan gelmesin. Diğer tarafa gitip masanın arkasında, yerde duran adamı da kızartın ve 9mm silahınızı seçip, Court Yard yazılı kırmızı tabe-

lanın olduğu yere gidin. Kızcağızin yardımına ihtiyacı varmış. İki sniper'ı kafadan vurun; ama çabuk olun. Merdivenden çıkışta, hemen solda çelik yelekli bir adam var, çok dikkatli olun. Devam edip son keskin nişancı da vurun.

caksınız tabi ki. Dördüncü katın kapisı açık olacak. Eğer daha fazla M-79' a sahip olmak ve ortaklı cehenneme çevirerek bitirmek istiyorsanız en üst katta beş adet daha var; çikip alın. Ama çabiliyorsanız tabi ki. Yok kalsın derseniz içeriye girin ve içerdeki herkesi öldürün. Stevens' i zaman kaybetmeden öldürün yoksa olayları kendi lehine çevirebilir.

BÖLÜM 20 – NEW YORK SEWER

Şimdi tamam, adam at silahını dede; e birader, sen de neden üzerindeki bütün silahları attın ki? Neyse inceden ilerlein ama sağda kalan çelik yeleğin de yerini unutmayın. Lazım olduğu zaman gelip alırsınız. Bu bölümde yürüken otomatik nişan alma ile ateş etmeye çok kullanmalısınız. Teresa' yi takip ederken elinizden geldiği kadar da ona yardım edin. İlk kontrol noktasından sonra, yalnız başına şu yolu izlemelisiniz: sol, sağ, sol, sol ve sol. Böylece kanalizasyon kontrol odasına ulaşacaksınız. "SEWAGE DRAIN CONTROL" isimli anahtarı açın ve kızın olduğu yere dönüp aşağıya inerek diğer tarafa geçin. Diğer kontrol noktasına kadar çatışarak gelin. Buradaki borudan karşıya geçmeniz ama çikan adamlara vurulmanız gereklidir. Silahınızı doldurun, orada duran çelik yeleği alın ve karşısı solunuza gelecek şekilde dönüp üçgenne basın. Yavaş yavaş karşıya geçen bir ara durup aşağıdaki mahlukatı otomatik nişanla öldürün ve yoluza devam edin. Garajın birinci katındaki üç adamı öldürün ve ikinci katın rampalarından birini şıkın. Şimdi diğer rampanın sol duvarının yanına gidin, yüzünüze duvara dönün ve R2' ye basılı tutarak kenar dan şıkın. Bir çarpışma sesi duyana kadar elinizi R2' den çekmeyin ve başka hiçbir tuşa basmayın. Sonra ileriye gidin ve Teresa' nin arkasından gelen adamı öldürün. Diğerlerini Teresa öldürecek zaten; boş verin. Bu kez sol taraftaki, yanında LEVEL 1 yazan duvar bulunan kapidan içeriye, Teresa göz yaşartıcı atacak. Dört adamı da anında öldürmelisiniz. Çok hızlı olun yoksa baya bi baştan oynarsınız. Kabul ediyorum, buralar biraz zor ama ben yapmadım ki... Kontrol noktasından sonra merdivenleri dikkatle şıkın. Doğal olarak merdivenlerde yalnız olmaya-

BÖLÜM 21 – FINALE

Chance bize artıdzık yaptı. Biz ona yumruk, o bize tekme attı. Ayıp ulan hergeleeeeeee, insan abisine el kaldırır mı? Hem sen delikanlı misin oğlum; niye vurdun sindi kızı he? Koynumuzda çakal besliyormuşuz da haberimiz yokmuş beğ, püe-eeh!



Burası oyunun sonu olması dolayısıyla biraz zor olacak tabe. Hemen sağdan şıkın ve helikoptere doğru koşup, açık yerinden silahı alın. Biraz sağa kayıp helikopterin altından takla atarak karşı tarafına geçin ve çelik yeleği alıp helikopterden biraz açılın. Bu sırada aldığınız silahı çoldtan seçmiş olmanız gereklidir. Bu silah bile Chance' a etki etmiyor; sadece biraz geri gitmesini sağlıyor. Onu alt etmenin tek yolu, onu helikopterin arkası pervanesine kadar iteleyebilmek. Siz de bunu yapın. Oyun bitsin. Bye&Smile... ☺ ☺ ☺

MegaEmin™ | megaemin@level.com.tr

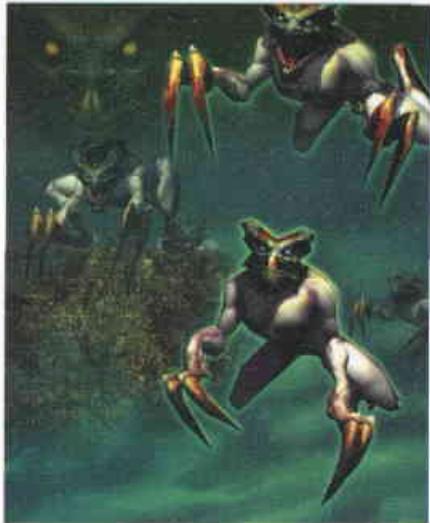


hilekar

Müthiş ısrarlarınız sonucunda hilekar geri döndü. Hem de dopdolu dört sayfa olarak.

Clive Barker's Undying

Chat penceresini açmak için [Tab] tuşuna basın.
Daha sonra aşağıdaki kodları girebilirsiniz.



KOD
addall
set aeons.patrick health 999
assall
infiniteMana 1
becomeLight 1
flight

SONUÇ
Tüm malzemeleri alırsınız
Sağlığa 999 ekler
Bir eşek yaratır
Sınırsız Mana
Işık verir. 1 yerine 0 yazarsanız kapar
Üçüş modunu aktive eder

Cultures



Oyunu hızlandırmak için F2'ye basın ve "funspeedup" yazın. Doğru yapmışsanız ekranın sol üstünden bir çift küçük "koşan ayak" ikonu çıkar. Eğer fazla hızlı gelirse ya da bu mode oynamaktan sıkılırsanız pause (P) tuşuna basın.



Mercedez Benz Truck Racing

Bu kodları oyun sırasında girin

KOD
BUGGYGIRL
MOGLI
ALLOFF

SONUÇ
Hileleri açar
Her zaman kazanırsınız
Hileleri kapat



Insane

Bu hileleri ana menüde girin

KOD
GOKARTZ
BIGFOOTZ
BIGHEADZ
BOXERZ

SONUÇ
Araçların tekerlekleri küçük olur
Araçların tekerlekleri büyük olur
Sürücülerin kafaları büyür
Sürücülerin elleri ve ayakları büyür



FEAR EFFECT 2: RETRO HELIX

Sanat galerisi: Disc 1 ana menüde sol, sağ,yukarı(2), aşağı ve yuvarlak yapın. Doğru kod için bir ses duyduğunuzda "Option", sonra "Extra" yi seçip "Art Gallery" kısma ulaşın. Disc 2 için, yukarı(2), R1(3), kare, Disc 3'ün ise, L1, R2, L1, R2, L1 ve kare yapın.

Cheat mode: oyunu



en az bir kez bitirin. Yeni oyuna başlayın ve demo bittene kadar bekleyin. Hanayı kontrol edebildiğiniz anda ekran değiştiğinde, sol duvarda bir kontrol pad göreceksiniz. Oraya yürüdüğünüzde "Use" seçeneği çıkacaktır. Üçgene basıp aşağıdaki kodlardan birisini yazın.

Tüm silahlar: "11692"

Sınırsız mermi: "61166"

Büyük kafalar: "10397"

America: No Peace Beyond The Line

KOD

```
gummirefrefpower
goldinmypockets
iwanfastfood
icanweneverythingnow
iwantareallybaduy
iwantareallystrongher
woodsisverygood
icangeteveything
horsesarecrazy
iwantanamericanhero
cpoun
cpoff
```

SONUÇ

```
Firepower
1000 Gold
1000 Food
Level 1 kazandırın
Billy the Kid
Gall
1000 Wood
5000 Food, Wood, Gold (100 Guns, Horses)
10 Horses
David Crocket
Yapay zekayı açar
Yapay zekayı kapat
```



Star Trek: Away Team

Bu kodları görev sırasında girin

KOD

```
cheater
medic
iwin
```

SONUÇ

```
Activate Cheat Mode
Heal Your Team
Win Mission
```



MEGAMAN X5

X Buster'ı Super Nova armor: karakter seçme ekranında X Buster'ın üzerine gelip, yukarı(2), aşağı(2), yanın(9) yapın.

Zero's Black armor: karakter seçme ekranında Zero'nun üzerine gelip aşağı(2), yukarı(9) yapın. Ses duyuncu yuvarlağa basın.

The Fourth armor: karakter seçme ekranında X' in



Blade of Darkness

Hileleri Açımak İçin

"BladeScripts" klasörü altındaki menu.py dosyasını açın. Ama önce kopyasını almayı unutmayın. Daha sonra dosyanın sonuna aşağıdaki satırları ekleyin.

```
import cheats
cheats.ActivateMiscCheats()
cheats.ActivateAsefEyes()
cheats.ActivateWeaponGrow()
cheats.ActivateGoreCheatsCheats()
cheats.ActivateLevelCheats()
```



KOD **SONUÇ**
Şimdi dosyayı saklayıp kapatın. Aşağıdaki tuşlara bastığınızda karşısındaki hile çalışacaktır.

TUŞ	SONUÇ
[F10]	God Mode
[F8]	Level Up
[F9]	Level Geç
[F5]	Kamerayı sola yönlendirir
[F6]	Kamerayı sağa yönlendirir

1	Small Sword
2	Large Sword
3	Large Shield
4	Small Shield
G	Create Lightsabre
K	Start Lightsabre
P	MDV değiştir
H	Sleepy Hollow
M	Mutational
X	Matrix

NOT: Oyunu sakladiktan sonra bazen hiler çalışmazabilir. Bu durumda aynı işlemi tekrar yapmalısınız.



Fate of the Dragon



[ENTER]'a bastıktan sonra aşağıdaki kodları girebilirsiniz.

KOD	SONUÇ
!om+god!	God Mode (Önce birimler seçilmeli)
!om+speed!	Oyun hızlandırır
!om+godblissovermax!	Tüm generalerin özeliklerini maksimum yapar (Segmeyi unutmayı & kaynak ekler
!om+win!	Oyunu kazandırır
!om+log!	Tüm haritayı gösterir
!obj+gold!	Altın verir
!obj+timber!	Odun verir
!obj+rawmeal!	Et verir
!obj+com!	Mısır verir
!obj+food!	Yemek verir
!obj+iron!	Demir verir
!obj+wine!	Şarap verir
!obj+all!	Hepsini verir (J bilerek en sona yazdır)
Alternatif hilerler	

Eğer yukarıdaki kodlar elinizdeki versiyonda çalışmazsa bunları deneyin

KOD	SONUÇ
!om+superman!	God Mode (Önce birimler seçilmeli)
!om+gonzales!	Oyunu hızlandırır
!om+icanseeagain!	Tüm haritayı gösterir
!om+smartbomb!	Ekrandaki tüm askeri birimleri öldürür
!om+godlessgreed!	Tüm kaynakları +10000 ekler
!obj+moolah!	Altın verir
!obj+splinter!	Odun verir
!obj+chips!	Et verir
!obj+piggy!	Mısır verir
!obj+ingboard!	Yemek verir
!obj+booz!	Demir verir



102 DALMATIANS

Bölüler ve hileleri

- 2: zar, kemik, kemik, zar
- 3: zar, anahtar, kemik, makine
- 4: zar, kemik, yiyecek kasesi, oyuncağı
- 5: kemik, zar, köpek, kemik
- 6: kemik, zar, makine, yiyecek kasesi
- 7: kemik, kemik, pençe, oyuncak
- 8: kemik, kemik, pençe, zar
- 9: kemik, oyuncak, anahtar, kemik



üzerine gelip yukarı(2), aşağı(9), yukarı(2), aşağı(9) yapın.

Zero's Supreme Slash: ileri + kareye

ardı ardına mümkün olduğunda hızlı basın. Bosslar için en iyi yoldur.

Zeros's Slash combo: her

bossta çalışan 4 hit kombo için kare(2), geri, kare yapın.



Icewind Dale: Heart of Winter

Bu ay vermediğimiz tüm Icewind hilelerini de veriyorum.

Hile Kodları

Ctrl ve Tab tuşlarına basıp konsolu açın ve aşağıdaki kodları girin.

GETYOURCHEATON:ExploreArea();

Tüm haritayı gösterir

GETYOURCHEATON:Hans();

Grubu mouse'un bulunduğu yere ışınlar

CHEATERDOPROSPER:SetCurrentXP([rakam]);

Karaktere belirtilen experienceyi verir.

CHEATERDOPROSPER:AddGold([rakam]);

Tüm grubu belirtilen altını verir.

CHEATERDOPROSPER:Midas();

Tüm grubu 500 altın verir

GETYOURCHEATON:FirstAid();

5 healing potion , 5 antidote, ve 1 Scroll Of Stone

To Flesh verir.

Not: Bu hileyi yapmadan önce dosyaların kopyasını almayı unutmayın.

Bir text editör ile "icewind.ini" dosyasını açın

"[Game Options]" bölümünde "Cheats=1" satırını

ekleyin. Oyna başlayıp [Ctrl] + [Tab] tuşlarıyla konsolu açın. Hile kodlarını aktive etmek için

"GETYOURCHEATON EnableCheatKeys();" yazın.

[Ctrl] + J – Karakterlerinizi mouse'un bulunduğu yere yollar.

[Ctrl] + R – Seçtiğiniz karakteri heal ve ya resurrect eder.

[Ctrl] + Y – Experience vermeden seçilmiş olan karakter ya da yaratığı öldürür.

[Ctrl] + 4 – Poligonları ve tuzakları gösterir.

Star Wars: Battle for Naboo



OPTIONS/PASSCODES DİZİNİNE GİRİN VE LİSTEDEKİ KODLARI GIRİN. EGER DOĞRU GİRİŞSENİZ BİR KLİM SESİ DUYACAKSIZ.

KOD	SÖNÜÇ
JHGNRGAS	Tüm levellarla giriş
FMRYLDAD	Dark Side Level
EOWXZGAS	Tanım fotoğrafı
DIWMZIAR	Credits'i gösterir
HRDTOKIL	Gelişmiş malkanlar
RQORACAQ	AAT ye giriş
LFZWKKAA	Sınırsız yaşam
XFIYBAY	Swamp Speeder
JOBXXFAI	Art Gallery
RECTVBAH	Concert Hall
CXJSIMAA	Tek vuruşta rakibinizi öldürürsünüz
ABVUSEAY	Heat Seek Function (İnici Ateşi)
KULLANIN	
NASTYMDE	Daha zor bir mod

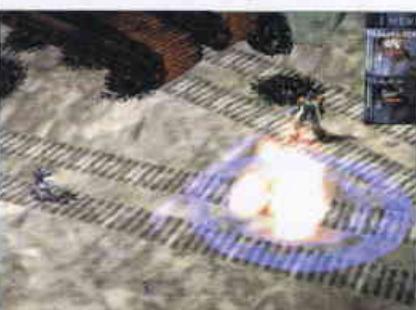
Gunlok

Aşağıdaki hileleri kullanabilmek için tilde (~) tuşunun üzerindeki, ünvanındaki diğer işaret)* tuşuna basarak konsolu açın.

KOD	SÖNÜÇ
REB GOD	God Mode
REB INFINITE AMMO	Sınırsız cephe
NEXT LEVEL	Bulundığınız level'i kazandırın
GIVE [karakterin adı] [esyanın adı]	sonraki level'a geçsiniz
GIVE AND EQUIP [karakterin adı] [esyanın adı]	Eşya verir ve giydirdi



Eşya listesi	FLAMETHROWER
Örnek: GIVE GUNLOK LASER	Best Ammo: NAPALM
Silah ve cephe	--- Special Weapon:
---	NANOFRAG
Laser Weapon:	--- Most Powerful Weapon:
LASER	EPULSAR
BINARY_LASER	Anahtarlar
MAXIM_LASER	KEY
Best Ammo: BATTERY_PLUS	KEYB
---	Kalkan
Plasma Weapon:	SHIELD_PICKUP = Standard Shield
PLASMA_PISTOL	ARMOUR_PICKUP = Heavy Shield
PLASMATRIX	Body Slot Upgrade Pickup
PLASMAGNUM	AIM_ACCURACY_PICKUP
Best Ammo: AUTOLOCK_BOLTS	LOCK_DECODER
---	BEACON_TRACKER
Launcher Weapon:	TERRAIN_SCANNER
GRENADE_LAUNCHER	TERRAIN_SCANNER_WITH_RADAR
Best Ammo:	OMNI_SCANNER
MISSILE_PLUS	HOLOGRAM_GENERATOR
MISSILE_EMP	AUDIO_CLOAK
---	SIGHT_PICKUP
Flame Weapon:	SIGHTPLUS_PICKUP



- 10: kemik, oyuncak, anahtar, zar
- 11: kemik, oyuncak, kemik, makine
- 12: kemik, makine, zar, oyuncak
- 13: kemik, makine, oyuncak, anahtar
- 14: kemik, oyuncak, pençe, yiyecek kasesi
- 15: kemik, oyuncak, oyuncak, makine
- 16: kemik, pençe, oyuncak, oyuncak
- 17: oyuncak, kemik, anahtar, kemik
- Bonus: makine, zar, zar, zar
- Bonus 2: makine, zar, zar, makine

RAM KODLARI MEGAMAN XS

Sınırsız sağlık:

8009A0FC - 2020

Ultra Buster Shot:

8009A13C - FFFF

Sınırsız C-Shot:

8009A14A - 0121

Sınırsız hayat:

300D1C45 - 0004

Tüm silahlar:

3009A169 - 00FF

Kazık üzerinde yürüyebilme:

D0074634 - 72E8

80074634 - 5F90

D003889C - 0012

8003889E - 1000

D0038BF0 - 0018

80038BF2 - 1000

Hızlı ateş için Kare:

D00D51A2 - 7FFF

800981BC - 0022

Her şeye sahip olun:

50001201 - 0000

300D4F56 - 0001

12 ile sağılığı doldurma:

D00D51A2 - FEFF

8009A0FC - 2020

Sınırsız hak:

D009A100 - 0000

300D1C45 - 0063

Sınırsız Wing Spiral:

8009A158 - 0138

Sınırsız Spike Ball:

8009A156 - 0138

Sınırsız Dark Hold:

8009A14C - 0138

Sınırsız Tri Thunder:

8009A152 - 0138

Sınırsız Ground Fire:

8009A150 - 0138

Sınırsız Go Shower:

8009A14E - 0138

Ölümsüzlük:

D009A100 - 0000

8009A100 - 2100

Zero İçin Ultimate Armor:

800D1C4A - 0010

FEAR EFFECT RETRO HELIX

Sınırsız dehşet:

D00495EC - 0068

800495EE - 2400

Hana Tsu-Vachel kodları:

Sınırsız tabanca memisi:

8008BC08 - 03E7

Sınırsız Uzi mermisi:

8008BC0A - 03E7

Sınırsız tüfek mermisi:

Star Trek: Hidden Evil

Bu kodları oyun sırasında girin

Code	Result
kirk	Sonsuz Sağlık
spock	Level geç
bones	Inventory'e Hypnospray ekler
scotty	Tüm anahtarlar ve passcard'lar



Battle of Britain

KOD
sea hawk
lastfire
byby
firefest
aaa

SONUÇ
Uzun hayat
Hızlı ateş
Güdümlü tozeler
Uzun menzilli Flame Thrower
Havadan havaya füze



8008BC0C - 03E7
Sınırsız pompalı mermisi:
8008BC0E - 03E7
Tabanca aynı şarjör:
8008BB3C - 03E7
Uzi aynı şarjör:
8008BB44 - 03E7
Tüfek aynı şarjör:
8008BB54 - 03E7
Pompalı aynı şarjör:
8008BB64 - 03E7
Cep telefonu:
3008BBDD - 0001
Royce Glas kodları
Sınırsız tabanca mermisi:

8008BD08 - 03E7
Sınırsız Uzi mermisi:
8008BD0A - 03E7
Sınırsız tüfek mermisi:
8008BD0C - 03E7
Sınırsız pompalı mermisi:
8008BD0E - 03E7
Sınırsız Ammo-GL 150 mermisi:
8008BD12 - 03E7
Sınırsız R1 mermisi:
8008BD14 - 03E7
Tabanca aynı şarjör:
008BC3C - 03E7
Uzi aynı şarjör:
8008BC44 - 03E7

Tüfek aynı şarjör:
8008BC54 - 03E7
Pompalı aynı şarjör:
8008BC64 - 03E7
GL 150 aynı şarjör:
8008BC8C - 03E7
R1 aynı şarjör:
8008BCAC - 03E7
Jakob 'Deke' Decourt kodları
Sınırsız tabanca mermisi:
8008BE08 - 03E7
Sınırsız tüfek mermisi:
8008BE0C - 03E7
Sınırsız pompalı mermisi:
8008BE0E - 03E7

Sınırsız GL 150 mermisi:
8008BE12 - 03E7
Tabanca aynı şarjör:
8008BD4C - 03E7
Tüfek aynı şarjör:
8008BD54 - 03E7
Pompalı aynı şarjör:
8008BD64 - 03E7
GL 150 aynı şarjör:
8008BD8C - 03E7
Rain Qin kodları
Sınırsız tabanca mermisi:
8008BF08 - 03E7
Sınırsız Uzi mermisi:
8008BF0A - 03E7

Sınırsız tüfek mermisi:
8008BF0C - 03E7
Sınırsız pompalı mermisi:
8008BF0E - 03E7
Tabanca aynı şarjör:
8008BE3C - 03E7
Uzi aynı şarjör:
8008BE44 - 03E7
Tüfek aynı şarjör:
8008BE54 - 03E7
Pompalı aynı şarjör:
8008BF64 - 03E7

Absolute Terror

Ana oyun klasöründeki "at.ini" dosyasını açın ve aşağıdaki satırı bulun.

[Pilot]
Name=Pilot's name
Level=X

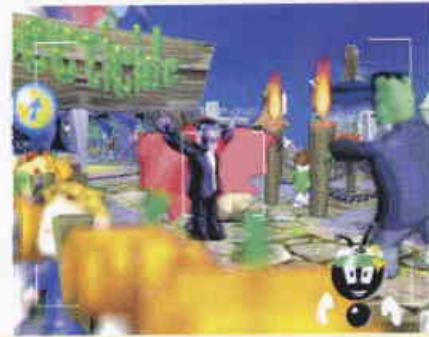
X yerine en büyük level numarasını yazın. Ya da belli bir level'da takılıp kaldığınız onun numarasını yazın ama 10 level birden atlamaya çalışmayın



Sim Coaster

Başlangıç Parasını ayarlamak için SimCoaster'ı kurduğunuz klasöre gidin, \data\levels alt klasörü altında standard sam dosyasını bulun.

Unutmayın bilgisayarınızda herhangi bir oyun dosyasından değişiklik yapmadan önce mutlaka bir kopyasını almalısınız. Bu dosyanın kopyasını aldıktan sonra bir text editor ile dosyayı açın ve dosyanın "Money Things" bölümünde BankAccountInfo.InitialCash 50000 satırındaki 50000 yerine istediğiniz herhangi bir rakamı yazın ve dosyayı saklayın şıkkın. Şimdi oyna başladığınızda başlangıç paranız girdiğiniz rakam olmalı.



Age of Sail 2

Hile Kodları

aaa	Havadan havaya füze
sea hawk	Fazla yaşam
byby	Güdümlü füze
fastfire	Hızlı ateş
firefest	Super Flame Thrower varır

To win any mission type the following : "QSWW"



Mayday

Numlock'un açık olduğundan emin olun. Sonra oyun sırasında bu kodları numpad'den girin.

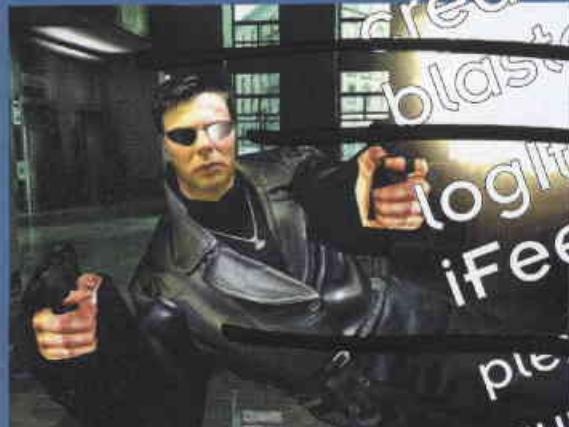
KOD	SONUÇ
333333	\$250,000
777	\$2,500,000
55555	Tüm harita
44444	Görevi başarıyla bitirirsiniz



DONANIM



yıkımkı yaratıcılığın doğasındandır diye bir söz varır
her zaman olursa bile buzen bu söz tam anlamını
yakalıyor brzen bir şeyler yaratabilmek için insanın
meden elindekileri bir kenara
önkü etinizdekiyle bağlandıka
estiricikçe siz onları dönüşür
zaten sarkışlı şeze boyutlu
bedecek bir şeyin olmamasıdır"

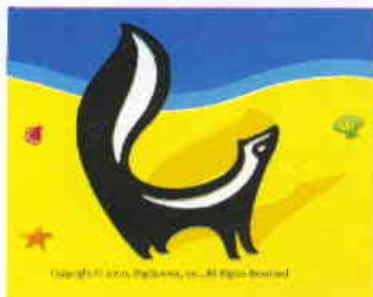


haberler sf 109
3dmax v2001 sf 110
creative
blaster pc sf 112
logitech
ifeel mouse sf 114
plator 16/10/40A sf 115
gullemot maxi sound muse sf 115
hercules 3d prophet II mx sf 115
counterstrike
ince ayarları sf 116
teknik servis sf 117

sıra farklı yönlerde
kipiş etmemek değişen
olduruyor aslında hepimiz bu böyle birimizi tele-
vizyonun başında uygulayan çok göbekli ihtiyaçlar
olarak bulmadan önce test etmek denemek ve elden
geldiğince sık değişimek zorundayız - - - - Tuğbek Ölek

mis kokulu oyunlar

Oynadığınız oyunları koklamak ister misiniz?



© 2001 DigiScent, Inc. All Rights Reserved.

Bunun bir şaka olduğunu düşünüyorsanız yanılıyorsunuz. DigiScent isimli bir firma oyunların Koku destekli olmasını sağlayan bir teknoloji geliştirdi. Bu sayede özellikle oyunlara ve Internet sayfalarına kokular yerleştirilebilecek. Tamamen doğal olan kimyasal

maddeler kullanılan sisteme USB portuna bağlığiniz iSmell ismindeki cihaz bilgisayardan aldığı komutlara göre küçük dozlarında kokular salacak. Bu sayede oyununda bir çiçek tarlasındaysanız çiçek kokuları, bir zindandaysanız kükükusu alabileceğiz. ■ ■ ■

renkli cep telefonu

Ericsson Cep Olayını Aşmaya çabalıyor

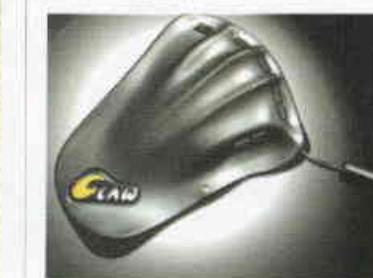
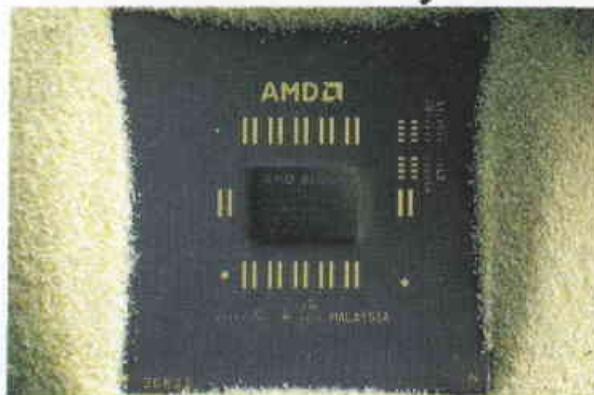
Ericsson'un Cebit'de tanıttığı yeni cep telefonları oldukça ilgi çekmiş. En ilginçide T68 modeli. İlginçtir bu model anteniz. Biz Ericsson'un dev antenli modellerine alışmıştık. Bu modelin en önemli özelliği renkli ekranı olması. Her ne kadar dijital kameralardaki gibi

yüksek çözünürlülüksü olmasa da T68'in ekranı MMS adı verilen sesli ve resimli kısa mesajları görüntüleyebilecek kadar kaliteli. T68 ayrıca 900/1800/1900 hattlarını destekliyor ve GPRS'e sahip. 2001 sonuna doğru T68 rafarda yerini alacak. ■ ■ ■



amd hız sınırını astı!!!

