

MEDAL OF HONOR için
SON MODİFİKASYONLAR **LEVEL CD**'SİNDE

NEVERWINTER NIGHTS

Bioware, yeni oyunuyla FRP türünü baştan tanımlayacak

Yeni UNREAL teknolojisi mükemmel görselliği
gerçek dünya fizigiyle birleştiriyor

GERÇEĞİN ÖTESİNDEKİLER

RİDEKİLER

K BAKIŞ

Counter Strike:
Condition Zero
Unreal Tournament 2
Eve Ex 2

İNCELEME

Disciples 2
D Meier's Sim Golf
& W: Creature Isle
Wizardry 8

DNSOL İNCELEME

Apcom vs SNK 2 (PS2)
Age of Empires 2 (PS2)
Timeout Fusion (PS2)
Monsters Inc. (PSOne)

AM ÇÖZÜM

Reaver 2
Curanum

ICEWIND DALE 2

Bu sefer çok daha kapsamlı olarak geliyor

NEED FOR SPEED: HOT PURSUIT 2

İki yıllık hasret Playstation 2'de sona eriyor

PRO EVOLUTION SOCCER

Tüm zamanların en iyi futbol simülasyonu

LEVEL ve SONY'den 3 kişiye GALATASARAY-BARCELONA maçına bilet kazanma şansı
Ayrica 830 kişiye PLAYSTATION 2 oynanabilir DEMO DVD'si veriyoruz.
AYRINTILI BİLGİ SAYFA 13'te

KİBRİS FİYATI: 4.850.000 TL





Küçülmek?

1980'lerin başında yaşanan ev bilgisayarları patlamasını yaşamış her Türk genci gibi ben de bilgisayar oyunu dergilerle içe büyümüş. Hangi dergileri görmedi ki bu gözler? 64'ler, Commodore, Amstrad, Amiga Dünyası ve daha niceleri genelğimin büyük kısmında benimle birlikteydi. Hepsи birer birer kapandı, hepsiyle birlikte benim de bir parçam. Üzüldüğüm kadar kiziydum da bu dergiler kapandıkça, kapanarak bizi bilgisayaramızla bir başımıza bırakmaya ne hakları vardı ki? Tabii o zamanlar işin iç yüzünü bilmiyordum. Bazıları bağlı oldukları oyun platformu gözden düşüğü için, bazıları da Türkiye'nin ezici enfasyonist ortamına dayanamadığı için kapatıyordu kapaklarını bir dala açılmamak üzere.

Ama hepsinin Türkiye'deki bilgisayar oyunculuğunun gelişiminde büyük payı olduğu tartışılmaz. Internet gibi bir kavramın sadece hayal olduğu, bir oyundan ufacık bir ekran görüntüsü almak için bile yüzlerce dolarlık alet edevata ihtiyaç duyulan bu zamanlarda nice zorluklarla hazırlanan bu dergilere her zaman büyük saygı duymuşumdur.

Günümüzde ise bilgisayar oyun dergisi hazırlamak her zamankinden daha zor. Siz okuyucular, belki farkında değilsiniz ama, çok çabuk kiesen insanlarınız. Bir inceleme yazısının bir köşesinde edilmiş tek bir yanlış cümle, yanlış kullanılmış bir resim, beğendiğiniz bir oyuna ve rıltılsız bir not küplere binmenize yol açabiliyor. Aldığımız maillerden bunu biliyorum ve bu açıkçası benim geleceğe ümitle baktamı sağlıyor.

Artık, Türkiye'de çok daha bilinçli, yapıçı eleştiri yapmasını bilen ve bilgisayar oyunlarını hayatının ayrılmaz bir parçası olarak gören onbinlerce oyuncu var. Ve bu kitlenin oluşmasında bizim de katkımızın olduğunu bilmek, açıkçası, bana gurur veriyor.