Intel ile girdiği hız yanında arayı açmaya oldukça kararlı olan AMD bu ay 1.33 ve 1.30GHz hızında ki Athlon'ları piyasaya sundu. Aynı hızda ki Pentium IV'den pek çok konuda daha hızlı olan işlemciler AMD'nin hız liderliğini elinden bırakmaya niyetli olmadığını gösteriyor. 266MHz DDR-RAM destekli olan 1.33GHz ve 200MHz destekli olan 1.3GHz arasında %5'lük bir performans farkı var. ■ ■ ■



SESSİZ KASA

Silent PC isminde bir Alman firması çit çıkmayan bir kasa üretmeyi başarmış. Apple'ın Mac'lerinden bile daha sessiz olan kasa aynı zamanda elektromanyetik dalgaları da kesiyormuş. Umarım aynı zamanda kullanılmışdır da.

VIA YENİ C3 İŞLEMÇISİNİ DUYURDU

CeBIT'te yaptığı bir açıklama ile VIA yeni işlemcilerini duyurdu. C3 işlemcileri alışındığı

üzere düşük performanslı ve ekonomik. VIA'nın diğer işlemcilerinden farkı ise 0.15 Micron teknolojisi ile üretilmiş olması. Bu



sayede işlemciler hem az elektrik tüketecik hem de fan olmaksızın çalışabilecek. C3'ler 733MHz ve üzerindeki hızlarda üretilicek.

GEFORCE TWEAK UTILITY GÜNCELLENDİ

Guru of 3D sitesinin hazırladığı GeForce ekran kartlarını tweak etmeye yarayan GeForce Tweak Utility'nin yeni sürümü v3.01 daha önceki sürümde bulunan 4 hatayı düzelttiyor. Yeni sürümü www.guru3d.com/geforce/tweakutility/ adresinden çekebilirsiniz. →

nvidia gf3'ü optimize ediyor

Athlon'ların yaygınlaşması pek çok yerden destek almalarını sağladı.

Son olarak NVIDIA, GeForce 3'ün AMD işlemcileriyle daha iyi çalışabilmesini sağlam için optimize edildiğini açıkladı. Bir zamanlar AMD işlemcilerle sorun çkarılan GeForce ekran kartları artık stabil çalışmak bir yana Athlon mimarisindeki gelişmiş özelliklerden yararlanabilecek. ■ ■ ■

dell'de yeni boyut

Yıllar sonra Dell'in ev bilgisayarları Türkiye'de

Ülkemizdeki yabancı PC markalarının en önemlilerinden Dell diğer pek çok firma gibi sadece ofis bilgisayarı satıyordu. Ama bu aydan itibaren Dell'in ev kullanıcılarına yönelik serisi olan Dimension da piyasada olacak. Bu bizim için önemli bir gelişme çünkü daha pahalıya gelse bile gerçeken güvenilir oyun bilgisayarlara sahip olabiliyoruz. Piyasaya çıkan 4100 ve 8100 modellerinin teknik özelliklerini pek çarpıcı değil. Ancak Avrupa ve Amerika da olduğu gibi opsiyonel parçalar ekleme ve çıkarma özellikleri bizde de olursa piyasada bulunabilecek en iyi PC'lere sahip olma şansımız olacak. Şimdilik tek handikap fiyat olarak gözüküyor. Sanırım önumüzdeki aylarda inceleme fırsatım olur. O zaman daha fazla detay edinebiliriz. ■ ■ ■



everglide'in yeni modelleri

Mousepad'lerin de aynı donanımlar gibi kaliteli ve kalitesizleri var. Özellikle bizde iyi bir mousepad bulmak hiç de kolay değil. Benim bugüne dek bulabildiğim en iyi mousepad 3M Mousepad'lerdi. Dün yada ise en iyi mousepad tartışmasız EverGlide'lar. Özellikle

EverGlide Attack oyunlar için özel geliştirilmiş çok ilginç bir mousepad. Şimdi bu mousepad'ler daha da geliştirilmiş. Polystyrene'den üretilen Attack'ın yüzeyinde FineCell isimli özel bir doku varmış ve ayrıca optik mouse'larla da hiçbir sorun yaşanmamış. Eğer

yurtdışından getirtme şansınız varsa 20 mil-yon civarında fiyatı var, Internetten sipariş ise size 30 milyondan fazlaya patlayacaktır. "Bir mousepad'e bu kadar verilir mi!" diyorsanız en azından www.everglide.com'a gidip bir bakın. ■ ■ ■

microsoft'un tabletleri

Geçen Kasım'da yapılan Comdex fuarında Microsoft yeni bir bilgisayar tipini duyurdu bütün dünyaya. Tablet PC denen bu bilgisayarlar bir defteri andırıyordu. Klavyesi mouse'u olmayan bu bilgisayarlara oldukça iyi bir cep bilgisayıri gözüyle de bakabiliyoruz. Ancak o zamanlar pek ciddiye alınmamıştı Tablet PC'ler çünkü daha çok şov amaçlı ve gerçeğilikten uzak bulunmuştu. Aradan geçen 6 ayın ardından CeBIT'te Microsoft tekrar Tablet PC'leri gündeme getirdi. Üstelik bu sefer pek çok firmanın desteğini almış olarak.

Tablet PC'ler dokunmatik geniş ekranları sayesinde klavye ve mouse ihtiyacını ortadan kaldırıyor. Ekrana normal bir kağıda yazı yazın gibi not alabiliyorsunuz. Pek çok kullanım alanı olan Tablet PC'lerin kağıt tüketimini büyük oranda azaltması bekleniyor.

Microsoft Tablet PC'lerin her türlü Windows uygulamasını çalıştırabileceğini söylüyor. Ancak oyunları oynatabilecek bir ekran kartına sahip olabileceği sanıyorum. ■ ■ ■



Bilgisayarda taş çağına dönüş... ☺

→ ASUS'UN KARA İNCİSİ

i815EP çipsetli Asus CUSL2'nin başarısı üzerine ASUS CUSL2-C Black Pearl isminde özel bir model geliştirdi. Tamamen siyah olan kart, çipset üzerindeki altın alaşımı heat-sink ile oldukça sık gözüküyor. Teknik özellikler olarak hemen hemen aynı olan Black Pearl sadece fazladan Smartcard okuma desteği ile ofislerde fazladan güvenlik sağlıyor. Kisacası bizim için karılmazı dışında Black Pearl'ün CUSL2'den bir farkı yok.



KYRO II AÇIKLANDI

NVIDIA'nın eski yoldaşı STMicroelectronics'in geliştirdiği KYRO çipinin ikincisi duyuruldu. İlk KYRO piyasaya çıktıktan sonra kısa süre sonra ülkemize gelmiş olacak. Bu yüzden KYRO II'nin bu kadar çabuk duyurulmuş olması oldukça ilginç. Sanırım STMicroelectronics, NVidia'nın 6 aylık döngüsünü kırmaya çalışacak. Bu arada ilk KYRO II, Hercules tarafından üretilicek. Modelin ismi ise 3D Prophet 4500. ■ ■ ■

3DMARK2001

Benchmark programlarının en lüks yeni versiyonu ile bilgisayar oyunlarının yakın geleceğinde gözler önüne seriyor

Test sistemimizde en sık kullandığımız benchmark programı olan 3DMark'ın 2001 versiyonu çıktı. Bu versiyon özellikle DirectX 8.0 ve onunla uyumlu ekran kartları için geliştirildi. DirectX 8.0'daki tüm özellikleri destekleyen 3DMark piyasadaki en iyi ekran kartlarını bile terletebilecek güçte.

Bütüntüyle yenilenen 3DMark 2001'de 4 yeni oyun demosu var. Bunlardan ilki oldukça kompleks bir arazide geçen yarış oyunu. Bu demonun oynanabilir bir versiyonu da 3DMark 2001 içinde bulunuyor. İlkinci 3DMark demo 2000'de ki FRP demosunun çok gelişmiş bir versiyonu. Ayrıca bir 3rd Person Shooter demosu ve doğa temali bir oyun demosu var. Tüm demolar grafikler nefes kesici elbette. Özellikle Matrix filminin meşhur Lobi sahnesinden esinlenilen 3rd Person Shooter demosu. Hele bu grafik motoru ile yapılan Max Payne'in de yakında piyasaya çıkacağına biliince insanın dayanısı kalmıyor.

Doğanın Poligonları

Ancak demolar içinde en ilgi çekici olan daha önce oyunlarda pek görmediğimiz doğa temali olan Nature demosu. Bu demodaki ağaçlar, otlar, akan küçük bir dere, uçuşan kelebekler... Her şey inanılmaz derecede gerçekçi. Ne yazık ki bu demonun tümünü çalıştırmak için minimum GeForce 3'e sahip olmanız gerekiyor. Ancak 3DMark 2001'in demo modunda Nature demo'sundan küçük bir parça var.

Artık Max Payne gelsede oynasak



3DMark 2001'in en büyük yeniliklerinden biri gelişmiş System Info özelliği. Bu özellik ile sisteminizde ilgili merak edebileceğiniz hemen her türlü bilgiye ulaşıyorsunuz. Buna sisteminize yüklü codec'lerin listesinden, hangi RAM slotunuzda kaç MB RAM takılı olduğuna ve hatta anakartlarınızın model ve üretici web sitesine kadar pek çok bilgi dahil.

3DMark 2001'in en önemli özelliği elbette DirectX 8.0'ın özelliklerini test etebilmesi. Özellikle Vertex Shaders, Pixel Shaders ve Point Sprites özellikleri için ayrı testler var. Bunlardan Vertex Shaders testinin demosu oldukça eğlenceli. Lobby demosunda gördüğümüz Neo, Max Payne karışımı karakterden onlarası daracık bir alanda koşturup birbirlerini vuruyorlar.

3DMark 2001 her zamanki gibi çok kullanışlı bir ana menüye sahip. Diğer hiçbir benchmark programının sahip olmadığı bir şey bu. 3DMark 2001'i herhangi bir oyunu alıp install eder gibi kuruş çalıştırabiliyorsunuz. Üstelik skorlarınıza tüm dünyadan başka insanlarla karşılaştırabilmenizi sağlayan ORB (Online Result Browser) 3DMark 2001'de daha da geliştirilmiş.

Bir Ekran Kartının Kaza Sonucu Ölümü

3DMark 2001 çok lüks bir benchmark ama her halde GeForce3 ve daha iyi ekran kartları için yapıldığı açık. GeForce2 Ultra'da bile aldığınız skor sizde hayal kırıklığı

Nature demo'sundan küçük bir parça var.



ı yaratıyor. Eğer "Bu beni 3-4 sene idare eder" diyip GF2 Ultra'ya 500\$ yatırıysanız gerçeklerin hinde öyle olmadığını göreceksiniz. Athlon 800, 256MB Ram ve GF2 Ultra ile 800x600 gibi düşük çözünürlükler de bile 30-40 kareyi nadiren görüyorsunuz.

Eğer ekran kartınız GeForce'dan daha düşükse çok ümidişiniz olmasın. 3DMark 2001 kilitlenebilir veya sistemin yetersiz olduğuna dair bir mesaj verebilir. Zaten yaptığınız testin bir geçerliliği olmayacağı. Ancak yine de hazırlı gelecek ayın CD'sinde 3DMark 2001 varken bir deneyin. En azından demoyu izleyebildiğiniz kadaryla oyunların geleceğiyle ilgili bir fikriniz olun. Zaten demoyu izleyen herkesin aynı bizim gibi

azığının açık kalacağından ve bugüne kadar gördüğü en güzel oyun görüntülerini olduğunu haykıracağından şüphem yok.

3DMark 2001'i kurduktan sonra özellikle bir şeye dikkat edin. Demoları 640x480 gibi minimum bir çözünürlükte oynatsanız bile grafikler inanılmaz derecede güzel gözükecek. Hatta 1024x768 ile 800x600 arasında aliasing dışında çok büyük bir görüntü kalitesi farkı göremeyeceksiniz. Bunun sebebi demolarda kullanılan dokuların büyülüğu. Zaten en iyi kartlarda bile performansın bu denli düşük olmasına sebebi bu.

Bu ay içinde elimize ilk GeForce 3 sample'ları ulaşırız sanırız. Elimizde 3DMark 2001'de olduğuna göre gerçekten GeForce 3 ile GeForce 2'nin DirectX 7.0 ve DirectX 8.0 hızlarındaki farkını görebiliriz. Elbette bu kriz ortamında GeForce 3'ler memleketimizin yolunu bulmada zorlanırsa şaşırılmamak gerekiyor. ■■■



System Info sistem bilgilerini toplayıyor

CREATIVE BLASTER PC

Tek tek parçaları çok iyi üreten Creative, bakalım bunları birleştirmeyi de beceremiyor mu?

Biz Creative'i ürettiği parçalarla biliyoruz. Şimdi nerden çıktı bu komple Creative PC? Aslında çok uzun zamanlardır vardı. Creative yıllardır kendi markası altında ki PC'leri üretip Uzak Doğu'da ve Afrika'da satıyordu. Ancak hiç batı pazarlarına girmemişlerdi. Şimdi ilk defa Türkiye ile batı pazarına doğru açılıyorlar.

Bilgisayarı Creative ürettince elbette parçalarının çoğu da Creative'e ait. Bunların başında ses kartı geliyor elbette. Blaster PC'de kullanılan ses kartı Live! Platinum. Ancak Platinum'un özel bir versiyonu. Teknik özellikler olarak aynı olsa da kasaya uyması için şekli biraz değiştirilmiş. Buna kasadan bahsederken deagineceğiz.

Sistemde kullanılan ekran kartı ise GeForce 2 MX. Creative'in meşhur fansız ve heat-sink'siz MX'i yani. Doğal olarak kullanılan modem'de Creative V 90 56K. Sistemde Creative'in üretimi olan son parça ise 12X hızında ki DVD-ROM. Hoparlör ise Creative FPS 2000.

Sistemde Creative imzalı olmayan parçalar Quantum Fireball AS 20GB Hard-disk, Micro-Star MS 6309 anakart, 128MB Hyundai RAM, Samsung Floppy Sürücü ve Intel PIII-800 işlemci.

Şimdi bunları biraz yorumlayalım. Ekran kartı hiç fena değil. Bugün için GeForce 2 MX ideal ekran kartı olarak gözüküyor. Ancak Creative GeForce 2 MX'de heat-sink ve TV-Out olmaması durumu değiştiriyor. Açıksı aydınlatma bir GeForce 2 MX alacak olsam bu Creative olmaz. Bu kart yerine Creative'in çok daha başarılı olan Creative GeForce 2 GTS kartı kullanılmış olsa sistem genel olarak daha başarılı olurdu. Bu fiyat artıtırdı diye itiraz edebilirsiniz. Ancak fiyatta kısıtlabilecek çok şey var.

Ses kartı bence gereksiz derecede iyi (bakın



© Creative Blaster PC bazı hataları olsa da karizmayı elden bırakmıyor.

kışmaya başladık bile). Eğer müzikle uğraşmıyorsanız Live Platinum'a kesinlikle ihtiyacınız yok. Eğer Live! Platinum yerine Live! 5.1 DE kullanılsa sistem hem Dolby Digital çözelti duruma gelirdi hem de ekran kartı için daha fazla bütçe ayrıldı. Sonuçta ekran kartının ses kartından her zaman için daha önemli olduğunu tartışmaya bile gerek yok. Eğer ses kartı Live! 5.1 DE olsaydı ve hoparlörde aynı fiyat olan DTT 2200'e çevrilebilirdi. Öylece aynı fiyatta daha iyi görüntü ve ses kalitesine sahip bir PC'miz olurdu. Creative'in bu kadarını hesap edememesi gerçekten üzücü.

İkinci önemli bir handicap anakart da. Kusura bakmayın ama bir bilgisayara 1600\$ para verecek olsam VIA 694X çipsetli bir anakart kesinlikle alınamam. VIA 694X kötü bir çipset değil ama sadece 1000\$ civarı sistemler için. Sonuçta çok daha kali-

teli olan i815 çipsetli bir anakarttan ne kadar ucuz ki? 50\$ mı? Bu sistemin toplam fiyatının sadce %3'ü. Ancak performans kaybını %3'ün üzerinde. Sanırım Creative bunu da hesaplayamamış

Blaster PC'de beni rahatsız eden farklı bir etken monitör oldu. 17"lik monitör Creative markası taşısa da aslında başka bir firma tarafından üretildiği açık. Çünkü biz Creative'den eski teknoloji ürünler görmemeye alışkınız. Artık bütün monitörlerin düz ekranla geçtiği bir dönemde Creative'in bu yolu seçmemesi anlaşılır. Ama en azından silindirik tüp kullanabilirlerdi. Level'da yazmaya başladığımdan beri ilk defa teste küresel geometrelli bir monitör geliyor. Artık bu tipe monitörlerin tedavülden kalktığını sanıyorum.

Sistemin tek parlak yanı kasası. 3 adet 3.5" ve

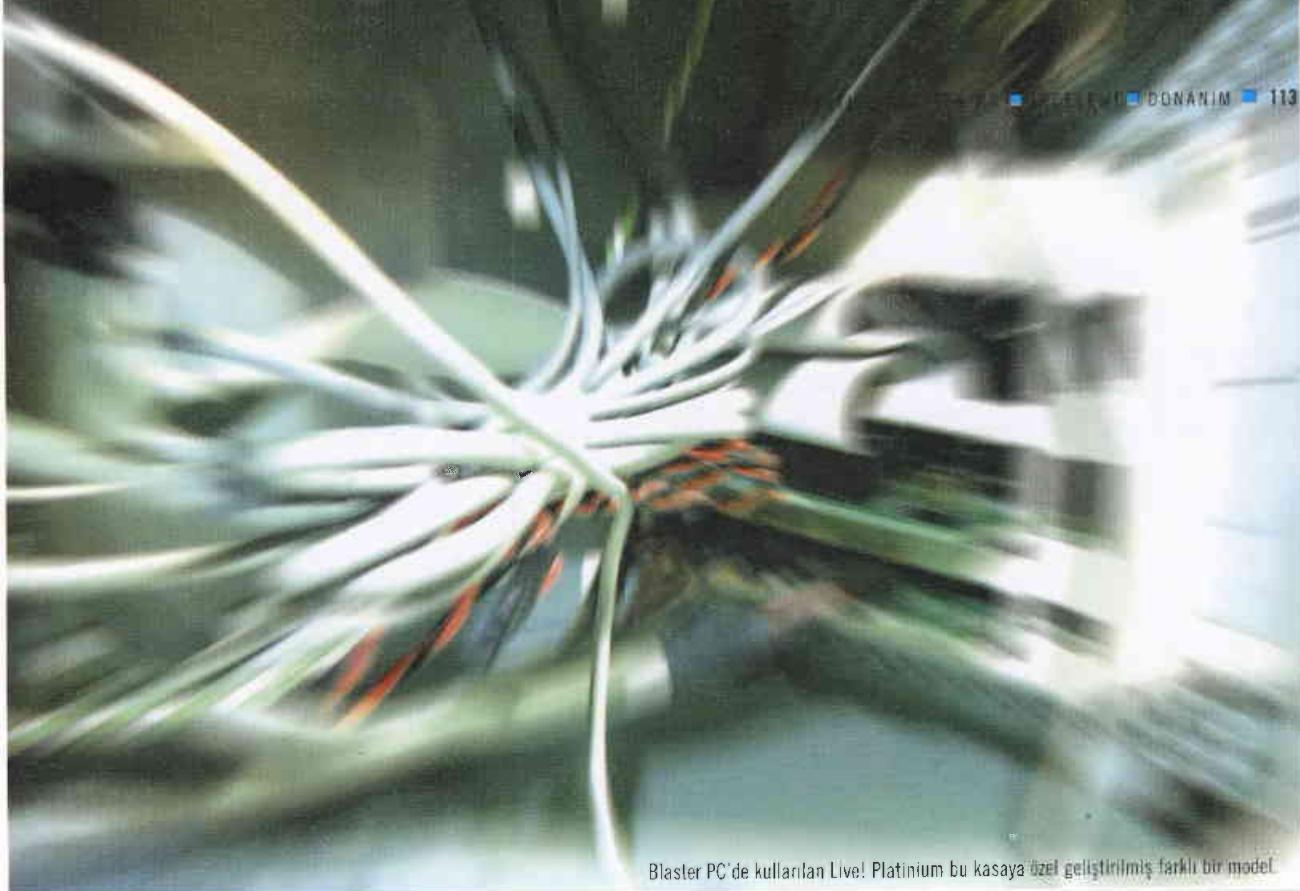
BİLGİ İÇİN

İthalat: Multimedya

Telefon: (212) 216 4568

Fiyatı: 1619\$ +KDV





Blaster PC'de kullanılan Live! Platinum bu kasaya özel geliştirilmiş farklı bir model.

3 adet 5.25" genişleme yuvasına sahip olan kasada her şey için yeterince yer var. Metal yapısı oldukça sağlam duruyor. Güç kaynağı 235 Watt gücünde ve ekran kartı GeForce 2 MX olduğundan bu yeterli.

Kasanın ilginç yanı on panelindeki giriş-çıkış ve ayarlar. Kasanın tam ortasında oldukça büyük olan bir ses ayar düğmesi var. Bu düğmenin orta-

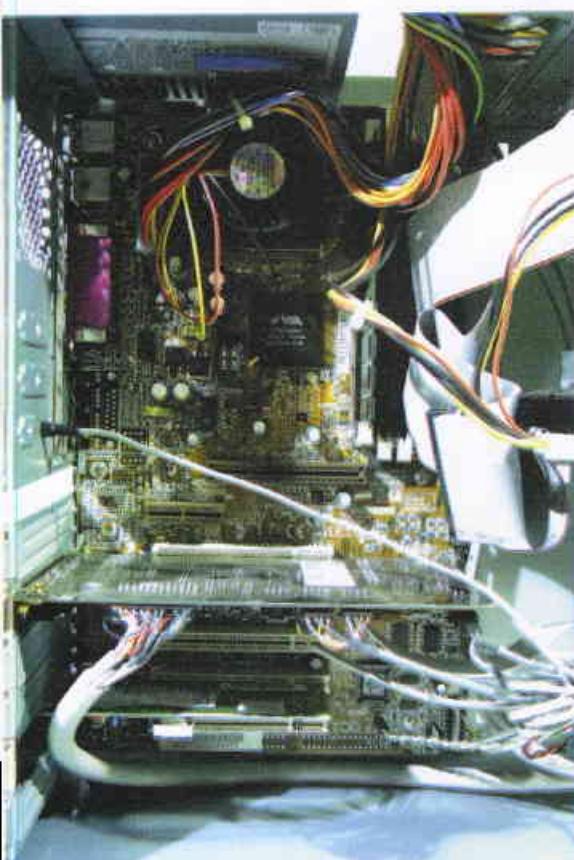
sında birde mute tuşu bulunuyor. Ebat olarak biraz abartılı olsa da kاسasını masa üzerinde tutanlar için kullanışlı olabilir. Kasanın yine ön tarafının alt kısmında ise kapaklı özel bir bölüm var. Buraya Optik Out, SP/DIF In ve Out, MIDI IN ve Out, MIDI/Joystick portu, iki USB portu, kulaklık ve hoparlör çıkışları ile mikrofon girişleri yerleştirilmiştir. Oldukça zengin bir I/O yuvası olsa da burdaki portlardan sadece kulaklık, mikrofon, USB ve game-port bizim için gerekli. Açıkçası diğer tüm giriş ve çıkışların arkada olmasını yeğlerim. Bu portların kasanın önünde yer alması gerçekten kullanışlılık ve ergonomi açısından parlak bir fikir. Blaster PC'nin kasası gibi klavyeside özel fonksiyonlara sahip.

Blaster PC'nin bir de hediyesi var. Çok kaliteli bir klavye. Bu klavyeyi MIDI portundan bilgisayarınıza takığınızda, Live!'in da gücü sayesinde hemen hemen profesyonel bir keyboard kazanmış oluyorsunuz. Klavyenin özellikle tuşları çok kaliteli. Ama bu kimin işine yarar tartışılır açıkçası. Eğer benim gibi ömrünüzde keyboard veya org çalmışsanız, müzik kulajınız, müzik yeteneğiniz yoksa bu klavye ile ne yapabilirsiniz ki?

Ağıkça Türkiye'ye geleceğini duydum geçen seneden beri Blaster PC'den çok umutlusuydım. Ama hiç de beklediğim gibi çıkmadı. Sistemde yapılan hatalar öylesine bariz ki bu sistem Creative'in olduğunu inanmak zor. Allahtan paket dahilinde özenli açıklanmış çok iyi bir kitapçık ve he-

diye olarak bir t-shirt ve çok tatlı bir CD çantası geliyor. Bunlar tam Creative'den görmeye alıştığımız ince ayrıntılar.

Eğer ses kartı Live 5.1'e, hoparlör DTT 2500'e, ekran kartı GeForce 2 GTS'e, anakart i815E çipsetli bir modelde ve monitör düzgün bir düz ekrana çevrilirse Blaster PC gerçekten Blaster PC ismini hak edebilir. Fiyatı artırmamak içinde yanın da ki klavyeyi opsiyonel yapsınlar. Eminim ki amatör müziksle uğraşanlar da iyi bir anakart ve ekran kartı isterler. Yarında klavye isteyenler opsiyonel olarak alabilir sonuçta. Bu değişiklikler olmadan blaster PC'yi tavaşıyemek pek mümkün değil.



LOGITECH IFEEL MOUSE

iFeel Mouse'u ilk gerçek Force Feedback mouse olarak görebiliriz.

Bu ayın donanım sayıda planını yaparken Sinan bir mouse için tam bir sayfa yer ayırdığımdı görünce küplere binmişti. Yok efendim bir mouse için bir sayfa ayrılmış, onu yerine bir inceleme daha yapılmış, söylemiş böylemiş. Donanımdan anlamadığı için bunu doğal karsılaştı. Ama baktım susmak bilmiyor kalktım yerimdeeen!!!! "Buyur Sinan yerime geç dedim". Sinan yerime oturup da mouse'u eline alınca yüzünde oluşan garip ifadeyi görmeliyiniz "Aaa... Kırışıyor bu len!".

Salla Kırır Yuvarla

iFeel Mouse'un sahip olduğu Force Feedback destekinin iki ana kullanım alanı var. İlk Windows'da akılınızda gelebilecek her türlü tuş, dosya ve linkin üzerine geldiğinde titremesi. Başta İlginç gelse de zamanla bunun yavan bir şey olduğunu fark edeceksiniz. Can sıkıcı olmaya başlayacak. İkinci kullanım alanı ise elbette oyunlar. Eğer Immersion'in webo sitesindeki patch'i çekmezseniz normal FF destekli oyunlarda bu etkiye alamazsınız.