Neden bunları yazmak zorunda hissettim kendimi? Çünkü Level bu ay her zamankinden daha güçlü olarak çıktı karşınıza. Yazılılarını daha önce GamePro dergisinde severek takip ettiğiniz Fırat Akyıldız, Alp Burak Beder artık bizimle birlikte yazacak. Kalemleri ve oyun geçmişleri onlar kadar güclü olan Serkan Ayan ve Ali Güngör de bu ay aramiza katıldı. Hepsine, hepimizin adına hoş geldiniz diyorum ve siz, yeni bir Level ile başbaşa bırakıyorum.

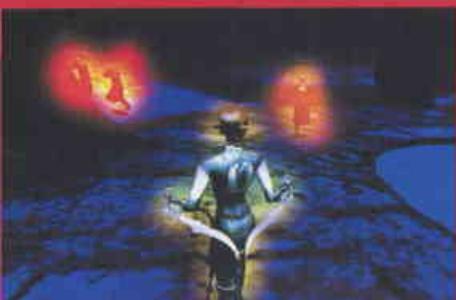
Sinan Akkol
Genel Yayın Yönetmeni



bloodrayne

TERMINAL REALITY

→ Kim koluna bağlı bıçaklardaki kanı yalayarak poz verir sizce? Tabii ki bir vampir. BloodRayne bu vampir hanının dünyayı kurtarması üzerine kurulu bir aksiyon oyunu. Tüm oyun boyunca eski Nazi düşüncesine bağlı olarak örgütlenmiş bir grubun üzerine yollanarı bir dişi vampiri yöneteceğiz. Vampirimiz kendi doğaüstü yeteneklerinin yanında özel hareketler için hükümete eğitilmiştir. Karşılaştığı düşmanlar ise yalnızca sıradan askerler



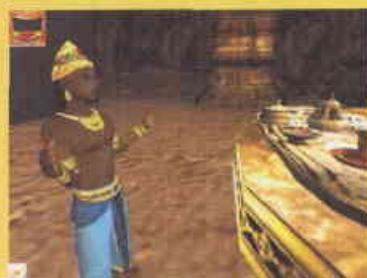
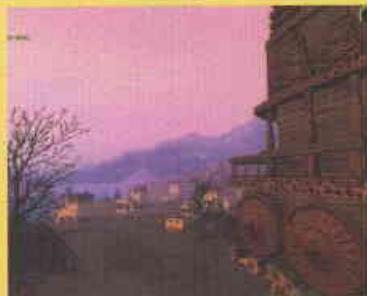
değil super Nazi savaşçıları, gulyabanipler, ruhlar ve diğer doğaüstü yaratıklar olacak. Kahramanımız gece görüş ve zoom yapabilme gibi yeteneklerinin yanında üstün bir akrobatik fizigi ve ziplama kabiliyetine sahiptir. Oyunun motoru Max Payne gibi istedigimiz an yavaşlayarak bir "bullet time" a girecek ve boyelikle kurşunlarından daha kolay kaçabileceksiniz. Oyun boyunca sağlığını kan içerek dolduracak olan kahramanımız bu stoku bittiğinde ise kan buluncaya kadar daha da vahşileşecektir. Yarı gözünü kan bürüyerek, Savaş ağırlığı olacak oyun için 2002 sonuna kadar bekleyeceğiz.



the mythic light of india

VINAYAK 4DGAMES

→ Oyunun konusu Hint kültürüne dayanıyor. Yani Karma, Hint tanrılarından Shiva, Vishnu, İndra, vüdumuzdaki enerji noktaları olan 7 Chakra, ruhsal enerjiler olan Shakti ve Kundalini gibi terimler ve tabii ki meditasyon bol bol duyacağımız ve oyun boyunca belki de kullanacağımız öğeler olacak. Tamamen geliştirilmiş bir Unreal motorunun üzerinde kurulmuş olan oyunda hiç bir şekilde şiddet öğesi bulunmayacak. Fakat grafiklerde 4000 poligona kadar çıkarak makinalarımızı zorlayacaklar. Oyun Hindistan'da geçeceği için Himalayalar, Ganj gibi mekanlarda gezineceğiz. Oyun bir sene içerisinde hazır olacak.