Patch'ten sonra adığınız etkilerde çok parlak ol-

Her neye... Sonuçta iFeel Mouse'un bir oyunda gerçek anlamda Force Feedback'lı çalışabilmesi için oyunun Immersion Touch-Sense'i desteklemesi gerekiyor. Immersion bildiğiniz gibi Logitech, Microsoft, Thrustmaster gibi en kaliteli kontrol cihazı markalarında kullanılan Force Feedback sistemlerinin geliştiricisi, Touch-Sense ise mouse'lar için geliştirdikleri son FF sistemi.

Elemental Etkiler

iFeel Mouse'da ki FF etkileri gerçekten çok iyi. Her şeyden önce çok çeşitli. Joystick ve direksiyonlarda FF etkisi tektir. Farklı şiddet ve frekanslarla çeşitlendirilir. iFeel Mouse'da ise FF etkisi elinizde titreşen ince bir metal plakadan, sert bir zeminde sürüttüğünüz biçimsiz bir kauçuk topa kadar geniş bir yelpazeye sahip. Bunu Black & White'in içinde daha iyi hissediyorsunuz. Mesela elinize odun aldığınızda avucunuzun içinde titreşen sert ince parçalar hissedersen, buğday aldığınızda avucunuzun içinde akıp giden kum gibi bir etki hissediyorsunuz.

Sorunsuz Optik

iFeel Mouse'un temel fonksiyonları da oldukça başarılı. Optik olan mouse pek çok optik mouse'da olan bug'lardan muzdarip değil. Aniden kendi ekseninde dönme, kaldıldıkten sonra 2 saniye iptal olma gibi sorunları yok. Özellikle FPS oyuncularını optik mouse'lardan soğutan hiçbir sorun iFeel Mouse'da yok. İki standart tuş ve bir tekerleğe sahip olan mouse'un ergonomisi çok iyi, simetrik olduğundan solaklar da sorunsuzca kullanabiliyor.

iFeel Mouse FF etkileri ve kullanılılığı ile oyuncular için ideal. İhtiyacınız olan her şeyi karşılıyor. Fiyatı da gayet iyi. Böyle bir mouse için 35\$ hiç de fazla değil, iFeel Mouse'un tek handikapı FF desteğinin oyun içinde bulunmak zorunda olması. Şu an için destekleyen bildiğim tek oyun Black & White. Ancak yakında pek çok strateji oyundan desteklenmesi sürpriz olmaz.



● Simetrik mouse'lar daima solakların haklarının çiğnenmesini karşı verilen mücadelede bir simbol olmuştur

Sinan'ı hor görmemek lazım. Boylesine sıradan görünüşlü bir mouse'un Force Feedback destekli olabileceği kimin aklına gelirdi ki. Üstelik piyasanın en iyi Force Feedback Joystick ve direksiyonlarına taş çıkaracak kalitede oldukça gerçekçi efektlerle sahip bir mouse

muyor. Zaten mouse ile oynan oyunlardan kaçırınca Force Feedback destekli ki?

Ancak Black & White'ı kurup oynamaya başlayınca aslında olayın çok daha farklı olduğunu anladım. Çünkü oyunun başında bana yol gösteren Melek ve Şeytan bana şunları dedi:

"Dur ya ben Immersion Touch-Sense destekli bir mouse tespit ettim."

"Allah, yaşadık valla. Oyunun zevki asıl şimdiden kacak."

"Doğru söyleyon kardeş. Çok ballymışın be usta."

"Patron, tadını çıkar. Çok hoş bir olay bu"

İnanmayanlar sayfanın altındaki screenshot'a bakabilir. Konuşmalar orda aynen yazılı.

BİLGİ İÇİN

İthalat: Ufotek

Telefon: (212) 274 56 60

Fiyatı: 35\$ +KDV

PLEXTOR 16/10/40A

Plextor iyiden iyiye CDRW piyasasının Guru'su oldu. İlk olarak Burn-Proof'u kullanan firma olmalarının yanı sıra sürekli hız artırmaları rakiplerinin canını sıktırmalı. Geçen aylarda Yamahanın piyasaya sürdüğü ilk 16X yazma hızındaki CDRW sürücünün ardından Plextor'da 16X'i piyasaya süren ikinci firma oldu.

Üstelik Plextor 16/10/40A'da Yamaha'dan üstün olarak Buffer-Underrun sorununu tamamen çözerek CD yanmalarını neredeyse sıfır indiren Burn-Proof teknolojisine sahip. Piyasada 16X hızını destekleyen pek bir CDR medya olmadığından ancak birkaç kere deneme şansı oldu. Ancak tüm zorlamlarına rağmen Plextor 16/10/40A tüm CDR'ları başarı ile bastı.

Gerçi Yamaha'da kullanılan 8MB'lık Buffer sayesin-

de CD yanması ihtimali çok düşük. Ancak bu kadar büyük bir Buffer kullanmak CDRW sürücünün fiyatına çok fazla yansıyor. Plextor 16/10/40A'nın fiyatı şu an için çok yüksek gözükabilir. Ancak bu piyasaya yeni çıkan pek çok ürüne olur. Zamanla fiyatı düşecektir. O yüzden acelesi olanların XX\$ daha ucuz olan Plextor 12/10/32A'yı seçmesi daha mantıklı olur. Aceleniz yoksa Plextor 16/10/40A'nın fiyatı düşüktenden sonra gönül rahatlığı ile alabilirsiniz. ■ ■ ■

BİLGİ İÇİN

İthalat: SKY

Telefon: (212) 225 68 08

Fiyatı: 339\$ +KDV



GUILLEMOT MAXI SOUND MUSE

Ses kartları konusunda artık kimsenin Creative'i tutabileceğine ihtimal vermiyor. Genel olarak piyasadaki diğer markalarda bu görüntüte olduğundan birer birer piyasadan çekiliyorlar. Bunun arkasında yatan en önemli sebep kaliteli ses çipi üreten firma kalmamış olması. Son olarak Aureal'in da iflas etmesinin ardından Creative iyice rakipsiz kaldı.

Ama hala ses kartı üreten az sayıda firma var. Bunalardan birisi de Guillemot. Firmanın son çıkardığı ses kartı Muse açıkça kaliteli ses çipi bulma konusunda ki sıkıntılı gösteriyor. Çünkü kartın üzerindeki DSP CMI8738 çipi daha çok anakartlar üzerinde on-board olarak gördüğümüz kalitesiz bir çip. Ama Guillemot'un bu ses kartı ile hedeflediği zaten en iyi ses kartını üretmek değil makul bir fiyata ortalama bir ses kartı üretmek. Bence bunu başarmışlardır. Sonuçta Muse bir ses kartında bulunması gereken çift stereo çıkış, A3D ve EAX desteği gibi temel özelliklerin hepsine sahip. Fiyatı da oldukça ucuz. Piyasa-

da bundan daha ucuz ses kartları da var elbette. Ama Guillemot bilinen ve güvenilir bir marka, web sitesinde sürücülerini her zaman bulabiliyorsunuz, Muse'un beraberinde adam gibi bir driver CD'si ve kullanılabilir bir kitapçık geliyor. En azından kartın üzerinde markası modeli yazıyor. Piyasada ki pek çok ürün Tayvan'da OEM olarak üretildikten sonra farklı farklı kutularla, başka ürünler gibi piyasaya sürülmüyor. Evet bu kart Live! değil ve Live! alabiliyorken Muse almanın bir anlayımı yok. Ama Live! Sizin için pahalı geliyorsa ve ucuz bir ses kartı arıyorsanız alacağınız ses kartı Muse gibi olsun. Yani ucuz diye adı sani duyulmamış kartlara para yatırıp iki ay sonra bir daha ses kartı almayın. ■ ■ ■

BİLGİ İÇİN

İthalat: Ufotek

Telefon: (212) 274 56 60

Fiyatı: 31\$ +KDV



HERCULES 3D PROPHET II MX

GeForce2 MX çipli ekran kartları piyasayı silip süpürdü. Her halde şu aralar satılan ekran kartlarının yarısından çoğu GeForce2 MX. Tabii GeForce2 MX'lerinde bir çok tipi var. Bunda en önemli farkı üretim kalitesi, TV-OUT ve Twin View özellikleri belirliyor.

Creative daha önce fan ve heat-sink'siz GeForce2 MX ürettiği için eleştirilmişti. Winfast'ın MX'lerin üzerine koyduğu büyük fanları da abartılı bulmuştur. Hercules 3D Prophet II MX'de bunun ortasını yakalamış. Çipin üzerindeki heat-sink kartı stabil çalıştıracak kadar büyük. Fan olmadığı içinde gereksiz elektrik tüketimi ve gürültü kırılığı yapmıyor. Tabii kartını overclock etmek isteyenler için bu bir dez avantajı. Ancak kartta kullanılan 5.5ns'lük

RAM'ler overclock'uların çok işini görecektir.

3D Prophet II MX'de bulunan TV-Out GeForce2 MX'in Twin View özelliğini kullanıyor. Yani aynı anda hem monitörde hem TV'de görüntü alabiliyorsunuz. Bu bence çok iyi bir özellik.

3D Prophet II MX tüm özellikleriyle ideal yakalama gözüküyor. Kaliteli bir GeForce2 MX isteyenlere tavsiye edilir. ■ ■ ■

BİLGİ İÇİN

İthalat: Ufotek

Telefon: (212) 274 56 60

Fiyatı: Firmayı Arayınız.



COUNTERSTRIKE İNCE AYARLARI

Elinizdeki sistemle CS'den en yüksek performansı nasıl alırsınız?

EZ's Zone'un ilk bölümünde hoş geldiniz. Daha önceden de belirttiğimiz gibi Ace's Zone'u kapatıp yerine EZ's Zone'u açtıktır. Çünkü basit ve pratik bilgiye ihtiyaç duyan okuyucularımızın sayısı ileri seviye kompleks bilgiye ihtiyaç duyanlardan fazla. Ace's Zone yakında sitemizin Donanım kısmında kaldığı yerden devam edecek. Sitenin Donanım kısmı ondan önce açılması planlanan bir iki bölüm hâlften geçemediğinden biraz gecikecek. Bu yüzden önceden söz verdiğim şu DOS oyunları disketini de siteye koymadım. Sanırım Mayıs başına yetişir. Şimdi bakalım EZ's Zone nasıl birşeymiş?

Şu aralar Counter-Strike öylesine popüler ki diğer multiplayer oyunların adı anılmaz oldu. Ama CS aynı zamanda en çok ince ayar gerektiren oyunlardan biri. Çünkü kullandığınız bilgisayarın performansı, düşmanlarınıza karşı ne kadar şansınız olduğunu belirleyen önemli etmenlerden biri. Bize EZ's Zone'un ilk bölümünde CS'ye nasıl ince ayar yapabileceğinizi anlatacağız.

Daha önce yaptığımız CS kapak konusunda size CS'nin temelleri hakkında bir çok bilgi vermiştim. CS hakkında genel bilgiye ihtiyaç duyanlar o saymaya geri dönüp kapak konumuzu bir daha okuyabilirler. Burada sizin zaten CS'yi gayet iyi ve sorunsuz oynadığınızı varsayıyoruz.

• gl_max_size komutu ile CS'de yüksek çözünürlüklü modelleri görebilirsiniz.

Donanım Ayarları

CS'nin ince ayarlarına diğer pek çok oyunda da işinize yarayacak bazı donanım bilgileri vererek başlayacağız. Öncelikle zaten düzenli olarak yapmanız gereken sürücü ve BIOS update'lerini yapın. Önce anakartınızın BIOS'unu update edin. Eğer anakartınız VIA ise 4-in-1 sürücüsünü, Intel ise VGART sürücülerini yükleyin. Daha sonra ekran kartınızın sürücü ve BIOS'unu güncelleyin. NVIDIA çipsetli ekran kartı sahipleri Detonator3 sürücülerini de kurabilirler. Ancak kart üreticiniz son Detonator3 sürücüsünü temel alan bir sürücü çıkarmışsa bunu tercih edin. Eğer TNT2 veya daha eski bir NVIDIA çipli ekran kartınız varsa Detonator 2 sürücülerini yükleyin. Daha sonra ses kartınız ve modernizir için yeni sürücüler olup olmadığını kontrol edin. Tüm sürücü ve BIOS'ların güncellenmesi performans artışı sağlıyor gibi karşınıza çıkabilecek sorunları da azaltacaktır.

BIOS

Hemen hemen tüm oyular için aynıdır bu ayarlar. Zaten Mayıs 2000 sayımızda bunları anlatmıştık.

Video BIOS Shadow: Bu ayar Ekran Kartının BIOS'una daha hızlı erişim sağlar. Enable olması gerekdir ama ekran kartı ile ilgili bir sorunla karşılaşırsanız bunu disable ederek sorunun giderilip giderilmeyeceğini kontrol edin.

Video BIOS Cacheable: Disable edin.

AGP Aperture Size: Sistem RAM'ının ne kadarının AGP için ayrılmışlığını belirler. 64MB için bunu 32MB veya 16MB olarak ayarlayın. 128MB RAM'ınız varsa 32MB veya 64MB yapabilirsiniz. RAM'ınız 128MB'in üzerindeyse 64MB olsun. AGP için fazla RAM ayırmak Windows'a yeterli bellek bırakmayacağından oyunun ortasında size yeterli bellek olmadığını söyleyen mavi bir ekranla karşılaşabilirsiniz. Eğer böyle bir sorun yaşarsanız AGP Aperture Size'ı düşürün. Ekran kartı ile bir sorunla karşılaşığınızda bu ayarı 256MB yapmak bazen sorunu çözer. Ama bunu sadece mevcut bir sorunu çözmek için kullanın.

Assign IRQ to VGA: Mutlaka enable olması gereklidir. VGA Pallete Snoop: Disable edin.

PCI Palette Snoop: Disable edin.

Eğer anakartınız AGP hızını ayarlamana imkan veriyorsa bunu elden geldiğince yüksek tutun. AGP 2X ile 4X arasında çok büyük bir performans farkı yoktur ama AGP 1X'e düşmek hızınızı büyük oranda baltalayacaktır. Eğer anakartınız bu ayara sahip değilse ekran kartı sürücünüzden bunun değiştirilip değiştirilmemişine bakın. Creative Blaster Control

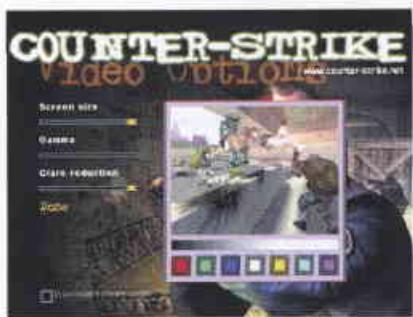
Konsol Çalıştırma

Bu yazımızda pek çok komut verdik. Bu komutların hepsi konsoldan girildiğinde çalışırlar. Ancak bazılarını aktif hale getirmek için oyundan çıkış geri girmemiz gereklidir. Komutlardan bazılarını bir defa uygulamak yeterlidir. Daha sonra CS'ye her girişinizde bu ayarların değişmediğini göreceksiniz. Bunlar config.cfg dosyasına kaydolur ve ora-da saklanır.

Ancak kimi ayarlar kendilerini config.cfg dosyasını eklemez. Bu tip ayarları her seferinde tek tek yazmamak için bir autoexec.cfg dosyası oluşturmalısınız. Bunun için herhangi boş bir txt dosyasına bu komutları yazıp "autoexec.cfg" ismiyle /Cstrike dizininin altına kopyalayın. Daha sonra ekleyeceğiniz komutları buraya yazabilirsiniz.

Komutları girerken, her iki yanında ki [] işaretlerini yazmamalısın. X olarak belirtilen yerlere de o değerin karşılığını girin.





performansı seçmemek, görüntü kalitesini artıracaktır.

Enable anisotropic filtering: Seçili olması görüntü kalitesini artırır.

Enable alternate depth buffering: 16-bit'te görüntü kalitesini artırır ama performansı düşürür.

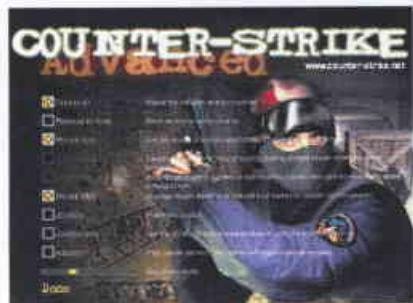
Disable support for enhanced CPU instruction sets: Bir sorunuz olmadığı sürece seçili olmasın.

Default color depth for textures: 32-bit seçenek görüntü kalitesini, 16-bit seçenek performansı artıracaktır.

Buffer flipping mode: Autoselect olarak klasır.

Vertical Sync: Şimdi off by default yapın. Tüm içe yerler bittiğinde on by default'a çevirin.

Use up to x MB of system memory for textures in PCI: AGP ekran kartı olanlar bunu 0 yapın. PCI ekran kartı olanlar farklı değerler vererek optimal değeri bulabilirler.



gibi sürücü ile gelen araçlar bu ayarı yapmanızı sağlayabiliyor.

i815'lerde bulunan Fastwrites özelliği performansınızı artıracaktır. Ama bu özellik sorun yaratıyor da. Eğer bu ayarı enable ettiğinizde sorun çıkarsa disable edin.

Sürücü Ayarları

Pek çok kişi CS'yi OpenGL ile oynar. Doğrusu da budur. Bu yüzden Direct3D ayarlarına değinmeyeceğim. Merak edenler Mayıs ayının Ace's Zone'una bakabilirler.

Enable Buffer Region Extensions: Seçili olsun. Performansı artırır.

Allow Dual Panels: Seçili olsun. Ancak bir önceki ayar seçili değilse bu da seçili olmasın.

Use Fast Linear-mipmap-linear: Bunu seçmek

CS Ayarları

Genel ayarları yaptıktan sonra artık CS'nin içinde yapabileceğimiz ayarlarla geçebiliriz. İlk ayarımız oyunu başlattığınız kısayolda olacak. Oyunu çalıştırığınız kısayola sağ tık yaparak özelliklerine girin ve Hedef (Target) kısmını şu hale getirin: "C:\SIERRA\Half-Life\hl.exe -console -game cstrike -noipx". Bu sayede oyunda konsol aktif olacak, direk olarak Counter-Strike'a gireceksiniz ve daha yavaş olan IPX protokolünü iptal etmiş olacağınız. Bu işlemi isterseniz Half-Life kısayoluna isterseniz CS kısayoluna yapabilirsiniz.

Ayrıca hedef kutusuna ekleyeceğiniz şu komutlarda işinize yarayabilir.

-numericping: Bu komut server listesinde serverların bağlantı hızının kırmızı ve yeşil noktalar yerine rakamsal olarak gözükmesini sağlar. Böylece bir server'a girmeden önce tahminen ne kadar pingi-



Half Life'in kısa yolunu modifiye etmelisiniz.

niz olacağını bilirsınız.

-32bpp: CS'nin 32-bit renk derinliğinde çalışmasını sağlar. Eğer sisteminiz yeterince iyiye ve performans sorunuz yoksa görüntü kalitesi artacaktır.

-heapsize X: Burada X yerine yazacağınız rakam kaç KB RAM'ın CS için ayrılmasını belirleyecektir. Böylece geri planda çalışan programlar vs.'nın CS'yi yavaşlatmasının önüne geçebilirsiniz. Ancak çok fazla RAM ayırırsanız Windows kitlenebilir. Benim tavsiyem toplam RAM'ınızın 2/3'ünü ayrılmaz. Mesela 128MB RAM'ı olanlar için "85000" ideal olacaktır. Deneyerek sizin için en uygun olanı bulabilirsiniz.

CS'nin menülerindeki ayarlarla zaten alışksınızdır. Buna bir iki tane önemlisine değineceğim sadece. Öncelikle kontrol ayarlarında Mouse Filter'i açın ve Autoaim'i kapın. Autoaim CS'de işe yaramaz ama sniper tüfeklerinde crosshair'ınızı yanılır. Mouse Filter'i oyun sırasında konsola [m_filter 1] yazarak da ayarlayabilirsiniz.

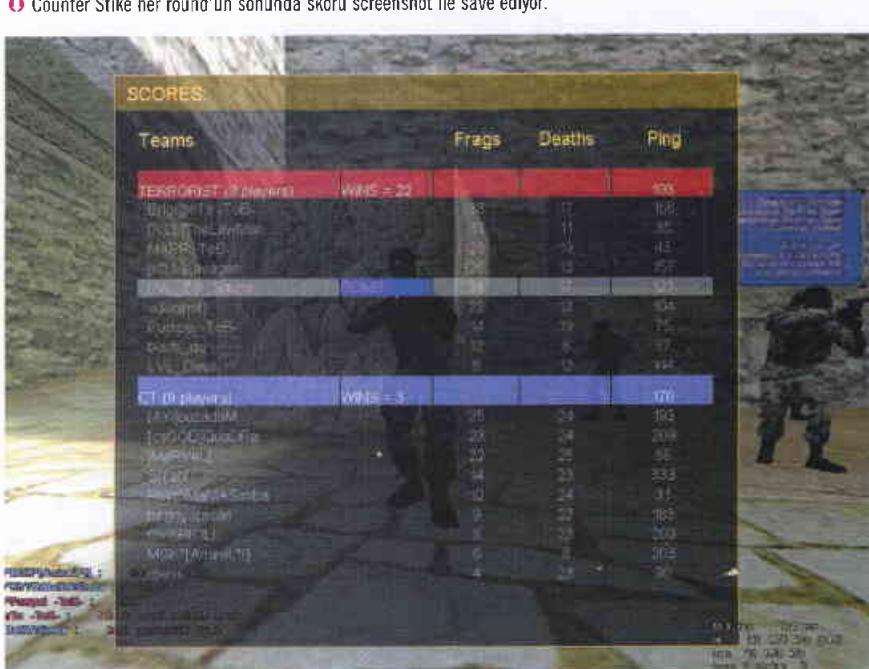
Mouse'un dönüş hızını belirleyen Sensitivity ayarınızı menülerden yapmayın. Oyunun içinde yapmak hem daha kolaydır hemde ayarı hemen deneme şansınız olur. Bunun için konsola [sensitivity] yazın. Size sensitivity'nin o anki değerini verecektir. Eğer bu değer az veya çoksa bir arttırıp azaltarak size en uygununu bulun. Genelde ideal sensitivity 3 ila 6 arasındadır. Elbette bu mouse'unuzun türüne ve Windows'un mouse ayarları na göre de değişir.

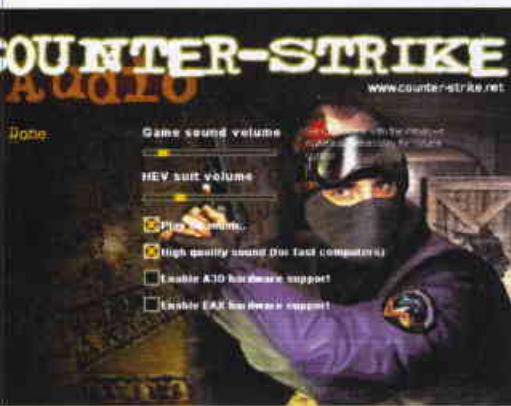
Kontrol ayarlarında Joystick'lerle ilgili olanları kapatırsanız performansınız bir parça artar.

Video Seçeneklerinde, Ekran Boyutu en yüksek düzeyde olsun. Gamma'ı da görüntüyü çırkinleştirmeyecek şekilde mümkün olan en yüksek değere çıkarın. Glare Reduction'ı göz keyfinize göre ayarlayın.

Grafik ayarlarından bazılarını ancak konsoldan yapabilirsiniz. Bunlar şöyle:

[cl_bob 0 XXX] Bu ayar yürütürken silahınızın ne kadar sallanacağını ayarlar ve standartı 0.001'dir. Bu 0 yaparsanız hem hedef almanız kolaylaşır





hemde uzun CS seanslarında mide bulantısı ve baş ağrısını azaltmış olursunuz.

[cl_bobcycle X] Bu değeri 0 veya 1 olarak değiştirdiğinizde ekranın silah ve elinizin görüntüsü değişir. Bence idealdir.

[cl_showfps X] X'ı 1 yaparsanız ekranın sol üstündeki tazeleme oranını görsünüz.

[gl_cull X] Bu ayarın 1 kalması gereklidir.

[gl_dither X] Eğer ekran kartınız çok eski değilse 0 olarak kalmalıdır.

[gl_max_size X] Oyunda kullanılan dokuların ebatını belirler. Normali 256'dır. Eğer sisteminiz yeterince hızlıysa 512 yaparak görüntü kalitesini değiştirebilirsiniz. Özellikle 1.1'de ki gelişmiş modeller çok farklı edecektir.

[gl_overbright X] Bu değeri 1 yapmak maximum parlaklığa sağlayacaktır. Bu hem mekanların daha güzel görünmesini sağlar hem de rakiplerinizi daha rahat görüşürsünüz. Ancak bu komutu kullanabilmek için [gl_txsort X] ayarının 0 olması gereklidir. Ancak bu Multi-Texture özelliğini kaldırıldığında bazı kartlarda performans düşürebilir.

[gl_watermap X] Bu değeri 0 yaparsanız su dalgalanmaları kalkar ancak performans artar.

[gl_ztrick X] Bu değeri 1 yapmak performansı oldukça artırır. Ancak uzaktaki nesnelerde grafik sorunları oluşabilir.

[r_drawviewmodel X] Bu değeri 0 yaparsanız ekranın silahınız görünmeyecektir. Bu hem performansı artırır hem de görüş alanınızı açar. Ancak elinizdeki silahın ne olduğunu unutmaya riskinini yanı sıra alışana kadar görüntü size garip gelebilir. Karar size kalmış.

[r_lightmap X] Bu değeri 1 yapmak daha kötü görünen Vertex Lightning kullanmanıza yol açar. Ancak performansınız artacaktır.

[r_mirroralpha X] Bu değeri 0 yapmak yüzeylerdeki yansımaları kaldırır ve performansı artırır. Ancak CS'de bu tip yüzeyler pek olmadığından fark hissetmeyebilirsiniz.

[r_shadows] Bu değeri 0 yaparsanız gölgeler gider ve performansınız artar. Değere 1 vererek gölgeleri açabilirisiniz.

[ah X] Bu değeri 0 yapmak oyunda ki auto-help özelliğini kapatır. Bu hem performans için iyidir

hemde her rehineye ulaşmanızda veya oyun başında vs., anlamsız yeşil yazıların çökmesini önlemiş olursunuz.

[fastsprites x] Bu oyunda ki sis efektinin kalitesini belirler. Normali 0'dır. Eğer 2 yaparsanız sisler çok kötü gözükür ama performansı çok değiştirir. Eğer sis bombası atıldığından bilgisayarınız çok yavaşıyorsa bu değeri arttırın.

[max_shells X] Bu değer görülebilen kovan sayısını belirler. Bu değeri düşürmek özellikle kalabalık yakın çarpışmalarda performansı olumlu etkiler. Bençe 100'ün altında kalmalıdır.

[max_smokepuffs X] Sis'ten kaynaklanan performans kaybını azaltmak için bu değeri düşürebilirsiniz. Verebileceğiniz değerler 0 ile 500 arası.

[gl_texturemode X] Bu komut MIPMAP ayarını yapmanızı sağlar. Kullanabileceğiniz değerler yüksek performanstan alçağa doğru söyle:

`GL_NEAREST`

`GL_NEAREST_MIPMAP_NEAREST`

`GL_LINEAR`

`GL_LINEAR_MIPMAP_NEAREST`

`GL_LINEAR_MIPMAP_LINEAR`

Eğer performansınız çok düşükse ilkini kullanın. Ancak sonucusu en iyi görsel kaliteyi verecektir ve ekran kartı sürücüsü ayarlarından Use Fast Linear-mipmap-linear'ı seçmemeniz performans düşüşü çok olmayacağındır. Yinede deneme yanılma yolu ile optimumunu bulmalısınız.