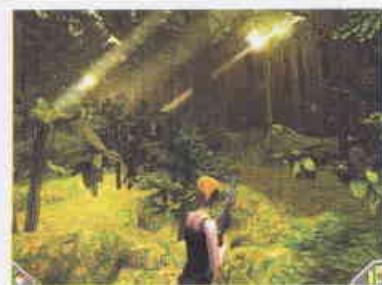
C.O.N.S.E.A.L.

JEWDOO ENTERTAINMENT

→ Aslında söylemiş olarak İngilizce conceal (örtbas etmek, gizlemek) kelimesine gönderme yapan bir isim bu. Üstelik kahramanı da bir bayan helikopter pilotu, Teğmen Kitty Hawk. Yalnız hatırlamıyorum Amerikalıların aynı isimli bir uçak gemisi vardı. Neyse en azın



dan bizim kahramanımız daha ince belli. Teğmenimizin helikopteri vurulur ve zorda olsa Pasifik'teki bir adaya iniş yapmayı başarır. Düşüğü adada yaşam belirtileri görüp kurtulmak için araştırma yaparken kendini deli bir albayın kurduğu ufak bir kralıkta buluverir. Albay burada super askerler üretmek için deneyler yapmaktadır. Kitty bu orduyu uğraşırken bir yandan da bu cehennemden kurtulmaya çalışacaktır. Tabii komutanları onu bu orduyu yok etmeye görevlendirmezse Tomb Raider benzeri bir askeri TPS olacak olan oyun yazı kadar piyasada olacak.



SICAK HABER SICAK HABER SICAK HABER SICAK HA

AQUANOX SKIN PAKETİ

Massive Development'in geliştirdiği ve FishTank Interactive'ın yayınladığı su altı action shooter oyunu Aquanox için bir skinpack yayınlandı.

Aquanox'un resmi Web sitesi www.aquanox.de adresinden indirebilirsiniz.



resinden çekebildiğiniz pack birçok yenilik içeriyor. Kendi kokpitinizi dizayn edebilmek, oyun içi menüyü değiştirebilme, kendi yüzünüzü edit edebilmek, görevler esnasında istediğiniz müziği çalabilmek ve istediğiniz sesleri oyuna aktarmak, pack ile birlikte gelen yeniliklerden birkaçı. Skinpackı

http://62.50.36.10:8081/patch/AquaNox_Skin-Pack_eng.exe adresinden indirebilirsiniz.

HALF LIFE

18 Şubat'ta, Half-Life için Desert Crisis adında yeni bir mod daha yayınlandı. 97MB uzunluğundaki mod'da

yepyeni silahlar ve araçlar bulunuyor. Bu mod'u Desert Crisis'in resmi Web sitesi olan www.desertcrisis.com'dan indirebilirsiniz.

AMAAN KORSAN!

IDSA (Interactive Digital Software Association) haberine göre korsan oyun piyasası korkuşturacak rakamlara ulaşmaya başlamış. Sıfır ABD de yıllık yaklaşık 1,9 milyar \$ lik bir kayıp söz konusuyum. IDSA bu konuda 50 ülkeyi içeren bir araştırma baslatmış. Türkiye'nin de bu araştırmada baş sıralarda olduğunu bilmem söylemeye gerek var mı?

starwarsgalacticbattlegrounds clonecampaigns

LUCAS ARTS

→ Star Wars sevenlerin kaçırıldığından emin olduğumuz Galactic Battlegrounds'a iki campaign içeren yeni bir görev paketi geliyor. Haziran ayı gibi ülkemizde olacağını tahmin ettiğimiz paket, heyecanla beklediğimiz Star Wars: Episode II Attack of the Clones filmindeki büyük çaplı savaşlardan esinlenerek hazırlanmış. Görev paketinde 14 adet tek kişilik görev, yeni medeniyetler, farklı yer şekilleri, araçlar ve 200 den fazla yeni birim olacak. Görev paketi ile oyuncular yeni medeniyetleri de skirmish ve multiplayer modlarında kullanabilecekler. Oyunun filmden de yararlanılmış olması film gelmeden önce merakımızı biraz giderebilir. ☺