[fps_max X] Saniyedeki tazeleme oranının maksimum değerini ayarlar. Bu yazındaki komutları denerken bu ayarı 300 gibi çok yüksek bir değer olarak atın. Ancak normal oyunlarda standart olan 72'de kalsın. Nasıl olsa 72 FPS'den daha fazlasının kimseye bir faydası yok.

[con_color "XXX XXX XXX"] Bu ayar konsolda ki yazıların rengini değiştirir. Eğer konsolu okumakta zorlanıyorsanız rengini değiştirebilirsiniz. Burada ki her XXX'in yerine 0-255 arası bir değer vermelisiniz. Bunlar standart RGB renk değerleridir. Mesela siyah (ki yapmayı sakın) 0 0 0 iken beyaz 255 255 255'dir. Bu üç rakamdan ilki kırmızı, ikincisi yeşil ve üçüncüsı mavininrightnessini belirler. Artık keyfinize göre ayarlısanız. Bu ayarı yaparken " işaretini unutmayın. CS'de bu işaretü çıkarmak için Shift+ı tuşlamalısınız.

[adjust_crosshair] Bu komut crosshair'inizin rengini değiştirir. Komutu her girdiğinizde renk sırayla değişecektir. Size uygun rengi bulana dek ko-

mutu girin. Unutmayın zoom'daki crosshair rengini değiştirmez.

Ses ayarları

Menüdeki ses ayarlarında ses düzeylerini zevkinize göre ayarlayın. Ayrıca ana ses düzeyini konsoldan [volume X] komutu ile değiştirebilirsiniz. Play CD Müzik seçeneğini kapatın. Bu performansınızı artıracaktır. High quality sound seçeneği seçili olsun. Bu performansınızı azaltsa bile CS'de sesler çok önemli olduğundan kapatmaya demez.

Eğer ses kartınız A3D ve EAX'dan birini destekliyorsa seçin. Eğer ikisinden de destekliyorsa EAX seçin. A3D ve EAX seçiminizi konsoldan [s_a3d X] ve [s_eax X] komutlarıyla da değiştirebilirsiniz. X yerine 1 yazmak o ses modunu açacaktır.

Ayrıca [nosound X] komutunda X yerine 1 yazarınca tüm sesler kapanacaktır. Ekran kartınızın potansiyeline bakarken sesi kapatmak daha sağlıklı olacaktır.

Net Hızı

Net hızı ile ilgili ilk bilmeniz gereken Internet hızı ile ilgili detaylı bilgi veren Net Graph seçeneği. Bu özelliği açmak için konsola [net_graph X] komutunu girmelisiniz. X yerine 1, 2 veya 3 yazabilirsiniz. Her seferinde farklı bir grafik çıkacaktır. 1 ve 2 fazlarından grafikler içerir ve performansınızı büyük oranda düşürür. O yüzden bunu kullanmayın. Birazm için [net_graph 2] yeterli olacaktır. Net Graph'da neyin ne olduğunu yanda ki kutudan bakabilirsiniz.

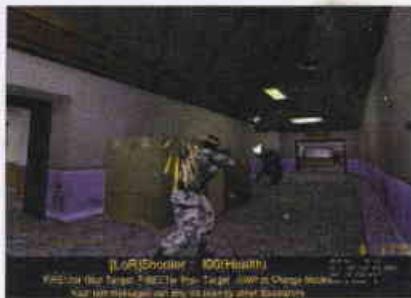
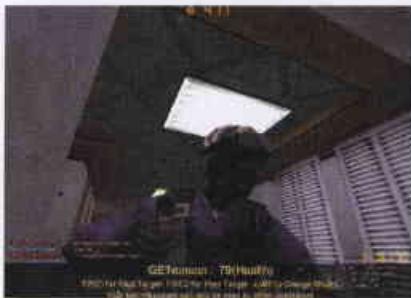
Net hızı ile ilgili konsol komutları ise şunlar:

[rate xxxx] Bu komut hayatı bir önem taşır. Her bağlantıya göre Rate ayrı belirlenmelidir, standartı 3500'dür. Eğer pinginiz yüksekle Rate'i düşürün. Eğer pinginiz düşükse Rate'i arttırın. LAN'dan oyndarken Rate'i çok fazla artıramazsınız. Ancak bu değerleri deneme yanılma ile bulmak durumundasınız.

[cl_allowdownload X] Bu değeri 1 yaparsanız bir server'a bağlanırken sizde olmayan harita oynanıyorsa harita otomatik olarak yüklenir.

[cl_allowupload X] Bu değeri 1 yaparsanız haritayı bağlanırken özel logonuzu upload eder. Enable olmasında fayda var.

[cl_download_ingame X] Bu ayar 1 olursa siz oyndarken oyuna bağlanan birinde eğer özel bir logo



varsayı download edersiniz. Bu logoları görmek eğlencelidir ancak oyun sırasında ping'inizi yükseltir. Bu yüzden 0 kalması daha iyi. [cl_resend X] Bu ayar server'a yollanan bir paket ulaşmazsa kaç kere tekrar yollanması gerektiğini belirler. Standart ayarı 8'dir. Bence 1 veya 2 yeterli. [cl_cmdrate X] Bu ayar server'a yollanacak maksimum paket sayısını belirler. Standartı 30'dur. Eğer kablo bağlantınız varsa daha yüksek değerleri deneyebilirsiniz. Upload hızınız düşükse bunu biraz düşürün. [cl_update_rate X] Bu ayar ise serverdan saniyede alınan paket sayısını ayarlar. Standartı 20'dir. Bir önceki komut için söylediğim bunun içinde geçerli. Bu tip değerleri deneyerek bulabilirsiniz.

[mp_decals X] Bu ayar kurşun, bomba izi ve logo gibi sonradan oluşan dokulardan aynı anda en fazla kaç tane gösterileceğini belirler. Performansınızı artırmak için sayıyı düşürebilirsiniz. Standartı 300'dür. [pushlatency X] Bu ayarı yaklaşık olarak pinginizin yarısı olarak atayın. [cl_lw X] Bu ayarı 0 yaparsanız tüm animasyonlar ve sesler görüntülenmeden önce server'dan onayı beklenir. Mesela ping'iniz çok yüksek olduğunda siz ateş tuşuna basmanıza rağmen bu bilgisi server'a zamanında iletemediğinizden aslında ateş etmemiş olursunuz. Eğer bu ayar 1 ise ateş ettiğiniz sanırsınız ancak 0 ise gerçekten ateş edip etmediğini bilirsiniz. Elbette ateş tuşuna bastıktan sonra verinin server'a gidip dönmesini beklemek oynamalarlığı düşürür. Benim tavsiyem 1 kalması. Ama ateş ettiğiniz halde rakibi vurmadığınızda buna şaşırmanız gerekiyor.

[cl_lb X] Bu ayarda bir öncekine benzer olarak ateş ettiğinizde rakipten çıkan kan efektinin serverdan onaylanması sağlanıyor. Bunun için ayarı 0 yapmanız gerekiyor. Diğerinin tersine bunu 0 yapmak daha mantıklı. Böylece rakibi vurdugundan emin olabilirsiniz.

Oynamabilirlik Ayarları

Performans ayarları dışında bir iki küçük ayrıntı oyununuza kolaylaştırabilir. Bunlar genelde oyun dan çıkmadan konsoldan ayar değiştirmedir. Daha önce dediğim [volume X] ve [sensitivity X] gibi:

[Name XXXXX] Bu komut ile oyun içinde nickinizi değiştirebilirsiniz. Ancak bunu yapabilmek için hayatı olmanız gereklidir. Kayıt olma mecburiyeti olan serverlarda bunu yapmayın (mesela Sanane). [hud_fastswitch X] Bu ayarı 1 yaparsanız bir silahın tuşuna bastığınızda silahı o anda elimize alırsınız. Eğer 0 yaparsanız yukarıdaki silah menüsü açılır ve silahı elinize alabilmek için önce ateş tuşuna basmanız gereklidir.

[hud_takeshots X] Bu değer 1 durumdayken CS her haritanın sonunda çikan skor tablosundan screenshot alır. Böylece kendi skorlarınızı saklayabilirsiniz. Bence bu mutlaka 1 kalmalı. Ancak bu screenshot'lar BMP olarak CS'nin kendi dizinine saklanır. Ara sıra bunları gözden geçirip gerekzileri silmeniz ve kalacakları ACDSee gibi bir program yardımıyla JPG'e çevirmeniz gereklidir.

Scriptler

Scriptler genelde hile olarak anılır. Ancak hile ile alakası olamayan işinizi kolaylaştıracak pek çok script hazırlayabilirsiniz. Ben size örnek olarak hızlı silah alma script'ini vereceğim.

```
alias mermi "buy;menuselect 6"
alias kev "buy;menuselect 8;menuselect 2"
alias mp5 "buy;menuselect 3;menuselect 1"
alias close "wait; wait; slot10; wait; wait;
wait; wait; wait; slot10; slot10; slot10"
alias mij5ful "mp5;mermi;key;close"
bind "F1" "mp5ful"
```

Bu script'in yapısı oldukça kolay. Öncelikle alias isim "komut" şeklinde bir satır yazıyoruz. Burada isim yerine aliasınızın adını yazıyoruz ve istediğimiz

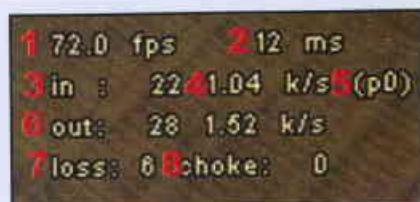
komutu giriyoruz. Uygulayacağımız tüm komutlata bunu girdikten sonra alias isim "komut1; komut2" şeklinde birleşik bir komut hazırlıyoruz. Son olarak bind tuş "alias ismi" komutu ile bu hareketleri başlatmasını istediğimiz tuşu atıyoruz.

Yukarıda yazanları bir txt dosyasına yazın. Daha sonra bu dosya buy.cfg adını verin. İsterseniz başka bir isimde olabilir ama uzantısı mutlaka cfg olsun. Oyuna girdikten sonra [exec buy.cfg] yazarSANIZ script'imiz aktif hale gelecektir. Daha sonra F1'e basınca MP5, kevlar ve kurşunlar otomatik olarak alınmış olacaktır. Bu örneğe bakarak kendiniz başka silahlar için tuşlar atayabilirsiniz.

Süper CS

Bu ayarları doğru uygularsanız hem zizin hem de sisteminizin performansı gözle görülür şekilde artacaktır. Ancak yapabileceğiniz daha pek çok şey var. Mesela PODBOT yükleyerek antreman yapmak, Türkçe ses komutları, tamamı Türkçe bir CS, gelişmiş grafik sprite'ları vs. Bunların hepsini anlatacak değilim. Çünkü sevgili webmaster'ımız CS manayı Selçuk (aka SISL) sizin için özel bir CS paketi hazırladı. Yaklaşık 200MB'lık bu paket Half-Life'in kendi hariç CS ile ilgili ihtiyaç duyabileceğiniz her şeyi hem de Türkçe seçenekleri ile içeriyor. Bu pakette üstelik Türk harita tasarımlarının çok będąceğiniz haritaları da var. Bu paketi gelecek ay ki CD'mizde bulabilirsiniz. ■ ■ ■

Tuğbet Ölek



NET GRAPH

Net Graph etkili olarak kullanıldığında çok faydalıdır. Size verdiği bilgilere dikkat etmeniz gereklidir. Bunun içinde bu grafikte neyin ne olduğunu bilmeliyiz.

1- Burada ki ilk değer ekran kartının tazeleme oranını gösterir. FPS cinsindendir. Bu değerin 20'nin altına inmesi oyunun kesik kesik iterlemesine yol açar.

2- Bu değer pinginizdir. Yani server ile ne kadar sürede bir veri alışverişi olduğu.

3- Serverdan alınan son paketin büyüklüğü.

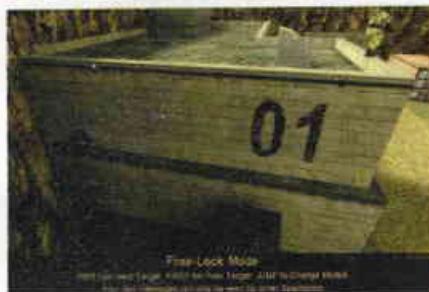
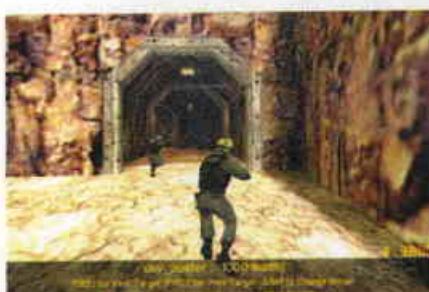
4- Son bir saniyede serverdan alınan toplam kilobyte.

5- Son pakette kaç byte'lık oyuncu datası olduğu.

6- Server'a giden son paketin büyüklüğü ve son bir saniyede servera yollanan toplam kilobyte.

7- Server'dan kaynaklanan, yollanan verilerin işlenmemesi hatası.

8- Choke hatası.



teknik servis

Bu ayın en çok hatırlanacak donanım sorunları turnuvada başımıza gelenlerdi. Makinalardan birinin yanımızda yedek getirdiğimiz üç network kablosu ve iki ethernet kartını inatla kabul etmemesi ve saatlerce ağı görmemekte inat etmesi bizi çıldırttı. Daha sonra hiç bir şey yapmadan görmeye başlayıp yarım saat sonra yine iptal olmasını ise hiç hesaba bile katmıyorum. Canının istediği mouse'u tanıyan makinalar da cabası. Bu arada geçen hafta AVP plakalı bir otobüs gördüm. Yarın öbürgün AWP plakalı gördüğümü söylersem de hiç şaşmayın. Turnuva hakkında söyleyeceklerimin bir kısmını da ilk sorunun cevabına yazdığını belirtip sorularınıza geçiyorum.

Onur Bayram

Selamlar,

Merhaba Tuğbek, İlk önce turnuva için teşekkürler. Amatörce yapılan bir şey de olsa baya güzel. Ayrıca sizlerle tanışmak da çok güzel. Neyse, benim yine bir kaç sorum var.

1 – Bilgisayar RAM sayarken ESC tuşuna basarak atlamasında bir sorun var mı? Ben hep yapıyoğrum da...

2 – Ayrıca şu anda bende 256MB PC 133MHz RAM var, RAM'ı alırken satıcı bana RAM'in benim bilgisayarda sorun çıkartacağını söyledi. Ama ben yine de aldım. Aslında bir sorun çıkmadı ama ilerde çıkar mı?

3 – Geçen ay Onur'un bir yazısında GeForce 2 MX'in ortalama oyuncuları idare edebilecek bir ekran kartı olduğunu yazmış. Gerçekten öyle mi? Hayır daha yeni aldık korkutum yanı...

Cevaplar için şimdiden teşekkürler. Bye&Smile

Süleyman Şenke

Salam, Haha, yakalandın. Ne demişim de bana inanmamışın Tuğbek'e sormuşsun bakım sen? Bak yine ben cevaplıyorum sorunu. Turnuva iltifatların için bizsat kendim teşekkür ederim. Fakat sana bir konuda katılmıyorum. Amatör ruhla yapıyorum ama bence sonuçta ortaya çıkanlar kesinlikle amatörlükten birazcık daha öte şeyler. Hepiniz her ay yüzlerce mail atıyorsunuz ve her ay en az birkaç tanesini dehşetle okuyup böyle bir şey nasıl olabilir dediğimiz yeni sorunlar çıkıyor karşımıza. Bu şekilde gelişen bir bilgisayar dünyası içinde düzenlediğimiz turnuvadaki ufak hatalar devede kulak kılıyor. Tabi ufak hatalar vakitten çalıyor ve

bütün planları bozuyor ki bu da zaten işin adil olmayan kısmı. Elimizden gelenin en iyisini yaparak bu turnuvayı tamamlayacağız ve ilerdeki turnuvalarda çok daha iyi şartlarda yine beraber eğleneceğiz.

Gelelim sorulara;

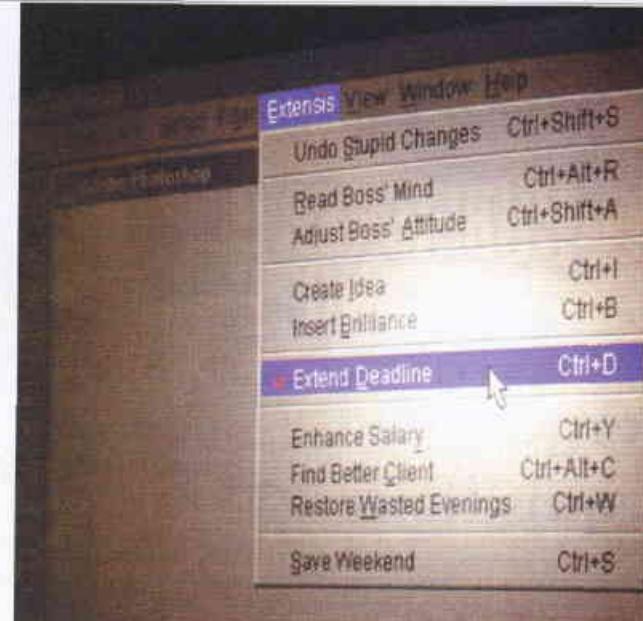
1 – Hayır basmanın hiçbir sakınca yok. Sadece eğer bir önceki bilgisayarı kapatışından sonra RAM'de oluşan bir sorun varsa sen saymasına izin vermediğin için bunu farkedemezin. Ama bunun olma ihtimali milyonda birdir.

2 – Eğer şimdije kadar çıkmadıysa ilerde de çıkmayacaktır. Fakat RAM'lerin gerçek performanslarından oldukça uzak çalışıyor olmalı. Onlara daha uyumlu bir anakart edinebilirsin.

3 – Evet aynen öyle demiştim. GeForce 2'nin MX modeli düşük hızda RAM kullanıyor. Böylece mal yeti düşürüp oyuncular için daha ekonomik ekran kartları üretmek mümkün oluyor. Bunun sonucunda MX için az bir ücret ödeyen oyuncular çok para harcamadan istedikleri oyunu oynayabilecek bir sisteme sahip oluyor. Kartın hayırlı olsun. Çok iyi bir seçim.

Selam,

Şu an İletimi cevaplayan arkadaş kim bileyim? Tuğbek sen misin? Her ay niye Onur cevaplıyor? (Henüz derginiz çıkmadığı için donanımdaki meraklı beklediğim yenilikler hakkında bir yorum yapamıyorum. Ancak dileğim derginin yanında 150 sayfalık bir ek olarak donanımını bulunması.) (CHIP'de az geliyor.)



Rüyalarım menüsü. Yazılar için son günü ileri çekelim. Evet şimdide bakalım Gökhan'un aklından neler geçiriyor? Biraz da zam fena olmaz...

1 - Sizin tavsiyenizle Wheel Mouse Optical aldım ama keşke almaz olaydım. Öldürüdü beni. Mouse'un bir değil bir sorunu var.

a) Sürücüsünden hızlı çalışma konumunu bir derece artırsam mouse'un imlec takip edilemez oluyor. Sağla sola savruluyor.

b) Mouse zaman gidiyor. Söyle ki arkasındaki ışık hafifliyor, çok çok az bir ışık gidiyor ve mouse'u ıçkarmış gibi bir sorunla karşılaşıyorum. Bağlantıda bir sorun yok.

c) Masaüstünde yapmamasına rağmen oyunlarda mouse verdigim komutları 1,5 saniye geç yerine getiriyor. Tabii hiçbir zaman yerini tutturamıyorum.

A ve B sıklıklarındaki sorunlar hep vardı. C sıkındaki ki sorun lki buğudur falar var. Bana kalırsa sorun sürücüde ama en son driver'ı ve ekran kartının (Viper 2) sürücüsü bile bu kadar büyük sorunlara yol açmıyor. Yani mouse'un kendisinde de bir sorun olabilir. Çoktan sevmeli soru gibi oldu arra neye? ;)

2 - İşlemcimi overclock etmem düşünüyorum. Takip ettiğim bir sitede, overclockers.com'da, bu işlemcinin 150 FSB'de 750 MHz çalıştırıldığını ve stabilite sorunlarının olmadığı okudum. Aceba

bunun için anakartım uygun mu? Alacağım normal bir fan (İşlemci fanı) ismini görür mü? Bu hizdaki anakartta AGP 2X olan ekran kartımda sorunlar yaşanır mı? 100MHz'lik olduğunu tahmin ettiğim RAM, bunu nasıl karşılayacaktır? Ayrıca bu işlemi yapan bazı programlarda neden benim anakartım için seçenek yok? (SoftFSB gibi)

3 - 4.1 speakerlerla 5.1 arasındaki fark dağlar kadar mı? Creative FPS'leri neden oyun için uygun görülüyor? FPS2000 ve 1500 arasındaki fark çok mu? (Sesi sonuna kadar açıp bangır bangır bağırtmayacağım)

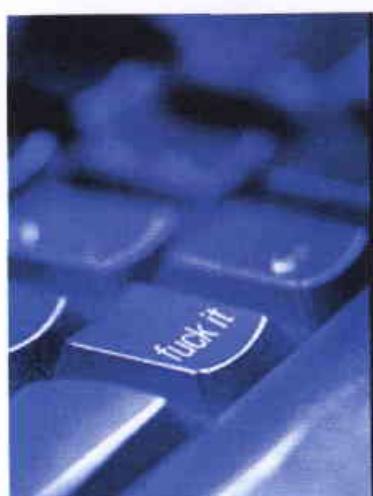
4 - Şu an için en uygun ses kartı Live 5.1 mı? Yeni kartlar çıkıyor, Yamaha yeni nesil ses işlemcisi duyurdu beklemek doğru mu?

PIII 500-E, Gigabyte BX-2000, 64MB RAM, Viper 2 (en son sürücüler), 8.4GB HDD, ESS 1869, U.S. Robotics Ext, Asus 50X CD-ROM, 15" Multiscan, Windows 98 SE

Teşekkürler,

ANSİN ÖZTÜRK MEN

Selam, Hayır ben Tuğbek değilim. Noldu, neden benim cevaplardımı sormuşsun. Cevaplamayam mı? Beğenmiyor musun cevapları? Bak bakalım aşağıdaki cevapları beğeneyecek misin? Bu arada 150 sayfa donanım eki az bence. 620 sayfaya ne



dersin? (Onur ne istiyorlar senden ya? Büyük bir özveriyle cevaplıyorsun ama memnun olmuyorlar mı ne? Bence sorun bendeği karizmanın sende bulunmaması. O yüzden takma kafana sınırlıne- TÖ)

1 - Hiç bi şıkka bakmaya gerek yok. Mouse'un bozuk, B şıklıkta işgin azalması dışındaki hatalar görülebilir şeyler ama o hata kesintile mouse'unda bir bozukluk olduğunu gösteriyor. Garantisi olduğunu zannediyorum.

2 - FSB (Front Side Bus) hızı MHz üzerinden değerlendirilir. 150MHz hız, 133MHz'lik RAM'leri bile kavurur.

Bu durumda senin 100MHz'lik RAM'lerinin hiç şansı yok. Ekran kartında da sorun olacağı kesin olmasa da ihtimal çok büyük. O tarz siteler sadece işlemcileri çalıştırıbilecekleri hızlara bakarak rekorlar kırmaya çalışırlar ve bu sırada da çok dayanıklı ve kaliteli parçalar kullanırlar. Bu hızı ulaşmak için ya daha dayanıklı parçalar kullanmalısın ya da daha düşük overclock değerlerini denemelisin. Bunu programsal olarak değil de anakartının üzerinden yapman daha zor fakat sağılıklı bir iştir. Ayrıca overclock her zaman risk taşıyan kendine güvenmeyenlerin denememesi gereken bir eylem. Bunu da unutmayalım. (150 FSB'ye çıkan o arkadaşı tebrik ettim. Mümkünse bunu birde halk önünde yapsın. Arkadaşlar bu tip sitelere çok güvenmeye. Sırf birbirlerine hava atmak için atıp tutarlar. 150 FSB için her şeyden önce 6ns'lik RAM kullanmalısın. Ayrıca anakartında CPU/PCI/AGP hız oranlarının istediğiniz gibi ayarlanabilmesi gerekiyor.)

3 - Bu hoparlörleri nasıl kullandığına bağlı. Eğer bilgisayarından DVD ve VCD izliyorsan dağlar kadar olmasa da bariz bir fark olur. Eğer sadece oyunlar ve müzik dinlemek için kullanıyorsan 4.1 ile 5.1 arasında ki fark çok azdır. Çünkü oyunlarda kullanılan sistemler EAX ve A3D, 4.1 olarak tasarlanmıştır. Filmlerde kullanılan Dolby Pro Logic ve



Dolby Digital, 5.1'dir. FPS 2000 bizim ile FPS 1500 arasında ise ses gücü ve kalitesinde fark var. 4 - Live 5.1 bence en doğru seçenek. Yamaha'nın yeni kartını beklemek çok uygun değil. Sonuçta daha yaygın olan daha iyi ve kullanışlıdır.

Optik mouse'lar alışık olmayanlar için can sıkıcı olabilir.

Yamaha'nın da bu seviyeye gelmesi için daha çok süre lazım. Zaten Yamaha ses kartı konusunda çok da başarılı grafiklere sahip değil. Nasıl beğendin mi cevapları? Yeni sorularını dört gözle bekliyorum.

İyi Günler,

Sorularımın cevaplarını teknik serviste yayınlar veya bana e-mail olarak gönderirseniz çok sevinirim.

1 - CD-ROM'um bozuldu. CD taktığında okuyor. Bir hafta önceye kadar yarı yamalak okumuştu. (Temizleyici CD'yi çok denedim olmuyor. Hem kime sorsam herkes son nefesini vermiş diyor) CD-ROM'u son kullandığında sizin verdığınız Heroes 3 CD'si vardi. Ne yapmam lazım? Çıldıraçım. (Yapabileceğim birsey varsa lütfen iyice açıkla).

2 - Donanım pazarındaki Sony 50 hızlı CD Player Türkiye'de bulunmuyormuş. Bayili ismini verdiğiniz şirketlerde de bulamamış. Adam yurt dışında arıyor. Sence bu parça için bu kadar uğraşmaya değer mi?

Selam, 1 - Bu sorunun cevabını daha önce çok

teknik servis

keler açıkladım ama yine de bu konuda çok sık mail atıyorsunuz. Çaresi daha önce de söylediğim gibi temizleme CD'leri kullanmak. Sen kullanmama rağmen olmadı diyorsun. O zaman ben de yapacak bir şey yok ne yazı ki diyorum. Yani ben olsam CD-ROM Sürücü nasıl olsa öldü diye içini açar kendim lensini temizlemeyi denerdim ama sana tavsiye etmiyorum.

Bir soru da benden size: Benim 5 senelik CD-Rom'um da çok okuduğu CD'lerin üzerine yapışkan bir şeyler tükürüyor ve bu yapışkan şey klonuya falan ancak zar orası çıkıyor. Asıl sorum bu sıvinin ne olduğu veya nerden geldiği değil. Sorum bu sıvı ne zaman bitecek ve bitince neler olacak? . .)

2 – Donanım pazarını hazırlayan Tuğbek. Sence diyerek eğer bana soruyorsan bence değil. Tuğbek en iyisi olsun diye yazıyor ama bulundamadı mı başka alternatifler mutlaka var. (Elbette değilmez. Zaten bu ay Donanım Pazarı koymadık. Çünkü piyasa öyle bir halde ki fiyatlar hergün değişiyor, kaliteli malları bulmak nerede imkansızlaştı vs.- TÖ)

Merhabalar!!

PIII-550, 128MB RAM, Sound Blaster PCI 64, 64-gbyte GA-6BXC mainboard, Motorola 56K modem, 17 GB Seagate 7200rpm harddisk, Winfast Leadtek 3D S320V ekran kartı, Fly Video 98 ve LG 775N monitörden oluşan bir sistemim ve ayrıca biraz da yardımınıza ihtiyacım var!!!