wanted:macegriffinbountyhunter

→ İşte benim hayallerimi süsleyecek bir oyun en sonunda yapılmış! Hem uzaya hem geminizle avcılık yapıp hem de gezen üzerinde yaratık aslayacağınız ve para kazanacağınız bir oyun. Konusu kısaca söyle: İnsanlık uzaya açılıp diğer gezegenler kolonize etmeye başlıyor ve bu arada ikinci uzayı ilk defa tanıyor ve onlarla dostça kontaklar kuruyor. Fakat üç tür da aynı gezegenlere göz dikince çatışmalar başlıyor. Bu karışıklıkta yeni gezegenlerdeki kaynaklara el atmak için heveslenen korsan grupları da katılıyor. Bunun üzerine insanlar bu karışıklığa son vermek için hızla sonuca ulaşabilen bir askeri birim kuruyor. Birim görev sırasında bir pusuya düşüyor ve yalnızca bir tek üyesi kurtuluyor. Mace adlı bu adamda odu avcılığına başlıyor.

Oyun boyunca hem gemiler alıp onları upgrade edebilecek hem de gemi içlerinde ya da geze-

genlerde savasırken en ilkel silahdan en gelişmiş kadar binok silah kullanacağınız. Oyunun ana görevi yok edilen grubunuzun intikamını almaktır. Fakat yüzlerce yan görev olacağınız. Hatta görev içinde görevler bile olacak. Dilerseniz oyunun motoru da sağlam olur ve bize sahiplenmek için yeni bahaneler veni.



SICAK HABER SICAK HABER SICAK HABER SICAK HABER

■ INTERPLAY CEO DEĞİŞTİRDİ

Bu aralar Interplay'de işler iyi gitmiyor. Hemen telsizlenmeyen Baldur's Gate'ı yapan Bioware şirketten ayrıldı ve sanızı bu Interplay'e iyi darbe vurdu. Şirkete yeni bir genel müdür geldi. Adı Herve Caen. Borsaya bile kote olan firmanın hisselerinde bakalım ne gibi değişiklikler olacak?

■ LARGO

Largo Winch 1990'dan bu yana yayınlanan ve dünyadının en çok satan çizgi roman serilerinden biri. Çizgi romanın yanı sıra 26 serili bir televizyon dizisi de ç-



kılmıştır. Hali hazırda bir çok ayrıntı hazır olan karakter şimdi de oyun dünyasına girmeye hazırlanıyor. Oyun çok zengin bir şirketin (Winch Corp.) başında olan Largo'nun maceraları üzerine kurulu.

■ GRAND PRIX 4

F1 sevenler için bir oyun daha! Sezonun açıldığı bu ay tam zamanında gelen bir oyun haberi. GPS verilerinden yararlanarak hazırlanan oyunda son model tüm araçları bulabileceksiniz. Oyuncu kendini yarış ile daha çok bütünlüğe getirecek. Pit takımı ile yapılan konuşmalar ve geliştirilmiş iletişim olanakları elimizin altında olacak.

■ EVERQUEST LEGENDS

Sony EverQuest oyuncuları için özel bir server açıyor. Serverda karakterlerin tarihi, yeni eşyalar ve oyuncula-

Sayız Zamanı

6-7 HAZİRAN 1944'TE YAPILAN NORMANDİYA ÇIKARTMASINDA

326.547 asker

54.186 araç

104.428 ton malzeme

5.300 deniz aracı

12.000 hava taşıtı

1.500 tank

KULLANILDI

Türk kaleci menajerliği

→ Haberler bölümümüzde yazmaktan mutluluk duyduğumuz başka bir haber daha. Murat Toraganlı isimli bir programcının yaptığı Türkiye Spor Ligi Kaleci Menajerliği 2002 aslında bir kaleci menajerliği. Oyunu isterseniz kalecinin kendisi ya da teknik direktör olarak ta oynayabilirsiniz. Şimdiki Beta aşamasında oyun içinde tam 6500 futbolcu, 325 klub ve 190 milli takım var!



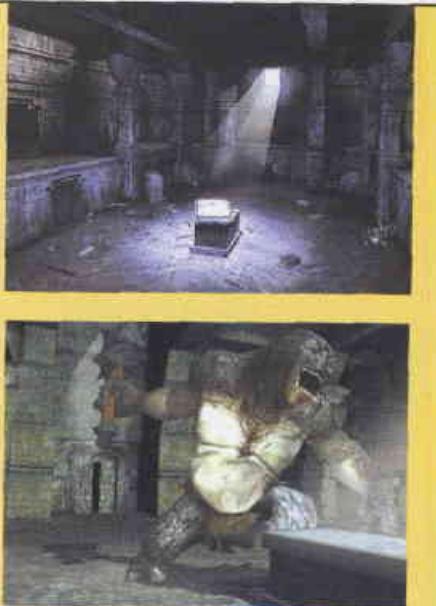
Amacınız ise 25 yıllık bir dönem içerisinde kalecinizi en iyi konuma getirmek. Programcılık konusunda kendini kanıtlamış olan Murat 29 yaşında omasına rağmen bir çok programa imzasını atmış durundur. Oyunlarının satışları Merlin'in Kazanı adlı internet sitesinde olan Murat'ın yeni çalışmalarını ve oyununun tam sürümünü heyecanla bekliyoruz. Böylelikle biz de çok uzun zamandır yapamadığımız yerli oyun incelemelerimizden birini daha yapmanın zevkini yaşıyoruz.



the lord of the rings

ELECTRONIC ARTS

→ Tabii ki bu kadar gürültüden sonra filmin oyunuya ilgili bir şeyler yapılmaması düşünülemezdi. Bir aksiyon/adventure olarak yapılan Lord of the Rings, filmindeki karakterlerle paralellik taşıyacak. Oyuncular Aragorn, Gimli ve Legolas olarak Orc'larla ve diğer yaratıklarla savaşacaklar. Yüzük Kardeşliğinin diğer üyeleri ise oyun sırasında aktif roller alacaklar. Oyunun tüm mekanları ve ufak animasyonlar tamamen film ile birebir yapılmıştır. Savaş sistemi ise oyuncuların karakterleri, silahları ve hareketleri kullanarak daha stratejik kararlar vermelerini sağlayacak şekilde yapılmıştır. Oyunun multiplayer ile ilgili kısmı üzerinde hala çalışıyor. Oyun 2002 baharında piyasaya sürülecek.



loophole

HIDDEN DINOSAUR

→ Aşında oyunun adı "Loophole, Dragon Magic and Lemonade pirates" ama biz kısaca Loophole dedik yoksa yukarıda söylemeyecekti. Kocaman bir adada geçen bu adventure oyunu Unreal motoruyla yapılmıştır. Oyun bu fantastik dünyada geçen ve içinde bir sürü sevimli karakter barındıran bir karnaval. Baş kahramanımız ise bir büyüğücü kız ve ona eşlik eden minik ejderhası. Amacımız ise içinde yaşadığımız dünyamızı (Loophole) uzay-

lı birirk olan Voidsnappers'ın elinden kurtarmak için yedi gizli sayfayı bulmak ve büyülerini çözmek. Bunun için bir araya geleceğiz. Yolunuz bizi bataklıklardan, dağlardan, çölarden ve ormanlardan geçecek. Oyunun konusu aslında aynı isimli kitabı da dayanıyor. Oyunun grafikleri şimdilik bir fikir edinmemizi sağlasada asıl eğlenceli bir çizgi film andırıp efektlerini görünce yaşayacağız.