1 – Ekran kartının fani son zamanlarda normalden fazla sesli çalışmaya başladı ve işlemelerde olduğu gibi fanını değiştiremeyeceğimden dolayı pek bir şey yapamıyorum. Size neden kaynaklanıyor olabilir ve ne yapabilirim?

2 – Yine son birkaç aydır dikkatli bakıldığımda monitörümün arka planında bir dalgalanma oluyor ve ekranın koyu renkler hakimken çok daha rahat seviyor (yalnız titreme değil sadece bir sürü çizgi ekip giidiyor) Size monitörden mi yoksa ekran kartından mı kaynaklanıyor? (Kartın son sürücülerini yüklememe rağmen bir değişiklik olmadı)

3 – Powerstrip programıyla ekran kartı ayarlarıyla

oynamak ne kadar güvenli? Bu ayarlarından sonra üzerine 2. bir fan takmak daha emniyetli olur mu?

İşte hepsi bu kadar umarım çok fazla ve sıkıcı sorular değildir. Hepiniz başılar lütfen aynı kalitede devam edin!!!

Selam, 1 – Muhtemelen fanın üzerine bir kablo veya ona benzer bir şey değmiştir. Ya da fan gevşemiş olabilir. O zaman bunu sabitlemeniz gereklidir. Bunun için fanı sabitleyen tirnakları kontrol edebilirsin. Başka bir ihtimal fanın ball-bearing değil, eski ve ucuz yağlı sistem olması. Yağ kurduğu için fazladan ses çıkarır olabilir. Eğer kendine güvenmeyorsan yağlama işlemini bir teknik serviste yapırmalısın.

2 – Bunun sebebi refresh rate denen ayardan ileri geliyor. Bu ayarı ekran kartının gelişmiş ayarlar menüsünden yapabilsin. Ayrıca monitöründeki manyetik alanı dağıtan Degauss tuşunu da arada sırada kullanmayı unutma.

3 – Hiçbir güvencesi yok. Ama o program ayarlarıyla çok fazla oynamadıkça bilgisayarınıza bir zarar vermez. (Powerstrip ekran kartını üreticisinin izin verdiğiinden çok daha fazla hızlarda çalıştırmana izin veriri. Bu da ciddi tehlikeler doğurabilir. Bu yüzden bilmemiş ayarları fazla kurcalama- TÖ) 2. fani nereye takacağına bakar. Eğer direk işlemciyi soğutabilecek bir yere monte edebilirse çok iyi olur (Var mı öyle bir yer- TÖ). Yoksa gereksiz.

Selam Tuğbek

(ya da her kim cevaplıyorsa)

Dergide işler nasıl gidiyor. Derginin yeni haliinde merak etmiyor da değilim hanı! Hemmen sorularıma geçiyorum.

1 – Bir parçanın (mouse gibi) USB veya PS2'ye bağlanması hızında bir etki yapar mı?

2 – Ben kaçının 300W olduğunu zannediyordum ama güç kaynağının üzerinde (+5v & +3,3v = 150W MAX) gibi bir yazı var. Bu da ne demek şimdii? Benimki 300w mı? Yoksa 150W mı? Kartın Elan Vital T-10.

3 – Windows 98 SE'de açılısta Windows 98 yazı-



İşte WinME'nin akıl almaz bug'larından biri daha...
sln

da beklememek için ağ ayarlarını nasıl yapmalıym? Arkadaşın bilgisayarıyla benimki ethernetle bağlı.

4 – ATA ve UDMA nedir? Ne işe yarar?

5 – RAM Timing'leri hakkında bilgi alabilir miyim? İyi bir performans için nasıl ayar yapmalıyım?

6 – Norton Utilities'de swap dosyası ayarı ve registry optimizasyonunda reboot tuşuna basınca bilgisayar kapanıyor. Bunun nedeni kullandığım Windows 98SE'deki kapanmama sorunu olabilir mi?

7 – Harddisklerde Cluster sayısı denilen şey de ne ola ki?

8 – Bir de arkadaş için en fazla 200\$lık kaliteli bir CD Writer söyleyebilir misiniz? 8x - 4x - 24x yetebilirimi.

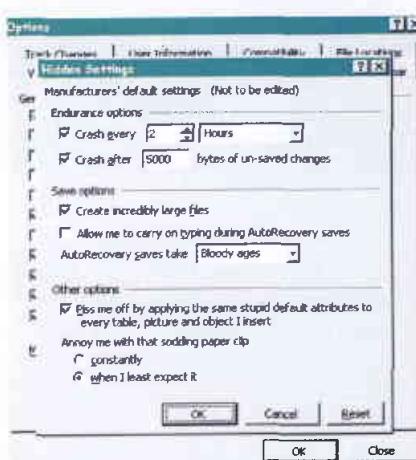
Konfigürasyon: Celeron 400, LX Anakart, 20 GB Quantum Fireball LM Harddisk, 256 MB Ram, Vibra ses kartı, Elan Vital T-10 kasa, 52x LG CD-Rom, Surecom ethernet kartı, S3 Trio ekran kartı, Windows 98SE

Şimdilik benden bu kadar. Herkese selam! İyi çalışmalar. Bide dergiyi artık ay başında çıkışsanız daha iyi olur gibi geliyor bilmem siz ne dersiniz.

Bora SÜKMEK

Selam, Arkadaşlar şu konuya açıklık getireyim. Mektupları ben cevaplıyorum. Burası benim. Biliyorum geçiş dönemi yaşıyorsunuz ve "Tuğbek ya da her kimse", "Onur musun Tuğbek mi?" gibi donanımla alakası olmayan basit paradoxlar yaşıyorsunuz. Zamanla bunu da atlatacağınızı umuyorum. Yardım isterseniz çekinmeden söyleyebilirsiniz. Bu arada işte ve sonunda size dergimizin yeni hali.

1 – Herhangi bir parçayla mouse arasında biraz fark var. USB arabiriminin kullanılma amacı kolay



kurulum ve yüksek hızdır. Bazı parçalar hız özelliğini kullanırken bazıları da kolay kurulumunu kullanırlar. Mouse kolay kurulum özelliğini kullanan parçalar sınıfına giriyor. Çünkü bir mouse ya da klavyenin USB veya PS2 bağlanması arasında başka bir fark yoktur. Ancak bu ay incelediğimiz Logitech iFeel gibi özel mouse'lar USB kullanmak zorundalar.

2 - Sen orda yazanı boşver. T - 10 Elan Vital kasa lar 300W.

3 - Eğer bilgisayarlar bağlısa ve bağlı kalınmaya devam etmeliyse hızı artırmak için çok da bir şey yapamazsin. Ethernet kartının kurulu olması bile seni ölümcül derecede yavaşlatabilir. Hele ki Surecom marka kartlarda bu hız abartı boyutlara kadar gitmek. Networke ihtiyacın olmadığından kartı disable edebilirsin veya kullanmadığın gereksiz protokoller kaldırabilirsin. Fakat iki arkadaş makinesini bağlamışsa muhtemelen oyun, mp3 vs. için bütün protokollerini kullanır. Bu yavaşlığı en iyi turnuva için acil olarak takmak zorunda olduğumuz kartta anladık. Hadi tamam makinede de sorun vardı kabul ama bir bilgisayar 7.6 dakikada mı açılır be kardeşim?

4 - Ultra-ATA ve UDMA olarak adlandırılan sistemler aynı şeydir. E - IDE olarak da anılır (Hatta afrikanın kimi yörelerinde Muahatje de denir. TÖ). Harddiskin RAM'e direk bir veriyolu ile bağlanarak daha hızlı çalışmasını sağlayan bir teknolojidir.

5 - RAM Timing ile ilgili ayarlar RAM'lerine bağlılar kadar hız farkı sağlanamayacaktır. En azından senin bu farkı görmen ve hissetmen çok kolay değil. Fa-

kat yine de birkaç ufak noktada değişiklik deneyip farkı gözleyebilirsin. Bu ayarlar için önce BIOS'a girip Chipset Setup bölümüne işlenen Spak. Sonra buradaki "SDRAM RAS to CAS Delay" ayarını 2'ye getir. Bu işlemin aynısını "SDRAM RAS Precharge Time" için de yap ve 2'ye getir. Nanosaniye ayarını değiştirebilisin ama bunun için anakatinin ve RAM'inin sınırlarını bilmelisin. Doğru ns hızında çalışmayan RAM normalin çok altında bir performans verir ve sorun çıkarır. Hızlı farketmek zor ama yavaş kolay ayırt edebilirsin. Adil değil ama bu işler böyle. Biraz fazla ince bilgi oldu ama siz kaşındınız.

6 - Bunun Norton'la hiçbir alakası olmadığı eminim. Bunun tamamen Windows kurulumuyla alakası var. (Bir bilgisayarda en çok sorun çıkarabilecek iki yazılım bir arada Windows ve Norton Utilities. Her ne kadar hoş özellikleri de olsa bugüne dek ne zaman Norton Utilities kursam sistem en geç bir hafta içinde format yedi. TÖ)

7 - Cluster harddiskin yapı birimlerinden biri. Sayısını bilmek ne sana ne bana bir fayda getirir. Çok istiyosan ben diyim 3000 sen de 5000.

8 - Evlere servis. Allahtan bu soruyu soran çok insan var. Sony'nin 8x4x32 ve 10x4x32 iki modeli de 200\$'ın altı. Ayrıca Yamaha 8x8x24 çok zor bulunusa da 200\$'ın altında. Ama ne olursa olsun bence bir 30\$ daha verip Yamaha 16x10x40 veya Plextor 12x10x40 Burn-Proof almak bence daha mantıklı.

Sen bu kadar soru sorarsan nasıl aybaşında çıkmamızı bekleyebilirsin ki? Baksana bir saatir senin sorularını cevaplıyorum. Şaka şaka. Baya bir sormuşsun ama inatla hepsini cevaplardım.

Selam,

Bir Level Dergisi okuyucusuyum. Yeni aldığım ekran kartımla ilgili birtakım problemler yaşıyorum. Yardım edebilerseniz çok se-

vinirim.

Sistemim: PII 333MHz, 160 mb SD-Ram, ASUS V-7100-T 32 MB GeForce 2MX TV-OUT ekran kartı, Windows 98 SE/Türkçe

Asus ekran kartını 3 hafta önce aldım. Almamda TwinView özelliğini etkili oldu. Bu özelliğin 2 seçeneği var. Extended ve Clone Modu olmak üzere. Bunlardan clone modunu kullanabiliyorum ama extended dekstop modunu daha kullanmadım. Bu modu detaylı anlatabilir misiniz? Ve ayrıca bu iki mod aynen PC'mi kapatamıyorum. Ancak fişten çekip kapatabiliyorum. Ve normal kapanışlarda hiç karşılaşmadığım "Windows Kapanıyor.." kapanış ekranında karşılaşıyorum. Ne yapmalıyım? Bu kartı alırken TV'de bizimkiler VCD seyredenken bende PC'de nete girerim diye almıştım. Ama bi türlü olmadı. Umarım yardımcı olabilirsiniz. Şimdi teşekkürler.

Selam, Son zamanlarda çıkan TwinView özelliği hakkında ilk söylenenek şey stabil yapısı olmayan bir arayüz olduğu. Bu yüzden bu özelliğini kullanırken Windows Shut Down olmuyor demen bana hiç de garip gelmedi. TwinView özelliğini olan ekran kartlarında iki adet görüntü modu bulunmaktadır. Bunlardan ilk Extended View olarak isimlendirilen ekranı iki monitöre bölen moddur. Bu modda sanki masaüstüne iki ekran uzunluğundaymış gibi görüntüsünüz ve mouse işaretleyicinizi bir ekranın diğerine geçirebilirsiniz. Clone modunda ise ikinci ekranın ilk ekranın görüntünün aynısı gösterilir. Extended modu TV-Out'la beraber kullanılabilsin. ■ ■ ■

Evet bir Teknik Servisin daha sonuna geldik. Sizlere yolladığınız mektuplar Onur'a lise cevapları için teşekkürler. Bu arada bu ayda pek çok mektup cevapsız kaldı. Ama turnuva ve yenileme çalışmaları cidden tüm vakitimi silip süpürdü. O yüzden önemizde ki ay içinde söz veremiyoruz. Elimizden geldiğince cevaplayacağız. Ama kısa süre sonra Teknik Servis'i E-mail ile değil direkt web sitesinden yapacağız. O zaman herkes sorularının cevabını alacak.

Tuğbek Ölek

ne izliyoruz ne dinliyoruz

uzak doğu'nun zaferi



Yılın belki de en iyi filmi olan 'Kaplan ve Ejderha' geçtiğimiz ay gösterime girdi. Filme uçarak gittim desem yeridir. 10 dalda Oscar adayı olan Tayvan yapımı film 'en iyi yabancı film' de dahil olmak üzere 4 tane Oscar alarak büyük bir başarıya imza attı. Yönetmen Ang Lee, 'Aşk ve Yaşam' ve 'Buz Fırtınası' filmlerinden sonra özüne dönmemeye karar vermiş olsa gerek ki bir Çin efsanesini anlatan 'Kaplan ve Ejderha'yı çekiyor. Film adeta büyülü bir zamanda geçiyor. Saygın Wudan okulundan çıkışa dövüş ustaları yerékimi tanıtmaksızın damların, ağaçların tepelerinde gezinebiliyor, suyun üzerinde yüreylebiliyor ve gözden daha hızlı hareket edebiliyor. Sakın fragmanına kanıp filmi bir aksiyon filmi sanmayın; çünkü kesinlikle öyle değil. Film görebileceğiniz en zarif dövüş sahnelerine sahip; oyuncular adeta 'bale' yapıyor ve tabii ki arka planda Kodo çalışıyor. En ilginç olanı da bu sahnelerin şiddete yer vermekszin 'kansız' çekilmesi. 'Kaplan ve Ejderha' bir anlamda da başarısını koreografina (Yuen Wo Ping) ve görüntü yönetmenine (Peter Pau) borçlu; aynı ekip 'Matrix' ile Oscar kazanmıştı. Şimdi aklınıza film'in Matrix'in Uzak Doğu versiyonu olduğunu

gelebilir ama öyle değil. Bana kalırsa ancak Matrix, Kaplan ve Ejderha'nın Hollywood versiyonu olabilir. Zaten her iki filmde de konsepti ve kullandığı teknikler farklı; örneğin Kaplan ve Ejderha, Matrix'in esas 'olayı' olan 'kurşun hızı' çekim tekniğine hiç bulaşmamış. Başka ilginç bir olay da filmin geçtiği dönemde kadınların toplumda oldukça saygın bir yere sahip olması ve çok sıkı dövüşmesi. Filmin hikayesinde bahsederek karakterlerin isimleriyle kafanızı karıştırmak istemiyorum. Tek söyleyebileceğim filmin aşk, onur, cesaret, ihanet ve fedakarlık duygularını stilize bir şekilde perdeye yansittığı. Uçun, kaçın ama bu filmi görün!



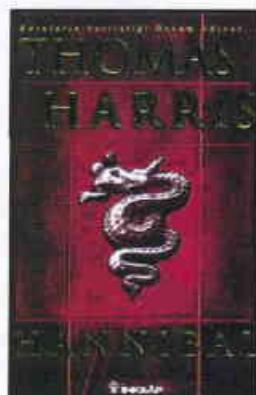
Bu ara yerli filmler tam gaz gösterime girmeye devam ediyor. Buna birebir karşılık olarak 'star'lı filmi Sinan Çetin'in bol 'star'lı filmi Komser Şekspir. Sinan Çetin'den pek hizmetmem ama Komser Şekspir ile ilgili bir hikaye yakaladığını söyleyebilirim. Sizce bir Türk karakolunda Pamuk Prenses ve Yedi Cüceler oynanabilir mi? Biliyoruz aklınız alınamaz ama 'film icabı' denilen bir durum var işte. Kadırızm abimizin tiyatro meraklısı kızı ince hastalığa yakalanmış ve pek fazla ömrü kalmamıştır. Tabii baba yüreği buna dayanmaz ve Kadırızm en azından kızının son günlerini mutlu geçirmesi için koca karakolu bir tiyatro sahnesine dönüştürür ve kodesteki çeşitli Beyoğlu karakterlerini de oyuncu yapar. İşte bu noktadan sonra cümbüs başlar. Öncelikle filmde



çok sağlam espriler olduğunu söylemeliyim. Okan Bayülgen ve Özkan Uğur (mfÖ) filmi götürüyorlar. Sokak insanlarıyla ilgili birtakım mesajlar da aralara serpiştirilmiş. Ona buna kahkaha attıktan sonra ister ister kafam kurguya takıldı. Tamam, absürd bir film yapmışsınız ama absürdügün de bir dozaj yok mudur? Özellikle Sinan Çetin'in yırtık dondan fırlar gibi filmin sonunda çıkışması beni bir hayli bunalttı. Ayrıca onca LAPD geziğine gerek var mıydı? Uzun lafın kısası bu filmi görelim ve sinemamızı destekleyelim...

dr.lecter geridönüyor...

Bu ara yerli filmler tam gaz gösterime girmeye devam ediyor. Buna birebir karşılık olarak Sinan Çetin'in bol 'star'lı filmi Komser Şekspir. Sinan Çetin'den pek hizmetmem ama Komser Şekspir ile ilgili bir hikaye yakaladığını söyleyebilirim. Sizce bir Türk karakolunda Pamuk Prenses ve Yedi Cüceler oynanabilir mi? Biliyoruz aklınız alınamaz ama 'film icabı' denilen bir durum var işte. Kadırızm abimizin tiyatro



GİDİLEŞİ-GÖRÜLEŞİ

babylon

Bilmem farkında misiniz ama geçtiğimiz ay İstanbul'da birçok deprem oldu.

Merkezi Babylon olan bu depremler müzik severleri bir hayli salladı. Belki bazılarınız bu şoklara tanık olmuşsunuzdur; Brooklyn Funk Essentials bir kere daha İstanbul'daydı ve ben Babylon'un sürpriz öğrenci politikası yüzünden bir kere daha izleyemedim (geçen geldiklerinde de deprem olduğundan konserleri iptal ettiler). Ama daha sonra olay tatlıya bağlandı. Okay Temiz ve Harem (hani şu Fitaş'ta bangır

bangır çalıp insanları göbek attıran grub) vurmalı meraklılarını ritimleriyle bir güzel yumuşattı. Ve son olarak da Burhan Öcal, Jamaaladeen Tacuma ile beraber sahne alarak piyasa müzikerle kırlenessi kırıklarımızı oryantasyal funk ile temizledi. Ay boyunca gerçekleşen diğer etkinlikler de cabası. Bu saydığım isimlerden hiçbirini bilmiyor olabilirsiniz. Tek iddia edebileceğim bu adamların gerçekten müzik yaptığı. Müziğin evrensel diliyle ilgileniyorsanız ve dansetmeyi seviyorsanız Babylon'a takılmanızı öneririm. Geçen ay kaçırdınız barış bu ayı kurtarın!

GELİYORLAR!

Dave Gahan, Martin Gore ve Andrew Fletcher'dan kurulu olan Depeche Mode, 30 Ekim 2001'de İstanbul'da! Evet, inanılmaz bir olay ama bir son daki ka golü yemezsek onları canlı izleyebileceğiz. 23 Nisan'da (insanın neşe dolduğu gün) yeni albümleri Exciter'dan Dream On single olarak piyasaya çıkmıştır.



ne okuyoruz ne yapıyoruz?

meraklısı kızı ince hastalığa yakalanmış ve pek fazla ömrü kalmamıştır. Tabii baba yüreği buna dayanmaz ve Kadırızım en azından kızının son günlerini mutlu geçirmesi için koca karakolu bir tiyatro sahnesine dönüştürür ve kodesteki çeşitli Beyoğlu karakterlerini de oyuncu yapar. İşte bu noktadan sonra cümbüş başlar. Öncelikle filmde çok sağlam espriler olduğunu söylememiyim; Okan Bayülgen ve Özkan Uğur (mfÖ) filmi götürüyorlar. Sokak insanlarıyla ilgili birtakım mesajlar da aralara serpiştirilmiş. Ona buna kahkahalar attıktan sonra ister istemez kafam kurguya takıldı. Tamam, absürd bir film yapmışsınız ama absürdügün de bir dozajı yok mudur? Özellikle Sinan Çetin'in yırtık döndan fırlar gibi filmin sonunda çıkışması beni bir hayli bunalıttı. Ayrıca onca LAPD geziğine gerek var mıydı? Uzun lafın kasisı bu filmi görelim ve sinemamızı destekleyelim...

oscar'da denge

Bu sene de Oscar heykelcikleri sahiplerini buldu. Oscarlar film endüstrisinin en büyük ödülleri olarak kabul görüyor. Herkes o akşam bayramlıklarını giyerek, o görkemli sahnede isimlerinin okunmasını bekliyor. Töreni izlemek için bol kafeinli sıvılar tüketmeniz gerekiyor (malum saat farkı). Bir kaç sürpriz ismi saymazsa akademinin ödülleri kardeş payı yaptığı söylenebilir. Gecenin sunucusunu aktör/komedyen Steve Martin yaptı; ge-



yor, 14 Mayıs'da da albümün kendisi teşrif edecek. Exciter'in çıkışıyla Depeche Mode da yollara dökülüyor. Turnenin son ayağı da İstanbul (Atina'dan hemen sonra) (Yatılısanız U2 da İstanbul'a gelir gibi yapmış ama Atina'dan sonrası yememişti nedense. Bir başka küçük haber de Dave Gahan'ın solo bir album çıkaracağı; albüm hakkında caza yatkınlığı dışında pek fazla bir veri yok. Konser için birazlık sabır, sadece 215 güncel kaldı!



ce boyunca Russel Crowe ile uğraştı ve sektörde bir güzel giydi. Sting ve Björk en iyi orijinal şarkı adayları arasındaydılar. Sting yine efendi gibi giyinip gelmişti ama Björk'ün ne giydiği tarif etmek biraz zor; bir 'kuğu' giymiş desem? Gelelim ödüllere, bence 'Kaplan ve Ejderha'nın En İyi Yabancı Film de dahil olmak üzere 4 Oscar alması gecenin en sık olayıdı; özellikle görüntü ve sanat yönetmeni ödüllerini sonuna kadar hakettiğini düşünüyorum. Diğer ödüller Gladyatör (5) ve Trafik (4) arasında gidip geldi. Gladyatör, belki En İyi Film ödülüünü aldı; ama En İyi Yönetmen koltuğu Ridley Scott yerine marginal filmleriyle tanınan Steven Soderbergh (Trafik) oturdu; bir anlamda hak yerini buldu. Ridley Scott'in (Blade Runner, Alien) yeri benim gözümde başkadır ama bu sefer durum farklı. Russel Crowe, 'En Erkek Oyuncu' ödülüünü alı-



ken, Julie Roberts (Erin Brockovich) da 'En Çenesi Düşük' ödülüünü kaptı (hatun 45 saniyelik teşekkür süresini tam 4 kat çignedi). Bir başka hazırladığım olay da En İyi Yardımcı Erkek Oyuncu ödülüünü Trafik'deki rolüyle Benicio Del Toro'nun (Snatch, Olağan Şüpheliler) alması oldu; adam gerçekten cool bir oyuncu. Bakalım seneye kimler ödülleri kucaklayacak? Biz de hala 10'lar halinde ekmek yemeye devam edelim (firın hesabı).

alaturkaesintiler

Gerçi bu albüm uzun bir süredir piyasada ve ben de uzun bir süredir dinlemekteyim ama Burhan Özçal'ın geçen ayki Babylon performancesinden sonra albümden şöyle bir bahsetmek istedim (hatta şu an onu dinliyorum). Aslında Limp Bizkit yazmayı düşünüyordum ama kısmet değilmiş. Groove Alla Turca albümünde Burhan Özçal'a başı Jamaaladeen Tacuma ve grubu eşlik ediyor. Albümün vokal ağırlığı Natacha Atlas'ın o kıvrak sesi üzerinde. Groove Alla Turca geleneksel Türk ezgileriyle caz ve funk türlerinin bir araya geldiği bir mozaik. Şarkılar biraz turistik, biraz nostaljik biraz da oryantasyon. Üflemeler, vurmalar ve yayilar albüm boyunca güzel bir şekilde birbirine karışıyor. 'Katibim' klasiğinin yeni rap düzenlemesi ise çok ilginç. "Eski faytonken arabası oldu mersedes markası... Katibimin saçları papatya sarısı... Hikayenin gerisi artık Heybeli'de mehitap gezisi... Sandalları unut cündüğü boğaz kirledi..." Anlayacağınız sözler aynen günümüze uyarlanmıştır. Bana göre Groove Alla Turca tamamıyla içimden gelen bir ses, bizden biri...



Burak Akmenek



FESTİVAL ZAMANI!

Festival başlıyor, kitapçılarınızdırıldırmı? İstanbul Kültür ve Sanat Vakfı tarafından bu yıl 20. düzenlenen İstanbul Film Festivali 14-29 Nisan tarihleri arasında sinema severlerle buluşuyor. Program yine oldukça yüklu; toplam 180 film 20 bölüme dağıtılmış. İlk başta gözüme çarpanlar kült sineması Roger Corman'a ve sıradışı yönetmen Michael Haneke'ye ayrılan bölümler



Ayrıca Marcello Mastroianni ve Bernardo Bertolucci'ye de özel birer bölüm ayrılmış. Kanlı Yakuza filmleriyle ünlenen aykırı Japon yönetmen Takashi Miike'nin filmlerini de özellikle tavsiye ediyorum. Geçen seneden farklı olarak seans sayısı beşçeçmiş; gece yarısı filmlerine aynen devam. Zamanınız varsa, kesinlikle Beyoğlu'na uğrayıp festivalin kendine özgü atmosferine dahil olmalısınız.



turnuva,frp,projeler derken...

Bir turnuvaya gittik, ortalık birbirine girdi..

Kendimden şüphe edesim geliyor. Sen Counter-Strike ikinci hafta maçları için evden çıktı, Bilişim Vadisi'ne git, içeri adım attığın anda elektrikler gitsin, ortalık yarım saat karanlığa gömülsün, maçlar yapılmasın. Ama inanın ki bozulan bilgi-sayarlarda benim parmağım yok. Bir tanesi durduk yere network'u algılamamaya başlasın, kırk dakika gecikme yaşatsın, bir diğeri kendisine takılan GeForce'u beğenmeyeip burun kıvırsın, yirmi dakika da o yersin. Hatta arada deprem bile yaşamışız ama neyse ki bundan haberimiz yok. Bir de hissetsek yarım saat de panikten dolayı rötar yapardık herhalde. Öyle ya da böyle Coun-

ter-Strike turnuvası ikinci elemelerini de kazasız belasız atlattık gibi görüner. Aslına bakarsanız turnuvaya dair anlatılacak o kadar çok şey var ki.. Onur'un son altı ayda söküp takmadığı kadar makineyi 48 saat boyunca kurması, düzeltmesi "Deli-

sajları, HTP-FD maçının soluklar tutularak seyredilmesi, Gökhan'la bana yaka kartı basmayı unutan Tuğbek'in başına etini yememiz, daha neler neler. Aslında FRP oyuncularına biraz ayıp oluyor galiba "Bari şu sayfalarda Counter muhabbeti yap-

ya devam edecekler. Aslına bakarsanız bu ay mektubunu aldığımız Un-Real'in de söylemediği gibi pek çok kişi FRP kitaplarına, zarlara,, Dungeon Master kavramına çok uzak değil, en azından isimlerini bir kaç kez duymuşlardır. Ama her ay bu kerva-

«Tıpkı bizim üzerinde uğraştığımız oyun projesi gibi, kalabalık bir grup FRP oyuncusunun da hayatı geçirmek istedikleri farklı bir projeleri var.»

ricem olum, gene nerede aksilik var!! Ağlıycam şimdii!!"İleri, Selçuk'un server'in başında kamp kuruş iki gün boyunca nöbet beklemesi, Q klanının "Aramis bombala!" "Aramis vur!" şeklindeki radyo me-

mayın, yettiniz artık !" derlerse boyumuz kaldırın ince, ama turnuva ortamı öyle eğlenceliyi ki, onuna ilgili bir kaç söz etmeden geçemedim.