SICAK HABER SICAK HABER SICAK HABER SICAK HA

rin kendi yerlerini ve guild arkadaşlarını bulabilmeleri için oyun içinde kullanılacak bir Norrath haritası olacak. Eşyalar dışında, özel bir grup Game Master tarafından yönetileceği için Legends'da diğer serverlara göre daha çok quest, silah ve zırh bulunacak. Ayrıntılı bilgi için <http://legends.everquest.com> adresine bakabilirsiniz.

efektleri ve tabii ki son derece etkili yapay zekası olacak. Eski oyunun teknolojisi ise Unreal motoruyla destekleniyor. Önceki oyunundan düşmanlarınız dışında herkese zarar verebilmesiyle ünlenen kahramanımız aynı özelliğini bu sefer "daha gerçekçi" olarak sürdürürecek.

MUSCLE CAR II: AMERICAN SPIRIT

Kocaman klasik Amerikan arabalarıyla geniş yollar da yarış yapmak isterseniz Global Star Software sizin doyurmak için bir oyun hazırlamaktadır. Önceki oyun dan daha fazla araba, sürücü ve yol içerecek oyun da yeni müzikler olacak.



newworldorder
Tennite Games

→ Oyun firmaları nedense gelecek hakkında hep olumsuz senaryolar yazıyorlar. New World Order da bu tıpkı bir senaryo üzerine kurulu başka bir 3D taktik savaş oyunu. Oyun yalnızca internet üzerinde veya LAN'de değil tek kişilik olarak da oynanabiliyor. Belli hareketleri yapmak için ikonlar kullanmak durumundasınız. Koştuğça yoruluyorsunuz. Tecrübe kazandıkça oyuncular arasında belli bir rütibe göre oluyor ve yüksek dereceli oyuncular bazı fazlalarla özellikle



re sahip oluyorlar. Çok malzeme taşımanız hızınızı etkiliyor. Görevleri bitirmek için tek bir yoldan çok birden fazla alternatif var. Oyundaki tüm araçlar zarar alabiliyor. Toplam 12 haritanın olduğu New World Order'da isterseniz kendi haritalarınızı ve skinlerinizi yapmanız da mümkün. Oyun son aşamalarında ve baharda elimizde olacak.



SICAK HABER

■ TONY HAWK'S PRO SKATER 3

PC versiyonu bilmek üzere. PC için özel platformlar ve leverler eklenmiş durumda. Ayrıca ısteseniz online olarak beraber arkadaşlarınıza kaymanızda mümkün. Toplam sekiz leveldə insanlar, araba trafiği ve diğer döş etkinliklerde bulunacak.

HASBRO ARTIK YOK

Aşlında var ama yok. Çünkü İntogrammes paracıklarına kiyip Hasbro'nun hisselerini yüksek bir fiyattan kapatıldı ve böylelikle firmanın sahibi oldu. Paracık dediğimiz ise 5 milyon dolar.

GİZLİ VE TEHLİKELİ

Hidden and Dangerous ek paketiyle bir araya getirilecek tekrar yapıldı. Oyun Win2K için tekrar uyarlanarak H&D Deluxe adı altında yeniden piyasaya sürüldü. Oyunu Gamespy'dan da oynayabilirsiniz.

LAST NINJA: THE RETURN

Eski oyuncularınla 1980'lerden C64 döneminden hatırlayacağı efsane oyun yeniden yapılıyor. Eski izometrik görüntüsünün yanında 3D olarak 'ta oynanabilecek olan Last Ninja serisinin sonuna doğru hazır olacağınız.

XENUS

Codename: Outbreak'ı yapan grup Deep Shadows şimdide başka bir aksiyon RPG üzerinde çalışıyor. Oyunuda daha önceki oyunun motoru kullanılacak fakat bu kez savaşacağımız yer Kolombiya olacak ve oyunda herhangi bir level sınırlaması olmadan her vere gidebileceğiz.

PRO RACE DRIVER

Codemasters piyasaya çıkaracağı oyunuyla ilgili bilgileri güncelledi. Oyun içinde kullanılacak olan çarpışma efektləri, tır arabə test mərkəzindəki usulindən yox.



 neocron:the city project | CDV

→ Fantazi dünyalarında geçen bir çok devasa online oyunların arasında tek azı Anarchy Online benzerinde olduğu gibi geleceğin konu alır. Neocron da burlardan birisi. Fakat oyun birden çok şehir yerine tek bir şehir içinde geçiyor ve bu şehirdeki güç kavgalarını konu alıyor. Şehir dışına çıkıp size ve ilan görevle re göre birer us kurma ya da maden inşa etme gibi yeteneklerimizi de kullanacağımız oyun gerçek bir nayat simülasyonu olacak. Oyununda tüm şehri dolaşan bir metro, kullanabileceğimiz türk hoverbike gibi araçlar var. Taşık ya da diğer taretli araçları kullanırken bir oyuncu silahları öteki ise şoförükten sorumlu olacak. Yaklaşık 150 farklı bölgeden oluşan oyun Anarchy Online'den daha büyük. Ayrıca başlı başına bir finans piyasası içeriyor. Oyunun yeteneklerini kullanarak herkes



snapshot paparazzi

PHILOS LABS

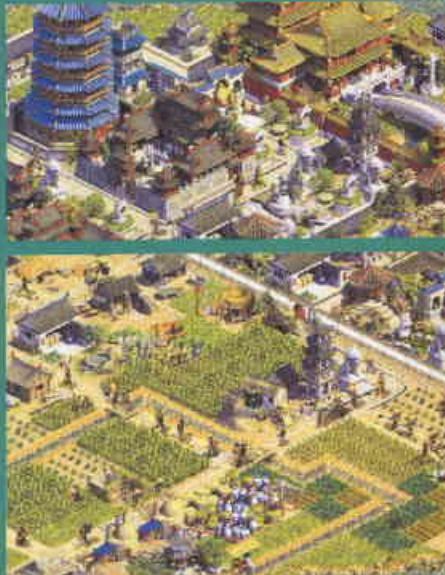
→ SnapShot serilerinin iki paparazzi'ler üzerine kurulmuş. Hani ünlülerin peşinde koşup kim kiminle nerede ne yapmış adım adım izleyen adamlar vardır ya. Bir tek skandal fotoğraf karesi almak için türlü cambazlıklar ve arsızlıklar yaparlar. İşte biz de bir paparazzi olarak bir sürü rezilliği kovalayacağız. Oyun boyunca karşımıza alarmlar, türlü tuzaklar, popomuzu kapmaya meraklı bekçi köpekleri ve değerli ekipmanlarımızı gözünü kırmadan kıracak bodyguardlar çıkacak. Eğer burlardan birine yakalanırsak özel hayatı tecavüz suçundan hapse atılmak da cabası. Şimdiye kadar örneğine hiç rastlamadığımız konusuya eğlenceli olacağa benziyor. ☺



emperor:riseofthemiddlekingdom

SIERRA

→ Şehir simülasyonu meraklıları için bir eğlenceli daha hazırlanıyor. Sierra Akdeniz çevresini konu alan Zeus: Master of Olympus ve Kleopatra'dan sonra bu kezde 4000 yıllık Çin tarihini ele alınıyor. Tabiki böylelikle Zen, Buddha, Meditasyon, Çin Seddi gibi öğeler oyunumuzun ana konuları olacaklar. Diğer oyunlardan farklı olarak bu kez başka şehirlerle ticaret anlaşması yapabileceğiz, mütteli olabileceğiz. Ayrıca bu tip oyunlarda ilk defa multiplayer olarak oynayabileceksiniz. Emperor'u oynamken oyunundaki icadlar Çin tarihile bir paralellik takip edecek. Tahmin ettiğiniz üzere ana amacınızda sınırlannızı genişletecek. Çin İmparatoru olmak. Asyanın bozkırlarında politika yapma hazırlıkları. Oyunı bahan sonuna doğru hazır olacak.