Yeni dizayn, yeni öneriler..

Hep ben mi anlatacağım, biraz da siz anlatın bakalım, dergiyi nasıl buldunuz? Güzel olmuş di mi? Yeni dizayn için başta Sinan, Tuğbek ve Demet olmak üzere uzunca zamandır kafa yoruyorduk ama galiba dedi. Elbette yalnızca sayfa dizayını değiştirmekle kalmadık. Yeniliklerden derginin hemen her köşesi nasibini alacak, buna FRP köşesi de dahil. Bundan böyle FRP köşesinde bazen sizlerin mektuplarına yer vereceğiz, bazen çok yakınızındaki gelişmelerden sizleri haberdar ederek memleketteki FRP oyuncularının arasındaki irtibata yardımcı olacağız, bazen de ödüllü sürprizlerinizle karşılaşacaksınız (Gökhan neler tasarlıyor bir bilseniz!). Her an her şeye hazırlıklı olun diyorum!

Tüm bunların dışında, geçen ay da bahsettiğim gibi FRP adını yeni duyanlar, ya da bilgisayarda FRP oynayıp da "Nedir şu masaüstü FRP'si dedikleri ?" diye soran okuyucular da var ve her zaman da olma-

na yeni meraklılar katılacağı için deride yeni başlayanlara yönelik bir bölüm açmanın bu işe kesin bir çözüm getireceğine inanıyorum. Belki www.level.com.tr 'de bunu yapmamız mümkün olabilir. En azından masaüstü FRP'sine giriş için açıklayıcı temel bilgileri sitenin bir taraflarına yerleştirip yeni oyuncuları oraya yönlendirilebiliriz. Yalnız bu ay derginin yenilenmesi şerefine (ve eski oyunculardan özür dileyerek) "masaüstü FRP'si" kavramını bir kez daha açıklamayı uygun görüyorum. Hazır mısınız :

Masa Üzerinde Tiyatro

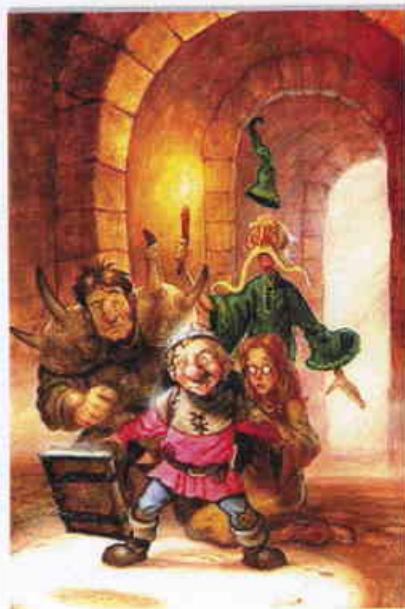
Dostlar, FRP, yani Fantasy Role Playing, kökenini bir psikoterapi yöntemi olan drama oyunlarından alır. Olayın özü, her oyuncunun farklı bir rol üstlenmesi ve bir oyun yöneticisinin(ki biz buna FRP'de Dungeon Master adını veriyoruz) denetiminde kendi karakterini canlandırmasıdır. Oyun yöneticisinin görevi ise oyunculara konuyu anlatmak, bulundukları mekanları, karşı karşıya oldukları durumları açıklamak, oyuncular dışındaki karakterleri canlandırmak, kısaca onların gözü, kulağı olmaktır. Oyun senaryosu önceden oyun yó-



→ neticisi tarafından kabaca belirlenmiş olsa da, rol-le doğaçlama olarak canlandırıldığı için senaryo çok çeşitli yönlere esnayebilir. Oyuncuların seçenekleri her yol, konuşukları her kişi senaryonun akışını değiştirecektir. Burada usta bir oyun yöneticisinin yapması gereken hem oyunculara fazla müdahale etmeden onlara serbestlik sağlamak, hem de onları gizlidен gizliye yönlendirerek senaryodan çok fazla kılpmalarını engellemektir.

FRP oyuncusunun donanımları

Diyebilirsiniz ki "Zarlar ve kitaplar ne işe yarıyorlar?" Kitaplar, oyuncular için çoğunlukla kaynak oluşturan eserlerdir. Örneğin oyuncunun oynadığı kara parçasını anlatan bir kitaptan kitanın doğusuyla ilgili bilgi edinen bir oyuncu, çocukluğu doğuda geçtikten sonra yağmacı haydutlara kaçırılıp, köle ticaretiyle batıya kadar sürüklendi bir half-elf'i daha kolay ve daha gerçekçi oynayacak-



de bilgisayar oyunlarının aksine kazanmak, kaybetmek gibi kavramlar yoktur. Amaç, gruptaki herkesin rolünü canlandıracaklarına çıkan engelleri aşması, alındıkları görevleri tamamlayarak hoşça vakit geçirmeleridir.

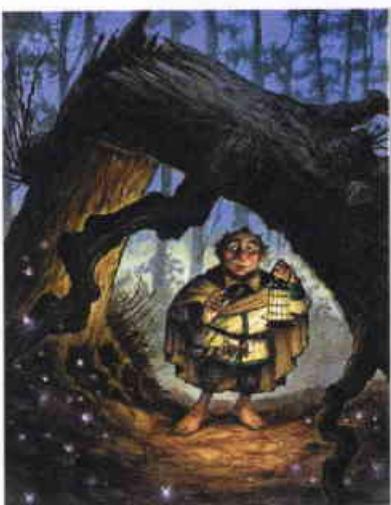
No, nerede, ne kadar?

Eğer FRP'ye ilgi duyuyor ancak nereden ve nasıl başlayacağını bilemiyorsanız "Introduction to D&D 3rd Edition" adlı hazır seti edinmenizi öneririm. İçinden bir zar seti de çıkan bu kutuda, oyuncunun temel ilkeleri anlatılıyor ve içinde yeni oyuncular için hazır bir senaryo yer alıyor. Eğer kendinize ve İngilizce'meye daha fazla güveniyorsanız D&D 3rd Edition Player's Handbook ve Dungeon Master's Guide adlı kitaplarla işe girilebilirsiniz. İlk söylediğim setin fiyatı yakın zaman önce 10 Dolar, diğer kitaplar ise 20 Dolardan satılıyordu.

Dolar bazında önemli bir artış olmadığını sanıyorum ama malum kriz nedeniyle kitapların fiyatları da yaklaşık bir buçuk katına çıktı. Bu konuda daha detaylı bilgi için www.wizards.com'dan D&D'ye bir göz atabilirsiniz.

İster eski, ister yeni oyuncu olun, her türlü mektuplarınıza açıüz. Bu arada temel bilgileri ve reyim derken asıl anlatmak istediğim konu güme gitti. Tipki bizim üzerinde uğraştığımız oyun projesi gibi, kalabalık bir grup FRP oyuncusunun da hayatı geçirmek istedikleri farklı bir projeleri var. Ne olduğunu, neler yaptıklarını sayfanın sonunda bir kaç satırda geçirtmek istemiyorum. Gelecek ay bu konuya ilgili çok detaylı bilgiler ile karşınıza çıkacağım. Şimdi sürprizi bozmayalım (Siz projenin sahiplerine de buradan tekrar "Kolay gelsin arkadaşlar" diyyorum!). Herkes kendine çok iyi baksın, görüşmek üzere! ■ ■ ■

Batu & Gökhan | batuher@level.com.tr



tir. Ayrıca kitaplar, bölgenin yönetim şekli, sosyal yapısı, coğrafik şekilleri gibi konularda bilgi verecek oyun yöneticisinin zamandan önemli ölçüde tasarruf etmesini sağlarlar. Bazı kitaplar da yalnızca yeni kurallar üzerine olabilir. Örneğin dövüş sisteminin yetersiz bulan oyuncular, farklı dövüş kuralları seçeneklerinin yer aldığı bir kitaba başvurabilirler.

Zarlar ise, oyuna biraz daha renk gelmesi ve şans faktörünün de işin içine girmesini sağlarlar. Oyuncuların canlandırıldığı her karakterin tipik bilgisayar oyunlarında olduğu gibi sayısal özellikleri vardır ve bu özellikler onların yeteneklerini belirler. Örnek vermek gerekirse, bir hırsızın bir büyüğünden çoğunuğu daha çevik olduğunu düşünün. Yüksek bir yerden düşüklerinde hırsızın kendini toparlaması ve kafası çakılmaması için zorda olması gereken sayı, büyüğünkine göre çok daha düşük olacaktır. Ancak dedik ya, şans bu, zaman de hırsızların ayağı kayabilir!

Bir diğer önemli nokta da masaüstü FRP'lerin-



yolda olmak...

Neden bu acele, yetişmen gereken bir yer mi var dostum?

Kaldırımda durmuş yüzümde bir gülümsemeyle caddeyi ve insanların süzüyorum. Otomobiller, otobüsler, kurye motosikletleri, yayalar, hepsi çılçılmış gibi hızla ilerlemeye çalışıyorlar simsiği kilitlenmiş olan trafikte. Herkesin bir yerlere yetişmesi gerekiyor, herşey her an daha da acele, daha da çabuk yapılmamış gibi bir halleri var.

Kaldırımdın kenarına dizilmiş olan tretuvatashalarına ılışıyor gözüm, dümdüz bir sıra halinde uzanıyorlar sokaklar ve caddeler boyu. Hemen önumdeki taşın üzerine çıkyorum, sanıyorum boyum şimdi on santim daha uzadı. Çizmelerimin burunlarının ucunda yükseliyorum, dengede durmaya çalışıyorum. Dengede durmanın nasıl bir duygusunu unutmamalıyım, bir tarafa yuvarlanıp gitmemek için çok önemli bu. Çevremde tüm dünya deliller gibi koşturup duruyor, ben çizmelemi burununa bakıp gülümşüyorum. Yetişecikleri yere yetişsinler bakalım, benim acelem yok. Hiç acelem olmadığı.

Kafamı kaldırıp yeniden caddeyi süzüyorum, beklediğim kişi geçti ama önemi yok, benim acelem yok. Şimdi trafik biraz daha hareketli, en azından araçlar durdukları yerde korna çalmaktan

Officia deserunt mollit anim id est laborum.

Et harumq; dereud facilis est er expedit distinc;



1984

M. Berker Güngör gungor@level.com.tr

Baba, baba geldi, ne diyorsun? Geldi de bana mı geldi? Dört bir yanım beton olmuş, sen ne diyorsun be!

Eeee, Amerikalılar Mars'a adam gönderecekmiş? Yavruların sen Aksaray-Taksim arasını kazasız belasız gidebiliyor musun? Yat kalk dua et!

Ha, bu arada, sıfır kilometre Harley alacakmışın diye duyduk? Bu krizde? Ben? Sıfır Harley? Bana bak, yumruk içinde bırakırmı seni, dalga mı geziyorsun lan?!

Baba niye bu kadar negatif bir adam olduğun sen yaw? Kalkıp halay çekecek halim mi var eşek sipası! Dur kaçma, içine bade koyacam!

rafinizda çelik ve camdan bir kafes yoktur, orada hayatın tam göbeğinde çırılıplak ve korunmasız yol alırsınız. Ama bacaklarınızın arasında homurdan� o çelik kırıkkı size yalnız olmadığını hatırlatır.

"Buradayım dostum, seninle beraberim ve hiç

«Berker her zaman yolda olmayı varmaktan daha fazla seviyor...»

aşmayan bir adamlı karşılaşmak canlarını sıkıyor.

Gözlerim caddeyi ve kaldırımları tariyor, bekleydiğim kişi görünürlerde yok, ama önemi yok. O an trafiğin içinde ilerleyen araçlardan birinin binicisi ile gözüğe geliyor. Binici, çünkü bu eski bir motosiklet, eski arma bakımı ve sesinden saat gibi çalıştığı anlaşılıyor. Yarım kaskı ve eski deri ceketi motoruya oldukça uyumlu, acelesi olmayan bir adının donanımları bunlar. Bir an birbirimize bakıyoruz, eğer bir motosikletin üstünde olsaydım ona selam verirdim, ama yayayım ve onun dikkatini bölmemeliyim. O da tipki benim gibi kullanıyor motorunu, deli gibi akan trafiğe alדים etmeden, yavaş ve kararlı bir tempoya, tadını çıkararakıçakıyor. Ah, şimdi bir motosikletin üzerinde bomboş bir yolda olmayı isterdim.

Siz hiç ilk bir bahar günü boş ve issız bir yolda motosiklet kullandınız mı? Ama deli gibi hızlı değil, ortalama 50-60 kilometrelük bir süratle. Bu iş için en uygunu Harley'dir şüphesiz, ama ben iki tekeri, bir motoru ve rahat bir selesi olan herhangi bir motoru reddetmem, hiç reddetmedim. Bu araba kullanmak gibi değildir. Yol hafif bir tempoya çizmenizin hemen altından akip gider, tipki pinardan akan saf ve berrak su gibi. Rüzgar yüzünü okşar, size doğadan ve insandan çeşitli kokular taşıır. Yeni sürülen tarlaların kokusu, denizin kokusu, sıcak asfaltın ve taze benzinin kokusu. Et-

acelem yok." Evet, hiç acelemiz yok.

Yavaş ve kararlı bir biçimde asfalt akip geçer ayaklarının altından, çünkü acelem yoktur ve yolda olmayı severim. Yolda olmak yaşamak ve öğrenmektedir. Görmek ve anlamak. Her zaman duraklayabilirim yorulduğumda, kısa bir mola verebilirim, ama aslında varacağım son bir adres vardır tüm o yolculuğun sonunda. Oraya varmak için de acele etmeye gerek yok nasilsa, çünkü zamanın gelince istemesem bile durmam, yorgun bir hareketle kontağı son kez kapatırım. Ama şimdilik acelem yok. Hem de hiç acelem yok.



PC Oyunları Ölüyor mu?

PC oyun üreticilerinin çoğu taşı tarağı toplayıp, konsol sularına yelken açmak üzereler. Nedir bu büyük göçün nedeni?

K Son iki aydır ülkemize hiç oyun gelmediği dikkatinizi çekti mi? Bunun en büyük nedeni telif yasasının kör topal da olsa olmuş olması. Böylece kopya oyun getirenlerin işi iyice baltalandı. Ama işin ilginci Aral İthalat gibi orijinal oyun dağıtıçıları ve hatta biz de dahil olmak üzere CD'lerini yurtdışında üreten birçok firma, birçok eksik yanı olan telif yasası yüzünden mağdur olmuş durumdayız. Ama bu yazımda size bahsetmek istedığım şey, PC oyunlarının ülkemizdeki durunu değil. Büyük oyun üreticileri PC oyunlarından soğumaya başladı. Ve belki de birkaç yıla kadar PC için oyun üretimi duracak hale gelebilir. PC'ler tipki eskiden olduğu gibi sadece iş için kullanılan sıkıcı makinalar haline gelebilir. Şaka gibi mi geldi? O zaman size 10 yıl önce oyun denince akla gelen tek isim olan Amiga'nın şu anda nerede olduğunu soruyorum. Oyun firmalarının PC'den soğumasının iki nedeni var: kopya piyasası ve konsol oyunları. Eskiden bir PC oyununun kopyası, oyun çıktıktan iki hafta sonra kopya piyasasına düşerdi. Artık Internet sayesinde yeni bir oyunun kopyasını bulup indirmek, hem de oyun piyasaya çıktıktan hemen birkaç saat sonra, işini bilen birisi için çocuk oyuncası. Kopyasını yapmak ve bulmanın nispeten zor olduğu konsol oyunlarıyla son dört senedir, ister inanın ister inanmayın, yapımcılarına PC oyunlarından yirmi kat daha fazla para kazandırıyor. Kendi aynızdan düşünün, elinizdeki kısıtlı imkanlarla bir şeyler üretiyorsanız, imkanlarınızı size 1 milyon kazandıran bir işte mi, yoksa 20 milyon

kazandıran bir işte mi harcısınız? Sanıyorum, bu sorunun cevabı hepimiz için çok basit.

Babalar Bir Arada?

Geçtiğimiz ay içinde Amerika'da yapılan Game Developers Conference'da (Oyun Üreticileri Konferansı) toplanan büyük oyun üreticileri bu konu üzerine tartıştı. Konsol ve PC'nin birbirleri üzerindeki avantajları toplantıda konsollar açık arasında gözüküyor. Sadece satış rakamları ve kazandırdığı para olarak değil, teknolojik olarak da bakmak gerekiyor konu-

ya. Dört sene önce PC'lerin konsollara göre en büyük teknolojik avantajı, çok daha kapsamlı oyunların yapılabilmesine izin veren CD-ROM idi. Artık PC'ler bu yönden de geri kaldı. Bütün Dreamcast ve Playstation 2 oyunları DVD-ROM'ların müthiş kapasitesinden sonuna kadar yararlanırken, henüz PC'ler için tek bir DVD-ROM oyunu üretilmedi. PC'lerin şu an için teknolojik açıdan avantajlı gözüktüğü tek yön, Internet bağlantısı ve Online oyunlar. Henüz hiçbir konsol bunu tam anlamıyla başaramadı. Ama X-Box piyasaya çıktığında konsolların bu açığı da kapanacak ve PC'ler için işler biraz daha zorlaşacak.

Konsolların ikinci avantajı, oyun oynamadan önce ve oyunu oynarken hemen hemen hiçbir teknik engel ile uğraşmak zorunda olmamak. Bir PS sahibi, oyunu alır, eve gelir, konsola takar ve zevkle oynar. Peki PC'deki durum nedir? Daha kurulumda başlayan problemler, ekran kartı sorunları, bilumum Windows ve Direct X eylehlikleri, donanım uyumsuzluğu, bilgisayarın yaşlılığı yüzünden kare atlamlar, anlamsızca zırt pırt çoken, kilitlenen, masaüstüne dönen oyunlar, PC oyuncularına illallah dedirtmiş durumda. Haliyle, bu tür problemleri değil çözülebile-

Sinan Akkol sakkol@level.com.tr

Bu ay köşende neden mesaj vermedin? Geçen ayki yazıyla bir tek mail geldi baba, kendime mi yazıyorum o kadar yazımı merak ediyorum.

Bu aralar ne cynuyorsun? Bu aralar Undying'i ikinci kez bitiriyorum. Doyamadım şu oyuna.

5 Nisan'da deprem olacak diyorlar? Doğrudpur. O gün hersey olabilir. 1994'te de devalüasyon olmuştu. Ne de olsa benim doğum günü :)

Bilgisayar oyunlarından ne zaman bıkaçaksın? Sen ne zaman saçılış sapan sorular sormaktan bıkaçaksın?

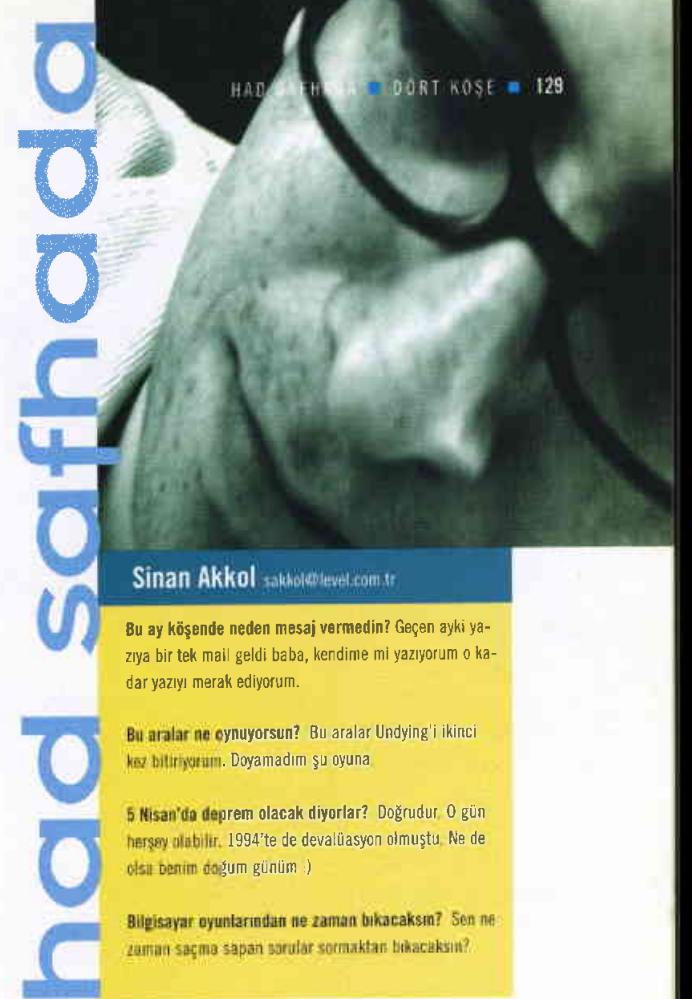
cek, daha anlayabilecek yaşı olmayan birçok küçük oyuncu da çareyi "baba bana pileysitayın al nooolur!" demekte bulunuyor. Tabii sadece küçükler değil, bilgisayar çağından geri kalmış, ama ak-

«Belki de birkaç yıla kadar PC için oyun üretimi duracak hale ve PC'ler de eskiden olduğu gibi sadece iş için kullanılan sıkıcı makinalar haline gelebilir.»

şam evine döndüğünde ağız tadıyla iki üç saat Tomb Raider oynamayı, anlamsız Tele Vole programlarını seyretmeye tercih eden babalar da anlaması ve oynaması çok daha kolay Playstation, PS2 ve Dreamcast oyunlarını tercih ediyorlar. Microsoft'un zaten Windows gibi altın yumurtlayan bir tavuğu varken neden X-Box olayına girdiler zannediyorsunuz?

Henüz Bitmedi

Bütün bunlar toplanıp bir araya geldiğinde, PC için oyun üreten birçok firmaların neden yavaş yavaş konsol piyasasına kaydığını anlaşıyor. Peki, PC'ler bu göçe daha ne kadar dayanabilir? Yoksa birkaç yıla kadar hepimiz televizyon karşısında, elimizde gamepad oyun oynarken, Fallout ve X Wing Alliance oynadığımız o altın günleri yad mı edeceğiz? Madalyonun öbür yüzünü, PC oyunlarının gücü ve avantajlarını da önemizdeki ay inceleyeceğiz. Ve o zaman karar vereceğiz PC oyunlarının gerçekten ölüp ölmeyeceğine ■ ■ ■



akilekara

Yasalar sağolsun, bu sefer iyiler onde gibi. Umarız hep böyle gider!

Bu ay yazacak çok şey var aslında. Ama ben geçen ay unuttuğum bir şeyle başlamak istiyorum. Geçen ay bildığınız gibi Cinemaware'ın geri dönüşü ile ilgili ayrıntılı bir dosya hazırlamıştık. O dosya için Cinemaware ile görüşürken Türkiye'de bizimde dahil olduğumuz pek çok eski hayranları olduğunu ve o müthiş oyunları hala unutmadığımızı söylemiştık. Onlarda dünyanın diğer ucundaki sevenlerine selam yollamışlardı, iletmemi unutmuşum.

Aslında bu bizim içinde çok hoştu. Çünkü bugüne kadar aklınıza gelebilecek tüm firmalarla bağlantılarımız oldu. Ne yazık ki kimileri görmezden geldi, kimileri burun kıvırarak bir zahmet yardımçı oldu kimileri ise onlarla ilgilenmemizden mutluluk duydular. Elbette burun kıvrımların derdi sizinle. Uzun bir süre daha kopya oyun gelmeyecek gibi görünüyor. Bunun da anları kopya oyunlarının önüne geçildiğinden şu an bulunanlar haricindeki oyun firmalarının da ülkemize geleceği.

«Eğer bugünlerde **oyun satan** bir yere gittiyseniz
uzun süredir yeni kopya oyunlarının gelmediğini far-
ketmişsinizdir. Uzun bir süre daha kopya **oyun
gelmeyecek** gibi gözüüyor. »

Ülkemizde oyunlarının satılmaması ve sadece kor-
san oyun satılan bir ülkeyi kale almamalarıydı.
Ama Cinemaware bunu dert etmeden sadece
yaptıkları oyunları seven insanlara sempati duy-
duklarını gösterdiler

 Tatlı şey seni... Acıkmış mı benim Babum?



Kara Korsan

Ama yakında burun kıvrınan firmalar peşimizde koşmaya başlarsa şaşmayın. Çünkü korsan piyasası büyük bir açmazın içinde. Bu açmazın en önemli sebebi yeni çıkan Telif Hakları Yasası. Çünkü bu yeni yasa sayesinde oyun kaçakçıları kopya oyunlarını gürültükten geçirinemeyecek. Eğer bugünden oyun satan bir yere gittiyseniz uzun süredir yeni kopya oyunlarının gelmediğini farketmişsinizdir. Uzun bir süre daha kopya oyun gelmeyecek gibi görünüyor. Bunun da antamı kopya oyunların önüne geçildiğinden şu an bulunanlar haricindeki oyun firmalarının da üzme gelecegi.

Kırmızı Maymun

Orijinal oyunların yaygınlaşmasının faydalarını size defalarca anlattık. O yüzden tekrar kafanızı şışirecek değilim. Onun yerine bir faydasını hemen göstermek istiyorum. Sizi şu sayfadaki koca kırmızı maymunla tanıştırıralım önce. Bu sevimli yaratığın ismi Buba. Her ne kadar isim babası Burak olsa da benim maymunum. Kendisini eğitmeye çalışıyorum. Henüz iyi bir maymun mu olsun yoksa kötü mü karar vermedim. Karakterine karar vermeden önce dediklerimi yapabilmesi gerekiyor.

Şimdilik bu maymundan sadece bende var. Ama 6 Nisan'da Black & White çıktıği zaman hepiniz bir tane edinebilirsiniz. Elbette herkes kendisininkinin iyi mi kötü mü olacağına karar verecek. Zaten Black & White'in ana teması bu: İyilik ve Kötülük. Benim sevgili Buba'ya sahip olmamın tek sebebi oyunun Türkiye'de orijinal olarak çıkacak olması. Bu yüzden Electronic Arts tüm dünya ile aynı zamanda bize Black & White oynama şansı tanrı. Böylece oyunu sizin için didik didik edip gelecek ay kapak konusu olarak sunabileceğiz.

cesur uenij dünuya

Tuğbek Ölek tugbekolek.com.tr

**Üfiste en çok canını sıkan ne? Müzikten zerre anta-
mayan bir dolu adamlı bir arada olmak. Aynı bayık
şarkıları dinlemekten sıkıldım.**

Öfkte seni en deli eden şey ne? Sinanın sürekli oyun demo ve videoları çekip Internet'i sömürmesi. Biz nasıl oyun oynıcaz?

Ofiste ilk neyi değiştirdin? Bir yatakhane açardım
Sandalye ve kanepelerde uyumaktan bıktım valla

Ofisin nesinden nefret ediyorsun? Niye nefret edeyim canım. Ben ofisimi seviyorum. Burası bizim ikinci evimiz.

Ak Sehir

Tüm oyun firmalarının Türkiye'ye gelmesi ile Türk oyun geliştiricilerinin de öünü açılacak. Yaptıkları oyunlar karşılığında para kazanabilecekler. Daha da güzeli bize ve bizim kültürümüze dair oyunlar oynayabileceğiz. Bu yönde ki ilk güzel haber yine Electronic Arts'dan geldi. Telif Hakları Yasası'nın çökmesinin hemen ardından EA bize özel iki oyuncun çalışmalarına başladığını açıkladı. Bunlardan ilki Türkiye Ligine özel bir futbol oyunu. Yani artık Fifa 2001'de niye Türk Ligi yok diye yakınmamız gereklendi. Tam detaylar belli değil ama muhtemelen bu oyunda ikinci lig takımlarını bile bulabileceğiz.

EA'ın ikinci oyun projesi ise Nasreddin Hoca temalı bir oyun. Bu oyun hakkında da çok detay yok ama eğlenceli bir adventure olacağını tahmin ediyoruz. Açıkçası ben kendi adıma tamamıyla Türkçe olan bizden bir şeyler içeren bu oyunları görmek için can atıyorum. İnşallah oyun kaçakçıları, çalıntı oyunlarını Türkiye'ye sokmak için bir yol bulmazlarda bu oyunları ve buna benzer nice-lerini oynayabiliriz.

Dediğim gibi bu ay yazacak çok şey var. Ama insan bilgisayarına Black & White yükü iken pek yazı yazamıyor. Zaten tepemde ki arkadaşlar "Madem oynamışın geç şu makinada yaz yazını da biz oynayalım!" bakışları ile yazıyı bitirmem yönünde yoğun baskı yapıyorlar. Bari ben Black & White'a döneyimde şunlar sussun. Gelecek ay Buba ve ben burda olacağız. Bekleriz efendim   

kendime cevaplar

ve tabii bu cevaplara ulaşmak için sorduğum birkaç soru, hiç gerek yokken kendimi niye sizin önünüzde sorgulayayım ki? Bu da bir soru...

Bu ay, köşemi yazmaya şu an civarında durduğum noktanın çok dışında bir yerden başlayamayı düşünüyordum ama köşelere dört tane kısa kısa soru-cevap yapma fikrini duyurucu kısa cevapları çok sevdigim halde bir de detaya gireyim dedim. Aslında benim tercihim sadece cevap vermekti, sorular standart televole cinsi olsa, biz de böyle magazin magazin cevap versek pek eğlenceli olacaktı ama şimdî kendi kendime ne soracağım ben? Aaa, sordum mu ne? Aaa, bak bi daha yaptim. Tamam o zaman, hiç bozmadan devam ediyorum.

Soruların muhatabının bizzat ben olması işi biraz zorlaştırıyor elbette. İnsan kendine hergün bir ton soru sorup kendiliğinden cevap üretiyor (ya da cevaplamıyor bir türlü) şüphesiz ama bunu kimse duymadığı, hatta zaten kimseyi ilgilendirmediği için mesele olmuyor. Şimdî ise gayet ciddiye alındığım bir şey bu soru-cevap mevzusu. Her neyse, işimize bakalım...

SORU 1: NEDEN YAZIYORUM?

Cevap: Çok basitçe, çünkü yazmayı seviyorum demek mümkün ama yeterli değil. Zaten yeterli olsa işte şu kenarda duran kutucuğun içine siğardı ama şimdî potansiyel olarak en az bir paragraf sürecek kadar kelime tüketmemi düşünüyorum. Yazıyorum çünkü bütün hayatım boyunca kendimi en iyi bu yolla anlattım. Bir süre sonra konuşarak anlaşmak konusundaki yeteneklerimin çoğunu yitirdiğimi farkettigimde yazmaktan tamamen olmasa da "herdeseye" vazgeçmemi düşündüm ama bu konuda çok fazla yol aldığım söylemenemez. Evet, artık daha az yazıyorum, işin o bölümünü başardım fakat hala konuşarak iletişim pek sevmiyorum. Bunda yaza yaza söyleyeceklerimin çoğunu daha kimse duymadan tüketmiş olmanın da etkisi var şüphesiz. Soru-

ya donecek olursak; yazıyorum çünkü bu yaptığım şey tipki müziğe yetenekli bir adamın elinin altında hiçbir müzik aleti olmasa da bir şekilde müzik yapmayı başarmasına benziyor. Kendimi ifade etmek istemediğim zamanlarda bile hiçbir anlama gelmeyecek, bir daha okuduğumda bana dahi bir şey anlatmayan kelime zincirleri kurabilirim. Bunun adına anlaşılmamak istemek diyebiliriz ve en az anlaşılmak istemek kadar doğal geliyor bana.

SORU 2: NEDEN SORUYORUM?

Cevap: Bu bir soru mu yani? Soru sormak sorgulamak için bir soruya başvurmak zorunda olmak ne fena bir şey. Cevabını verirken "yok ben en iyi sormayayım" gibi bir sonuç çıkarma hakkını daha sorunu sorarken kaybediyorsun. Çünkü bu sonuca varmanı sağlayan şey bir soru... Demek ki başka konularda da soru sorduğum zaman bir sonuca ulaşacağımı kabul etmen gereklidir. Bu biraz karışık oldu, konuşarak asla anlatamayacağım, yazarak sadece sezmenizi sağlayabileceğim, kafamın içindeyse saniyeler içinde anlayıp konuyu kapattığım bir sorumuz bu "neden soruyorum?" O yüzden sormuyorum... Her ne-

Serpil Ulutürk serpil@level.com.tr

Hayat mı oyuncu mu?: Aynı şey olduğu da rivayet edilir ama nedense hayatı save, quit, load gibi seçenekler bulunmaz.

Yaz mı kişi mi?: Bahar sıkıntısı. Kişi başlamadan bitti biliyorsunuz, sıkıntı bir baharla geçirdik son 2-3 ay. Şimdi bence yaz da gelmeyecek, biz bu bahara mahkum edildik.

Aşk mı para mı?: Nereden bileyim? İkişi de insanın hayatını tamamen değiştirebilecek kadar güçlü, ikisi için de cinayet işleyenler var.

Çay mı kahve mi?: Genellikle kahve. İçtiğiniz çayın içindeki bazen çop çıkar hani, birileri o çöpe bakıp "bugün misafir gelecek" gibi primitif bir fal bakarlar. Halbuki Türk kahvesi içerseniz saatlerce konuşulacak bir fal malzemesi çıkarılabilirsiniz.

ran o harfleri yan yana getiren kişi olarak istersem cevabı ben de veririm. Arma istemiyorum, istemem. Bu ve benzeri istisnai durumlar dışında ise beni okuyanlarınızın çöğunun benim yazma nedenlerimle aynı sebebe dayanarak okuduğunu düşünüyorum. Yani aslında yazan biraz da siz olduğunuz için okuyorsunuz. İlgiyenizsiniz çünkü ne olduğunu biliyorsunuz.

Beni okuyanlarınızın çöğunun benim yazma nedenlerimle aynı sebebe dayanarak okuduğunu düşünüyorum. Yani aslında yazan biraz da siz olduğunuz için okuyorsunuz. İlgiyenizsiniz çünkü ne olduğunu biliyorsunuz.»

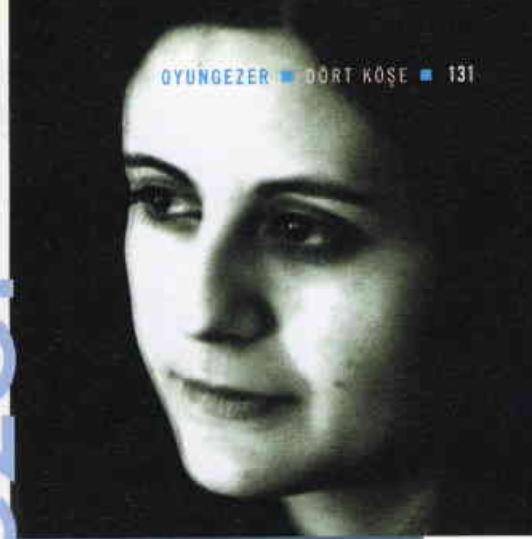
kadar böyle bir hakkım olmadığını söylediysem de ben en iyi sormayayım. Ama üçüncü ve dördüncü sorulardan vazgeçeceğim değilim.

SORU 3: SEN NEDEN OKUYORSUN?

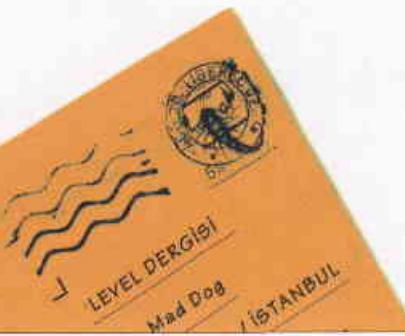
Cevap 3: Soru, okuyana sorulmuş gibi görünebilir ama hayır, üstüne alınmayın. Kendime soruyorum "neden okuyorlar yazdıklarını?" diye. Bu soruya verilecek cevabin sorumlusu aslında benim蠢kü. Ama sadece gece uykun kaçışya ve yatağından bulduğum Level'da rastgele açtığı sayfada sadece gözlerini yormak ve uykunun gelmesini sağlamak için yazdıklarını okuyorsan cevabin sorumlusu sensin, beni ilgilendirmez. Ama yine de göz yo-

SORU 4:

Son soru hep diğerlerinin açıklayıcısı olmak zorundaymış gibi algılandığından bu sorudan vazgeçtim. Kimseyi yaniltmak istemiyorum. Yukarıdaki üç soru ve onlarca satır tamamen birbirinden bağımsızlar ve öyle olduklarını herkes bilsin istiyorum. Yine de kötü oldu bu. Yani sifir bir şeyi kanıtlamak için durup dururken bir sorudan oldukça. Üstelik o soru her şeyi açıklayacaktı. Yukarıda gördüğünüz ve muhtemelen bir anlamı olmadığına karar verip sonuna kadar okumaya dayanamadığınız bütün cevaplar bu soruda buluşup bir bütünlüğe ve anlama kavuşacaktır... Hay allah Neyse bir dahaki sefere... ■ ■ ■



inbox



Merhaba sevgili okurlar, işte bir başka Level ile tekrar karşınızdayız. (Öhe, çok klasik oldu yahu...) Neyse, işte mektuplarınızdan seçtiklerim ve işte cevaplarınız. Ne, ben kim miyim?

- Sinan, baksana yav hâlâ soruyorlar "Kimsin bilated?" diye!
- Cık cık cık, gel sen böyle Madd, okurla okur oma...
- Ahahahahaaa, geçin baba, aşağıda mektuplar, okuyunnnnnn!...



SELAM MADD,

(Kirp...)

Ben zaten Netteen Diablo'lı cinayamayan bir gençim bük de isimle uğraşmaya lütfen. Direk sorularıma geçiyorum (Altılı makas gordüm sanki...) (Hadi ya???: Madd)

1- Cem neden dergiden ayrılmıyor? (Ulan deli okur sana ne? :=))

2- Ya oln Maddi neden her cevaptan sonra gülme işaretü koyuyorsun ki bir nedeni var herhalde değil mi?

3- No One Lives Forever oyununu henüz almadım. Orijinal olarak almak istiyorum. Bursa'da bildiğin bir yer var mı?

4- Derginin fiyatı arttı. Ama aslında size de hak vermek lazımlı o kadar uğraşır dergi çıkarmışsınız.

5- One (Metallica) ne kadar etkileyici bir şarkıdır. Ya'Rabbim Hele Master Of The Puppets uff!!! (şəpiştim galiba...)

6- İşte rezil bir soru Pink Floyd'dan haber var mı? Yeni kaset talaran (çatlıyacım çökşenler bir tane de dinleyelim ağız lajadi)

Neyse mail bu kadar herkesee byeee.

Şahin "The Deathbringer" Yetiş
yetissahin@iolmail.com

Merhaba Şahin, Sen altın makas deyince dayanamayıp kullandım meredi ve mektubunun açılış cümlesi uçtu gitti uzaklara. Ama zaten çok gereklidir bir cümle de değildi kendi içinde. Hihohoyt! Neyse, aha cevapların, bak bak ağa...

1) İlk defa bir okurun kendine deli şeklinde hitap ettiğini gördüm. Desem yalan olur, daha betterlerini de gördüm çünkü. Neyse, Cem bir yere gitmedi, sadece Level kadrosundan Chip kadrosuna yatay geçiş yaptı. Arada bir buralara da uğrayacaktır, üzme kendüğü...

2) Maddy kim lan? Madeline der gibi! Yardin attın bunca yıllık karizmamı ya, alacağın olsun! Neyse, gördüğün gibi artık koymuyorum o işaretü, güler yüzlü bir adam olmam sanırım herkese batmış. (Çok güleryüzlüyümdür, çooooook! Bildiğin gibi diii!)

3) Valla Bursa'da bildiğim bir yer var, çok da süper kebab yapıyor herifler. Ama herhalde oraya gidip NOLF sorarsan sıkı bir dayak yersin, o yüzden adresini vermiyorum.

4) Valla maliyeti okuyucuya yansıtılmamak için kırktakla atıyoruz, üstüne bir de üçlü salto çekiyoruz. Başka da bir şey demeyeceğim, daha iyisini berecibe bilen varsa buyursun yapsın, şapkamı çıkarır, saygı duyarım. Yani...

5) Ben her zaman için Fight Fire With Fire ve Fade To Black hastası olmuşumdur. Ride The Lightning de fena sayılmaz.

6) Niye rezil olsun ki soru? Fakat o adamlardan ses seda yok, o da aynı hikaye. Neyse, kal sağlakla, gene yaz...

SELAM SINAN,

Nasilsın, umarım her şey yolundadır. Ben İzmirli Level hayranı zeki (geçen malde çokok acelem vardı o yüzden fazla yazamadım.)

(Kirp - BLX)

Eveet geyik bir yana dönmeni gerçekten çok sindim. (gerçi bu mail için biraç geç kalmış olabiliyim ama bilgisayara fazla vakit bulamadım son 2-3 aydır.)

Ben senden birşey öğrenmek istiyorum. İzmirde bilgisayarcının birine gitmem (daha önce alış-veriş yaptığım) (adamlı gözlerinde hala \$" işaretü vardı). Birkaç fiyat talan aldım (AMD - anakart - ses kartı - hoparlör - ram). Ve sonra tüm fiyatları dergidekiilerle karşılaştırdım. Oda ne?!!! Dergidekiilerden yaklaşık 10\$ daha pahalı. Bu normal mi? İstanbul'dan İzmir'e getirme işlemi sonucu ortaya çıkan masraflann eklemesi herhalde diye düşündüm.

Sonra bilgisayarçı bana "Niye AMD alıyorsun?" Diye sordu. Bende "hem çok daha ucuz hem performansı yüksek hem de dergide bunu önemsiyor" dedim. O da bana dedi ki "fakat AMD birçok oyun ve programda sorun çıkartıyor. İstekli oyun dergileri birşey bilmezler hepsi yabancı ülkelerde çıkan oyun dergilerinin köpeyi (yani sadece Türkçe'ye çevirip basıyorlar)" tabii ki ben bu sözlerin sadece cahil bir dolar manyağı adının ağızından çıkışını varsayıarak dikkate almadım.

Bir de şu kopya cyunlar: kesinlikle haklısınız, İnsanlar emek veriyorlar, alın teri doküp, para harciyip, sadece biz eğlenelim diye (bir de para kazanmak için) ortaya bir eser çıkartıyorlar. Biz ise tutup onları hiçe sayarak oyunların kopyalarını alıyor ve para kazanmalarını engelliyoruz. Peki söylemişiniz hâna bu oyun üreticileri para kazanamazsa, yaptıkları işe nasıl devam ederler? Farzedin ki Diablo 1 gibi güzel bir oyunдан istedikleni alamadılar 5 sene sonra Diablo 2'ni paresizlik sonucu bırakmaya cağırdılar, ya da ülkemize gelen Diablo 2'lerin hepsi bozuk, virüsülü vs. vs. olsayı (olabilirdi). Lüttün arkadaşlar, bu işin önlüğü kesmek için biraz daha çabalarsanız (sana söylüyorum Şahan, lütfen klavyeye salyalarını damlatıp uyma) ben şahsim adıma memnun olacağım. Ve eminim halkımız bu konuda bilinc sahibi olursa bu işin üzüldütünü kavrarsa hepsi size destek olacaktır.

Aksi takdirde Türkiye oyun piyasası diye birşey kalmayacak. Beni dırıldığın için çokok teşekkürler. Umarım derdimi anlayabilmişimdir. Size başarılar dilerim. (bu arada CS için verdığın cevabı aldım, o adamlara söyleyin bu tür yanlışlıklar yüzünden bir okuyucumuz, sınır krizi geçmiş, bakkalda avp anırmış diye). Hoşçakalın

Zeki "Enigma" Level (Kirp)

Merhaba Zeki, Mektubuna Sinan değil ben cevap vereceğim, ama herhalde diyecek birşeyi olursa o buralara ekler. Askerlik maceralarına gelince, Sinan o kitabı gerçekten de yazdı. Ama kitabı götürüdü dördüncü yayinci da gülme krizine girip katılarak ölünce (Katatoni durumu ve akabinde Cardiac Arrest) zavallı YILM başlarına taş basıp kitabını savas baltaşının yanına gömdü. Zamani gelince çkaracak ve beyaz adamdan intikamını alacakmış. Ugh! (Sen hiç konuşma! Pis 28 günlük zibidi seni - BLX) O senin bilgisayarıya gelince, o ve benzeri "bilgisayar uzmanları" ile çok uğraştık yıllarca. Bunlar bilgisayarıla hiçbir alakası olmayan, kendini dünyadan en →

outbox



→ akıllı adamı, herkesi de keriz sanan, sır trend o yöne döndüğü için "bir voli vurmak, sıkı sakal indirmek" amacıyla dükkân açmış kişilerdir. Bunların eski işleri genellikle dolandırıcılıktır, gözlerine bakarsan anlarsın. Tabii hepsi değil, ama sayıları bir hayli fazla. Ve bugün ülkenin içinde bulunduğu sonu gelmek bilmeyen krizlerin sebebi de aslında sadece politikacılar değil, heryeri sarmış olan bu sözde uyruklardır. Benzine yüzde 10 zam gelir, bunlar o haneye peynire yüzde 50 zam koyarlar. Ahlaksız, namusuz, namert, ve haindirler amma fırsat bulunca mangalda kül bırakmaz, ay-yıldızı sanacağı kimseye kaptırmazlar! Memleketin kurtulması için bu tür adamların ekmeğin yiyelemesi gereklidir. Bunları iyi tanıyor ey genç kardeşlerim, ve eğer gerçek vatandaşlar iseniz bunlar gibi davranıştı üzkenize ihanet etmeyin! Kusura bakmayın, bu konuda gerçekten doluyum ve eğer derginin başına bula açmak istemiyorsam ŞİMDİ çenemi kapatmam gereklidir. Neyse, bize yazdığını sevindik, tekrar yaz ve fikirlerini beyan etmekten sakınma. Hoşçakal...

MERHABA,

Mart ayında yine dopdolu bir Level karşıladı bizi. Kanımcık bazı değişiklikler olmuş. Cem gene Kısa Kısa bölümündeki hikayeleriyle bize Brezilya dizilerini aratmadıken, dergide özerk bir bölüm gibi duran Play the Playstation bölümünü dergiden ayrı bir ek olarak görememek bizi pek sevindirdi. Ekonomik kriz sizi de etkilemişti kuşkusuz. Dergi ile ilgili düşüncelerimi aktardıktan sonra sizlerle paylaşmak istediklerim bazı şeyler var. Geçen sayılarda Sinan'ın bahsettiği bir konuya tekrar değinmek istiyorum. Internetteki Türk oyun sitelerinde açılan forumların açılış amaçlarından ne kadar saptığını, panolarda yer alan konuşmaların ne kadar düzgün ve sayısızca olduğunu, Türkiye'deki çok ufak bir kesimin (oyunseverler diyebileceğimiz insanlar) ilgi alanına giren konuları elliinden gel-

dikçe saptırdıklarını ve yapay polemikler, gündemler oluşturduklarını görüyoruz. Tabii ki tüm oyuncular Internet'e bağlanıp bu forumları takip etmekteyler. Zaten etseler bu saçmalıklara göz yummazlar.

Durum böyle olunca ben de dahil birçok insan bu forumlardan nefret etmeye başlıyor, bir şey sormaktan veya burada yazan önerileri okumaktan kaçınıyor. Bunları neden mi size yazıyorum? Bu yazıya size Level'in Türkiye'de en çok satan oyun derisi olmasından öte, editörlerinin kafalarını iki boyutlu ekrana gömmemiş, sadece ayda bir dergi bir CD basıp bunları 2.950.000 TL'den satarak oyun dergisi olunamayacağını bilen insanlar olduğunu bildiğim için yazıyorum.

Ve diyorum ki; madem web sitesini de açmışınız, derginin bir kısmını buraya taşıyın ve güncelleyin ki bizler de gelişmelerden haberdar olalım, en son sürücüler, programları vs bilgileri elimizde sözlükle yabancı sitelerde aramayalım. Mart ayında Level'in web sitesinde forum açılsın diyen arkadaş da katılıyorum. İşlerimiz çok yoğun demisiniz.

Umarım ileride bir forum açılır. Ayrıca donanım bölümü ile ilgili web sayfasında bir köşenin olacağıni belirtmişiniz ama hala ortada yok. Dergideki forum kısmında, bazı arkadaşların yolladığı mektuplarda bahsettikleri konfigürasyonların nispeten "uçuk" olduğunu görüyorum. Acaba bugüne kadar hangi oyun Geforce2'nin tüm özelliklerini kullanabildi veya kullanabilecek? Bu mektupları rastgele mi dergiye koymusunuz bilmiyorum ama dergide yer alan mektupların çoğunda Geforce 2, 128mb Ram, 800 Mhz işlemci gibi konfigürasyonlar goruyor ve bu beni üzüyor. 600mhz işlemci ve TNT2 gibi bir ekran kartı kime yetmez Allah aksina? Sanki bu teknolojileri biz üretmemiz gibi bir de deli gibi tüketmemiz çok garipsenecek bir olay.

"Biraz" uzun mektubumla siz daha fazla sıkımadım. Bu mektubu sadece "yazmak" için yazdım. Gordüğünüz gibi "yok şu oyunun şurasında kaldım, yok şu oyun çıkacak mı?" gibisinden sorular sormadım. Bu yüzden de mektubuma cevap yazmanıza gerek olmadığını belirtiyor huzurunuzdan saygıyla ayrılıyorum.

Sir_Nemesis&[VIT]Matrix

Merhaba Nemesis, Şu oyun forumları konusunda bana da çok şikayet geldi. Sorun nedir biliyor musun? Fazla soru sormaması için cahil bırakılmak is-

tenen ve damarlarına Tele-Vole kültürü pompalanın gençliğimiz her haltı futbol maçı mantığı içinde ele alıp çözümeye uğraşıyor. Beyler, hayat futbol değildir! "Gol atmak" ya da "manken götürmek" gibi tanımlar sadece beyininizi çürüter! Bu kavramlarla dünyada gidebileceğiniz en uzak nokta köşedeki mahalle kahvesinin masalarını geçemez! Ve herkes aya giderken siz mahalle kahvesinde piştiye sardırırsanız ne mi olur? 1919 yılında olan olur, memleket zayıf düşer, toprakları bölüşür ve siz dahil tüm halk köle olur! Daha ne diyim bea! Aklinizi başınıza getirmek için daha ne diyim!

Üffff, neye Nemesis, sen alınma üzerine, efendi çocuğa benziyorsun. Anlarsın ya, mektuplar sayesinde ben de görüş beyan ediyorum bir inceden... İsteklerine gelince, bunlar kafamızda olan şeyler ama kısıtlı iş gücümüz her haltı aynı anda yermemiz mümkün olmuyor maalesef. Biraz daha sabır diyorum, onlara da sıra gelecek.

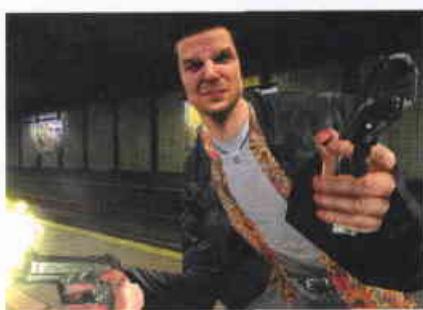
Ve uğuk konfigürasyon meselesi... Heh heh heh, yillardır bu işi yapınca bir şeyin farkına vardım, o da dediğin gibi çok az insanın en son sistemleri hemen alabildiğidir. Peki bu mektuplar nedir o zaman? Çok basit, bazı arkadaşlar ego tatmini için oturup şuyum buyum var diye yazıyor. Bazıları ise çaktırmadan almayı planladıkları sistemleri bizim onaylayıp onaylamayacağımızı anlamaya çalışıyor. Çünkü farkettiysen uzun zamandır "Baba ne alımlı?" konulu mektupları ya eliyor ya da mümkün olduğunda kirpiyoruz. Eh, herkes kendince ullanıklık taslıyor, hayat akıp gidiyor.

Gördüğün gibi mektubunu yayınladık, bu da tekrar yazman için olumlu bir işaretti. Kendine iyi bak...

MERHABA LEVEL IMPARATORLUĞU :

İlk başta derginizin yeni şekli hazırlı olsun (haberini yeni aldım değiştirmişsinizdir herhalde)! Bütün çalışanlara selam. Ha bu arada artık posta kutusuna mail atanların degenmeden geçemedikleri Maddog'a ayrıca selam. Bende kim olduğunu biliyorum geyigine hiç girmeyeceğim. Benim sistem (ya bunu söylemem şart mıydı?! Neyse geleneği bozmayalım) Celeron 500, 64 RAM, 204 HD, Voodoo3 3000 vs... Biraz çağın gerisinde kaldık ama olsun. Hemen sorularıma geçeyim her türlü kirpilmaya açık soruları belirteyim. Babanızın maili gibi kesip yapıştırıbilirsınız. Neyse işte sorular...

1- Ya bu biraz eleştiri olacak ama 3 yıldır derginizi alıyorum bir kere de güzel bir poster verseniz kurban keseceğim. Ya hiç vermeyin ya da verilebilecek



inbox



çok güsel oyun afişleri var onlardan verin. Ya bir de geçen ay verdığınız NBA 2001 screenshot'i içler acılsıdı anladık güzel smaç ama poster bakımımdan!!!

2- Derginin değişmesi güzel ama ben CD arabirimimizde yapışal reformlara gidilmesi gerektiğinde isrärciyim. Özellikle çözünürlüğü artık 800*600 e çırakında beni daha hoş götürsün. Abi acayıp eleştirdim aman Maddog buralara inaks alma. P
3- Ha fiyat arttırmışınız ve hiç belli etrinemişsiniz vala kapıcı Rüstem efendi ye 2.600.000 vermişik adam ya bu nedir ki bir de cepte 300 koyduk diye geldi aman adamlı papaz olduk. Ekonomik kriz filan bence fiyat arttırmışız az olmuş. Yaşı işiniz hep dolarla olduğu için bu konuda bütün okurların anlayışı olmasını isterim. Bana kalırsa verilen Demo CD'sini biraz daha genişletip fiyatı biraz daha artıracılsınız. Ne de olsa sadık bir okuyucu kitleniz var. Ya iktisatçı clouğum fazla mı belli oldu?

4- RTS piyasasındaki tüm oyunların artık insanlara baygınlık getirdiği görüşüne katılıyorum musun? Warcraft III tıuna son verecek mi ödersin? Artık özgün oyunlar yapmanın zamanı gelmedi mi? Orduyu kalabalık yap ve saldır bu taktik artık siktı bıraz...

5- Gecen ay dergide Batu'nun öni incelemesini yaptığı Desperados piyasada olan oyunu aynı oyun mu? Eğer aynıysa arkadaşlar FRP ile Commandos tarzı oyunları mı karıştırıyorlar yoksa ben bir korsan CD kurbanı mı oldum?

6- Bundan iki sene evvel dergide EA Sports'un oyunları ülkemizin kendi dilleriyle piyasaya sürecekleri hakkında bir yazı okumuştum acaba EA karar mı değiştirdi? Yoksa Türkiye'de mi uygulanmadı?
7- Ha bu arada beni bir 3dfx'ze olarak ne kadar daha oyunlarda destek göreceğimizi merak ettim? NVidia 3dfx efsanesine şon vermek için mi şirketi aldı yoksa saflarına yeni bir savaşçı katmak için mi?

8- Yaptığınız oyun çalışmasında başarılar diliyorum,

tür seçiminde neden RTS yaptığınızı anlayabiliyoruz ama biraz daha kasarık güzel bir Half Life Add On'u yapsanız bence çok daha iyi olabilir. Yanı bu işler sırayla derim ben koskoca Westwood, 2 senedir RTS de adeta nal toplayor. Umarım başaklı olursunuz ama olayda Maddog varsa zaten bitmiştir.

9- Metal Gear Solid 2 oynamak için illa PS2 mi almamız? Bunun emulatörü çabası mı? Bleem tarzı? Ya benim o oyunu oynamam lazımlı abi yarın LvL'a geliyorum. Açıñ makineyi! Solid Snake abımlı tam karizma olmuş ya... 1 de pek belli olmuyordu.
10- Lighthouse diye bir oyun vardı, adventure hatırlar mısın? Ya o oyun nasıl harcandı, devamı yok mu görünürde? Sierra'nındı yanılmıyorum? Neyse size doyum olmaz başarılar hepинize çok güzel bir işiniz var kıymetini bilin ben oyun oynamak için vakıt arıyorum.

Selam Ey İslimsiz Kişi! Yahu bana imparatorluk dame! İlyş, içim bi hoş oldu, dur gidip bi el Master Of Orion 2 oynayım!..... Aha döndüm, Psilonların tüm teknolojisini çaldım, Darlok casuslarını geberttim, Bulrathileri ezzdim, Antaran uygurlığının dibine kezzap döktüm! En büyük benim! BENİM!!!! RA-

HAHAHAHAHAAAAAA!...

(Beş dakika kendine gelme molası)

Uyyyy, bir kriz daha atlattım, ama bu ilaçlar etkilemiyor artık, neyse, gelelim cevaplarına:

1- Şşşşş, sessizliği dinle, ne hoş değil mi? Ayrıca bir kurban kaç para? Seni masraftan kurtarıyoruz işte, daha ne?

2- Yok ben karar verdim, makası yazıya atmakla bir yere varamayacağım. O yüzden doğrudan sana atacağım, DUR KAÇMA!...

3- Papaz Kapıcı Rüstem Efendi? Puhuhuuuu..NİHAHAHAHAHAHAAA... "Abla bişii lazım mı? Ekmek, sigara, süt felan? Ya da günah çıkarmak isteyen var mı? Siz çıkışın şuraya koyun, ben daireleri dolaşıp boşları toplayorum." RAHAHAHAHAHA-AAA!!! Lan motoru yakacam!

4- İyi de, savaş dediğin zaten nedir ki? Ordun yetenince kalabalıklaşınca saldırıp ortağı dağıtırsın.

Gerçeği böyleyken oyundan ne yenilik beklediğiniz anlayabilmiş değilim doğrusu...

5- Sanırım seni fena keklemişler...Ehehehehee... (O Desperados başka bişey, içrenç bişey. Infogrames'in Desperados'u henüz çökmadi ~ BLX)

6- Galiba Türkçe konuşulan ülkelerdeki oyun piyasası henüz böyle bir yarımı haklı gösterecek kadar

büyük değil. Belki zamanla olur, ama korsan oyun almaya devam edersek NAH olur. Onu da açıkça ifade edeyim yani...

7- 3DFX aldığı bazı kerizce kararlar sonucu battı. NVidia ise bu firmayı öncelikle birçok patent hakkını ele geçirilmek için satın aldı, onlar almasa başkası alındı. Böylece 3DFX maalesef tarih oldu, anlasın ya...

8- Eski bir laf vardır bu konuda, ama neydi bak unuttum gene. Neyse, demem o ki, her kafadan bir laf çıkyor, madem bu kadar iyi fikirler var niye kimsede hareket göremiyorum? Niye? Niye be adam niye?

9- Ne bileyim yaw ben, dergi editörü olurken kara kaplı kehanet kitabı vermediler ki elime! Gelmeyin bu kadar üstüme, cırmalarım vallah! Ayrıca niye buraya geliyorsun? Bizim burada PS/2'leri üst üste yiğdiğimizi sanyorsan kahkahalarla gülerim yanılıgına ey ölümü okur!...

10- Bilmem miyim, Level Sayı 1'de tanıttığım ilk oyundur o, öyle bir hatırlası var yani. Sonra Lighthouse 2 yapıldı ama kötüdü diye bir anı da kalmış kafamda, ama hayal görüyor da olabilirim... Sen de kendine iyi bak dostum, ama sanma ki sabahın akşamı oyun oynuyoruz. Nerdeeee...

MERHABA LEVEL

Umarım hepiniz şu anda içinde bulunduğuğunuz yoğun temponun altından kalkmayı becerirsiniz ve böyle zaten kaliteli olan bir dergiyi daha da kaliteli olarak sunarsınız diyerek sorularıma geçiyorum.

1- Bilgisayar dergilerinden anladığım kadariyla Türkiye'de şu anda hazırlanmakta olan 3 tane oyun var. Acaba bunlarla ilgili daha detaylı bilgi verebilir misiniz?

2- Şu son birkaç aydan beri aldığım hiçbir oyun 10 dakika bile oynamadım(Hitman ve MGS hariç) ama oynamadığım oyunları çevremdeki arkadaşlarım deliller gibi oynuyorlar(Oni, NOLF, Counter Strike vs...) ve sırıf bu yüzden 2-3 seneki oyularla dönüşü yaptım. Acaba bende bir sorun mu var? Yoksa cidden son birkaç aydır çikan oyunların 2-3 seneliklere göre atmosfer sorunu mu var?

3- Ciddi ciddi Max Payne ve Duke Nukem Forever çıktıında kiyamet kopacak mı?

4- Hollywood neden sapıtı sizce? Hayatım boyanca izleyebileceğim en aptal filmleri bu sene izledim.(Gladiator, Meet the Parents, Vertical Limit hariç)

5- Kültür köşeniz inşallah yeni halinizde kalkmaz da ➔



outbox

→ orijinal VCD tanıtımları da yaparsınız. Bu arada derinizin sade görününü değiştirmenize gerek yok. Başarılarınızın devamını dilerim.

Canberk Akduyu

Merhaba Canberk, Geyik yapmadığına göre ben de misillemede bulunmayacağım, doğrudan cevapların geliyor. Yakala!

1- Valla şu an herkes yoğun bir gizlilik içinde ne yaptığıni sırla saklayarak çalışıyor. Yani elimizde fazla bir bilgi yok. Bizim oyuna gelince, ortada saklanacak bir sırla bile yok!

2- Yok yaw, o sana mahsus bir durum değil, ben de aynı haldeyim. Bazı deli oyular gelecek ama, yazdan önce bir halt çekmaz. Bekleyeceğiz artık ne yapalım.

3- Bilemem. Sakallı bebek doğduğunda da kıyamet kopacak demişlerdi. Ama bak, ben doğalı 30 sene oldu. Hâlâ bir numara yok.

4- Bu soruyu çevreme yönelttim, millet "Hollywood'dan adam çıkmaz!" yorumunu getirdi. Sen anla...

5- Sevgili Canberk, sen bu satırları okurken, biz çok uzaklarda derginin yeni halini bitiriyor olacağız. Bizi anla, lütfen bizi sev ama acıma... Sniff... ROHAHA-HAHAAAAAA!

Neyse, işte bu kadar. Sağlıklı kalmak ister misin? Tabii ki!...

SEVGİLİ LEVEL,

Geçen mektubum için özür dilemek hepinizden biliyorum, bu maili de yenilemeyeceğinizi biliyorum. Yayın hayatımıza atıldığınızdan beri siz okuyorum.

Evet kayırtık gibi sorularına başlıyorum:

1- Ben bir Counter Strike hastasıym. Counter Strike'ın yeni sürümü ne zaman çıkacak?

2- Counter Strike için bir Skin Pack falan verecek misiniz?

3- Peki niye Half Life için yeni bir mod tasarlamıyorlar? Böyle bir plan var mı?

Sorularım bu kadar, umarım malimi okursunuz

gokmet@anel.com.tr Tetikçi1_PnP

Sevgili Tetikçi1, Geçen mektubun için niye özür diliyorsun anlamadım. Ama sanırım ya çok zevzek bir mektup yazdın, ya da mektubun bu kadar işin arasında kim vurduya gitti. Eğer ilk sık doğrusa sən bir abi olarak küçük bir önerim olacak. Lütfen ne dediğine ve ne yazdığını her zaman dikkat et.

Rahmetli babam derdi ki; "Oğlum, laf ağızdan çıka-



na kadar kölemdir. Sonra sen onun kölesi olursun!" Rahmetli korkunç bilge bir adamı, yani Gandalf gelse bu kadar olur! Yıllar sonra ne demek istedığını anladım, ama kendi dilim yüzünden yediğim birçok kazıktan sonra. Unutma, boş teneke çok öter, derler. Her ses çakaran şey işe yarasayı, zurnalar vezir, davul da padişah olurdu. O yüzden konuşmadan önce iki kere düşün, sonunda ne senin ne de başkalarının kalbi kirılmassis. Kalp yarası kolay tamir olmaz çünkü. Bunu iyı bildiğime emin olabilirsin... (iyi de belki çocuk nutuk istemiyordu? - BLX)

Neyse, görüyorsun ki tatlı dil Maddog'u kulübessinden çıkarır, sonuç olarak mektubun akilli cümlelerden kurulu olduğundan burada yer veriyorum.

Ama dediklerimi bir düşün. İşte cevaplarım:

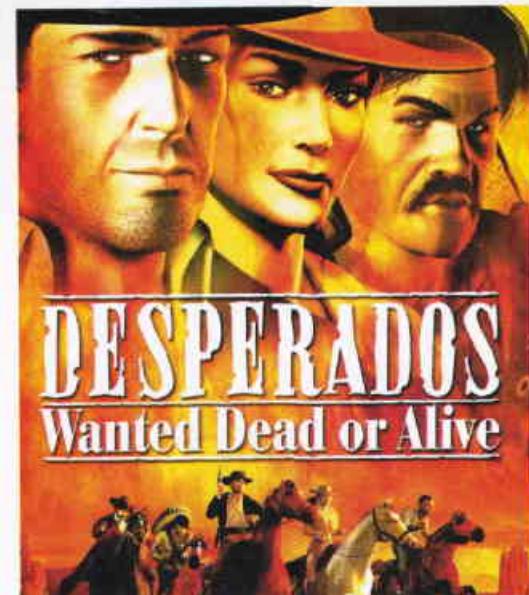
1- Counter-Strike da diğer hersey gibi zaman içinde çekiciliğini kaybedecek ve gözden düşecek, bu kaçınılmaz bir şey. Sonuç olarak bu oyuncunun yeni sürümlerinin çıkışmasını beklemiyorum, çünkü yapımcıları artılgılarını ve emeklerini başka projelere çevirmek istiyorlar. En azından son röportajlarında öyle diyorlardı. Belki zaman içinde birkaç yama da haçıkar, ama tamamen yeni bir sürüm bence zor.

2- CS için yeni skinleri Internet üzerinden bulabilirsin aslında. Bağlantım yok diyorsan bir arkadaşın ya da Internet kafeden faydalansılsın. Bildiğim kadariyla skin dosyaları çok büyük bir yer kaplamıyor, bunları birkaç diskete atıp kendi makinene indirebilmen gereklidir. En azından ben böyle düşünüyorum.

3- Aslında Half-Life için pek çok amatör mod var, özellikle Single-Player olarak USS Darkstar çok övülen bir yapımdır. Ancak tüm bu modlar yapımcı firmalarının lisansını çekmediğinden onları profesyonel anlamda yapımlar olarak piyasada bulman mümkün olmuyor. Burada yine Internet devreye giriyor, ancak bu modların boyutlarını göz önüne alırsan biraz hızlı bir bağlantı gerekeceğini tahmin edersin. Modları bulmak için Yahoo gibi arama motorlarını

kullanabilirsin, çoğu amatör web sitelerinde bulunuyor çünkü.

Neyse, işte cevapların. Kendine iyi bak ve suçluk duyarak yaşamak istemiyorsan pişman olacağın



şeyler yapmaktan kaçın. Tabii bu hepimiz için güzel. Kal sağlıklı sevgili dostum..

Bu aylık da bu kadar sevgili okurlarımız. (ulem gene çok klasik oldu..) Unutmayın ki yer darlığından tüm mektupları burada yayınlayamıyoruz, ama bu onları okurnanın çöpe attığımızı anlamına gelmiyor. Herbirini okuyor ve hatta çoğu zaman birlikte yorumluyoruz. O yüzden bize yazın. Ve kalplerinizi temiz, yüzlerinizi güler tutun.

Bize Yazın

Adresimiz: Piyalepaşa Bulvarı, Zincirlikuyu Cd, Ün İş Merkezi, 231/3 80380 Kasımpaşa İSTANBUL

Posta Kutusunda yayınlanmasını istediğiniz mektuplarınızı e-mail yolu ile gönderiyorsanız, Rtf formatında kaydedip, Level Posta Kutusu'na konulu bir mail'e attach ederek level@level.com.tr adresine gönderin.

Eğer sorununuz donanım ile ilgili ise tugbek@level.com.tr adresine göndermeniz, daha hızlı ve sağlam cevap almanızı sağlayacaktır.

Belli bir oyun ile ilgili sorunuzu ise, o oyunu inceleyen ve/veya tam çözümünü yazan kişinin mail adresine göndermeniz, daha doğru cevap almanızı sağlayacaktır, bu da akılınızda bulunursun.

levelcd

EVIL ISLANDS: CURSE OF THE LOST SOUL

Nival Interactive/Fishtank



İşte, sonunda RPG-action türünde taze soluk getirecek gibi gözüken bir oyun. Diablo 2 ve Darkstone'un karışımı gibi gözüken Evil Islands, aslında her iki oyundan daha kapsamlı. Ana karakterimiz olan Zak, gözlerini bir tapınağın yıkıntıları içinde açar. Buraya nasıl geldiği, daha da kötüsü, kim olduğu hakkında en ufak bir fikri dahi olmayan Zak, etrafı araştırma başlar. Bu esnada karşısına çıkan bir grup insanın ondan kaçması ilgisini çeker ve onları köylerine ka-

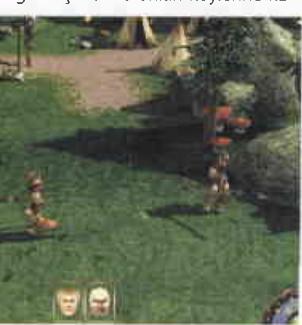
dar takip eder. Köyün lideri olan yaşılı kişi, Zak'in efsanelerde anlatılan seçilmiş kişi olduğuna inanmaktadır. Her seçilmiş kişinin başına gelen, Zak'in de başına gelir ve gidecek zorlaşan bir suru görev verilir. Köy rahatsız eden goblinler, orclar, yabani avcılar derken hikaye giderek derinleşir.

Evil Islands'ın oynanışı biraz zor, bu yüzden demonun başından itibaren ekranında gösterilen eğitim ekranlarını iyi okumanız gerekiyor. Savaş esnasında Space ile zamanı durdurup, Zak ve yanına aldığı iki kişiye emir verebiliyorsunuz. Ayrıca, sessizlik ve hırsızlık da oyunda önemli bir unsur, düşmanların yanından sürünerek geçmek yalnız kılıç dövüşmekteki hellikle daha faydalı olacaktır. Evil Islands'ın bir diğer ilginç yanı ise, kendi silah, zırh ve büyülerinizi kendiniz yapabiliyorsunuz. Bunun için köydeki dükkanı kullanıyorsunuz. Çeşitli kombinasyonlar deneye-

rek binlerce farklı silah ve büyü, hatta büyülü silahlar, daha da ileri gidip eline alını lanetleyip öldüren lanetlenmiş silahlar bile yapabilirsiniz. Ama silah ve büyüler eklenen her ekstra, fiyatı ve kullanım için olmanız gereken seviyeyi artıracaktır. Ama deli silah ve büyüler yapabileceğiniz kesin. Evil Islands'ın sistem gereklilikleri biraz yüksek olduğundan, sağlıklı bir framerate elde etmek isteyenler Options/Video kısmından çözünürlüğü düşüresün, yoksa sürünen bir oyunla boğuşmak zorunda kalırsınız. Sonuç olarak, demosundan gördüğümüz kadıyla Evil Islands,

gelecek vaadeeden bir oyun. Gayet uzun olan demoyu oynarken, oyunun orijinalinin ülkemize gelmesini bekleyebilirsiniz.

Koşma-Yürüme	Z,X
Çömelme-Sürümme	C,V
Karakter Seçimi	f1-f3
Tüm Karakterler	f4
Büy Seçimi	1-8
Zamanı Dondurma	space
Diğer Karakter Takip Etme	f
Hırsızlık Yeteneğini Kullanma	s
Saldırı-Defansif Mod	a
Silah Seçimi	q-w-e-r
Eşya Seçimi	p-o-i-u
Kafaya Vurma	numlock8
Güveyde Vurma	numlock5
Şap Kola Vurma	numlock4
Sol Kola Vurma	numlock6
Sağ Bacaya Vurma	numlock1
Sol Bacaya Vurma	numlock3



BATTLE FOR NABOO

Factor 5/Lucas Arts

Star Wars Rogue Squadron'u hatırlar mısınız? Ne kadar güzel oyndu, AT-T'leri vurur indirirdik, bilimum Reb'l aracıyla uçmanın keyfini yaştırmıştı bize. Artık Lucas Arts oyunları

ni kendisi yapmıyor, başka firmalara yaptırıyor. Bunun sonucunda daha çeşitli ama Lucas Arts'ın, adı üstünde, o sanatsal yaklaşımından eser olmayan bazı oyunlar çıktıktan ortaya (mesela Force Commander). Ama umuyoruz ki Star Wars: Battle for Naboo Lucas Arts'ın son zamanlarda çıkardığı kötü oyunlardan silkinip sıyrılmamasını sağlayacak. Tipki Rogue Squadron gibi, ama Episode 1 araçları ile, etrafta uçup Konfederasyon ile çarpışacaksınız. Sıkı bir aksiyon oyunu.

GIANTS

Planet Moon/Interplay

Giants'ın demosunun geç verilmiş olması bizim suçumuz değil. Bazı firmalar oyuları çıkmadan aylar önce demo versiyonunu çıkartırken, geçen ay Diablo 2, bu ay da Giants örneğinde olduğu gibi, oyun çıktıktan sonra demosunu yayılan bazı sivililer de bulunmuyor değil. Bunun nedeni sadece piyasa taktiği. Giants gibi bir oyun zaten yaygın olarak bilinip beklediğinden, oyunun çıkar çıkmaz alınıp oynanacağı belliidir. Birkaç ay sonra demo versiyonunun piyasaya sürülmesinin sebebi de,



oyunu almamış insanların ilgisini çekip satışları yüksek tutmaktadır. Biz de bu oyuna alet olmaktayız. Hadi bakalım. Olduk, evet.



DUCATI WORLD RACING

Acclaim/ATD



Motosikletlerle yakından ilgilenenler için iyi bir motorsiklet oyunu bulunmaz bir incidir. Ducati World Racing de, 1980'ler, Supersport ve Superbike kategorilerindeki bütün çift tekerlekli canavarları bünyesinde toplayarak motorsiklet yarışları türünde yeni

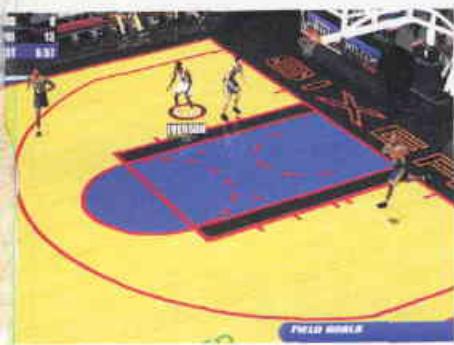
bir soluk getiriyor. Üç farklı kategoride, toplam 25 motosikletle yarışabildiğiniz Ducati World Racing'in demosunda her kategoriden ikişer tane olmak üzere, sadece altı motosiklet seçebiliyorsunuz. Sadece arizona pistinin bulunduğu demo versiyonunu oynadıktan sonra, oyunun gerçegini de alabilirsiniz çünkü piyasaya çıktı. Tabii ülkemize gelirse.

Hızlanma
Ün Fren
Akıra Fren
Görüş Açısı
Arkaya Bakmak
Vites Değiştirmek
Geri Gitmek

yukarı ok
numlock 8
numlock 4
numlock 7
numlock 9
numlock 5,1
asağı ok

NBA LIVE 2001

EA Sports/Electronic Arts



EA Sports'dan bu ayki ikinci demozuz ise, herkesin bildiği NBA serisinin 2001 halkası. 2000'e göre grafiklerde bariz bir gelişme var. Ama

oynanış ve içerik açısından çok farklı olduğu söylenenmez. Özellikle rosterların yeniden düzenlenmiş olması basketbol istatistiği delillerinin işne yarayacaktır.

One on One'dan Superstar League'e kadar birçok çeşitte oyun oynayabileğiniz NBA Live 2001, tipki kardeşi FIFA gibi, son altı yıldır kendi türünün tartışmasız bir numarası. Basketbol türünde başka oyun da pek çıkmadığına göre, EA Sport işi tamamen tekeline almış gibi görünlüyor. Ama işlerini salladıklarını pek söyleyemeyiz. İyi çalışıyor keratalar.

F1 CHAMPIONSHIP SEASON 2000

EA Sports/Electronic Arts



Son zamanlarda Türkiye'de giderek genişleyen bir seyirci kitlesine sahip F1. Hatta kulağıma gelen haberlere

göre F1 İstanbul ayağı için başvuru yapılacakmış, eğer 2008 olimpiyatlarını alamazsa. Tabii bu durumda F1 seyirci kitlesi de mest olacaktır. Ama konumuz şu anda F1 oyuncuları. Spor oyuncuları konusunda ustad olan EA Sports'dan F1 simülasyonu geliyor. F1 Championship Season 2000, 2000 yılının tüm takımlarını, arabalarını ve pilotlarını içeriyor. Tabii de moda sadece Quick Race oynayabiliyorsunuz. Tam sürümü yakında gelecek, o zamana kadar eğlenceli olarak takılabilirsiniz.

GORKAMORKA

Real Sports/Games Workshop



çöplüğe geri göndermeye çalışacaksınız. Warhammer gibi bir dünyada geçen böylesine siğ bir oyun yapmak (kendimi tekrar ediyorum sanki) hangi sıvı zeka-

linin aklına geldi bilemiyorum ama, demosundan görüldüğü kadaryla Gorkamorka'dan pek fazla bir şey umut etmek hata olur.

Silah, Araç Kullanma
Hızlanma
Yayaşlama
Silahçı, Sürücü Seçme
Füze Atesleme
Kamera Aşısı

oklar
a
s
g
d
f1-f4

Altair/Virgin

rimizin de oralarda hazırladığını düşünür ve Hidden & Dangerous, Mafia gibi hit oyunları da bu Çek'lik gözülü dostlarımız tarafından yapıldığı düşünürsek (tamam, en yakın pencereden atacağım kendimi, söz), bu ülke de oyun konusunda büyük potansiyel olduğunu görebilirsiniz. Ayrıca, yine bu güzel doğu Avrupa ülkesinde yayınlanan adaş dergimizin de her ay minimum 50000 sattığını da söylemeden edemeyeceğim :)

ORIGINAL WARS

Adını ilk defa duyduğumuz Çek Cumhuriyeti'ndeki bir firmadan geliyor Original Wars. Çek Cumhuriyeti deyp küfürsemeyin sakin. Bizim CD'le-



SKI DOO X-TEAM RACING

Daydream/Daydream

Son zamanlarda asfalta alternatif olan her türlü yolda yarışmak moda oldu. Deniz, kumsal, hatta bataklıkta geçen yarış oyunları yapıldı. Ski Doo X-Team Racing biraz daha mantıklı bir pistte, buz üstünde yarılıyor yarışlar. Sadece pistle sınırlı olmadığınız, dere tepe uçtuğunuz bir yarış oyunu olan Ski Doo X-Team Racing'de, Motocross Mad-

Hızlanma
Fren
Kontrol
Öne Arkaya Yatma
Akrobatik Hareket Yapma
Sıkışlığı Yerden Kurtarma
Yola Dönme

x
z
sol, sağ oklar
yukarı, aşağı oklar
sol shift, sol ctrl
t
r

ness'da olduğu gibi havada artistik hareketler yaparak da puan toplayabiliyorsunuz.





BLACK & WHITE

Tüğbek wrote: "...Şimdilik bu maymun dan sadece bende var. Ama 6 Nisan'da Black & White çıktıgı zaman hepiniz bir tane edinebilirsiniz. Elbette herkes kendisininkinin iyi mi kötü mü olacağına karar verecek. Zaten Black & White'in ana teması iyilik ve Kötülük. Benim sevgili Buba'ya sahip olmamamın tek sebebi oyunun Türkiye'de orijinal olarak çıkacak olması. Bu yüzden Electronic Arts tüm dünya ile aynı zamanda bize Black & White oynamama şansı tanrıdı. Böylece oyunu sizin için didik didik edip geleceğ ay kapak konusu olarak sunabileceğiz."

Evet, bekleyiş sona erdi. Warcraft 3'ten bile daha büyük bir oyuncu kitleşini beklemeye

alan Black & White sularında sizler için yüzdüük, ve gördük ki, aman Allah'ım! Bu oyun en az bir düzine oyuna yetecek yenilik, ilginç fikir ve şirin yaratık içeriyor!!! Sağlığıza zararlıdır, sakın gelecek sayıyı alıp 8 sayfalık Black & White kapak konusunu okumayın. SAKIN!



SIMS:HOUSE PARTY

Yıllın oyunu seçildi. Tüm zamanların en yaratıcı oyunu seçildi. Yaptırmacı Will Wright'a Yaşam Boyu Yaratıcılık ödülü kazandırdı. İnsanları çıldırttı, delitti, kendisine delicesine bağladı. İnsanlar, insancıklarına kendilerine gösterdiklerinden daha fazla özen gösterdi. Onları besledi, iş buldu, evlendirdi, çoluk çocuk sahibi etti. Ama artık parti zamanı geldi! Bütün mahalleyi evinize toplayıp devasa partiler vermenize izin veren Sims: House Party'yi sizler için oynadık. İnceledik. En ince detayından en büyük hoparlör setine kadar. Gelecek ay...



LEVEL COUNTERSTRIKE 1.1 ÖZEL

Selçuk wrote: "...Yıllar önce yaptığım Amiga Utility Disklerini bir de böyle yapmak ne güzel duygumuş ya... 15 tane programı tek 720 kb'lık diskete sıddırmak, hmmm Sinaan, abi bi procem var.. Ama bana 200 megabyte lazım..." (kis kis güler)

Counter-Strike 1.1 bildiğiniz üzere Mart ortalarında çıktı.

Tabi Valve'ın Half-Life 1.1.0.6 yaması da kabası. Yemeğin özütünü vermiş oldu. Eee, hani Türkçe'si dedik içimizden. Piyasada bir çok Türkçe 1.1 türedi. Beğenmedik Türkçeleştirdik, o da yetmedi, Half-Life'a özel bölümleri de Türkçeleştirdik. Yetmedi, mazide kalmış tüm resmi CS haritalarını topiadık ve Türk Harita yapımlarının emeklerini de ekledik.. Eee o da yetmedi, PODBot 1.4x'i ve yollarını koyduk, E bi de yüksek konfigürasyonu olanlar için de efektleri ekledik mi biberini dahı atmış olduk. Counter Striker'lar, bir Half-Life CD'si bir de Mayıs LEVEL CD'si yeterce artıksa size. Tabii kurulum rehberi ile birlikte.. Bol fraglar...