SICAK HABER SICAK HABER



cıkılarak yapılıyor. Hani araçları duvarlara carpmaya da yükseklerden atma gibi testlere tutuklan merkezler vardır ya işte öyle bir merkez ile ortak çalışan yapımcılar toplam 58 kişilik bir takımını oyunu hazırlı ayına yetiştirmeye cağılıyorlar.

LETHAL DREAMS

Ukrayna'dan bir oyun yapımcısı grubu olan Boolat yeni bir role-playing-strateji oyunu üzerinde çalışıyor. Oyunun adı Lethal Dreams. Diğer RPG'lerden farklı olarak bu da 6 kişilik bir buyucu grubunu yöneteceğiz. Büyucülerin her biri evocation, incarna

oyuntakvimi

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

BU AY

Command & Conquer: Renegade	WESTWOOD STUDIOS
Heroes of Might & Magic IV	3DO
Imperium Galactica 3: Genesis	CIV
Marfa	TAKÉ 2
Warlords: Battlecry II	UBI SOFT

NİSAN 2002

Might & Magic IX	NEW WORLD COMPUTING
Necrocide: The Dead Must Die	NOVALOGIC

MAYIS 2002

Age of Wonders II: The Wizards Throne	TAKÉ 2
ARX Fatalis	FISHTANK
Battlefield 1942	EA
Freelancer	MICROSOFT
Halo	MICROSOFT
Hidden and Dangerous II	TALONSOFT
Hittite 2: Silent Assassin	EIDOS
Spider-Man: The Movie	ACTIVISION

HAZİRAN 2002

CounterStrike: Condition Zero	VIVENDI
Dune Generations	CRYO
Icewind Dale II	INTERPLAY
Elder Scrolls III: Morrowind	BETHESDA
Prisoner of War	CODEMASTER
TOCA Race Driver	CODEMASTER
Warcraft III: Reign of Chaos	VIVENDI

EYLÜL 2002

Age of Mythology	MICROSOFT
------------------	-----------

2002 VE SONRASI

Beach Life	EIDOS
Bounty Hunter	EA
Breed	CDV
Brokersword: The Sleeping Dragon	REVOLUTION
Call of Cthulu	FISHTANK INTERACTIVE
Colin McRae Rally 3	CODEMASTER
Disciples 2	STRATEGY FIRST
Duke Nukem Forever	GOGAMES
Dungeon Siege	MICROSOFT
Escape From Alcatraz	CDV
Grand Theft Auto 3	TAKÉ 2
Jane's Attack Squadron	XICAT
Jedi Knight 2	LUCAS ARTS
Lineage: The Blood Pledge	NC INTERACTIVE
Lords of The Realm III	SIERRA
Lost Continents	VR1 ENTERTAINMENT
Medieval: Total War	ACTIVISION
Necron	CDV
Neverwinter Nights	INTERPLAY
O.R.E.	STRATEGY FIRST
Praetorians	EIDOS
Republic: The Revolution	EIDOS
Robin Hood: Defender of the Crown	CINEMAWARE
Seadogs 2	EON DIGITAL
Soldier of Fortune II: Double Helix	RAVEN
Star Wars Jedi Outcast: Jedi Knight II	LUCAS ARTS
Star Trek Bridge Commander	ACTIVISION
Team Fortress II	SIERRA
The Thing	VIVENDI
Tomb Raider 'Next Gen'	EIDOS
Unreal 2	INFOGRAPHICS
Quake IV	ACTIVISION
World of Warcraft	VIVENDI

worldcup2002

EA Sports

Yıllardır devam eden ve PC'deki en iyi futbol oyunu olan FIFA serisi, World Cup ile devam ediyor. World Cup 98 ile aynı mantık üzerine kurulu olan FIFA 2002: World Cup'ta, FIFA 2002'ye oranla birçok değişiklik bulunuyor.

Oyunda, Dünya Kupası'nı ortak olarak düzenleyen Japonya ve Kore'den 20 ayrı stadyum bulunuyor. Bunun yanında 2002 Dünya Kupası'nın maskotları ve yıldız oyuncuları



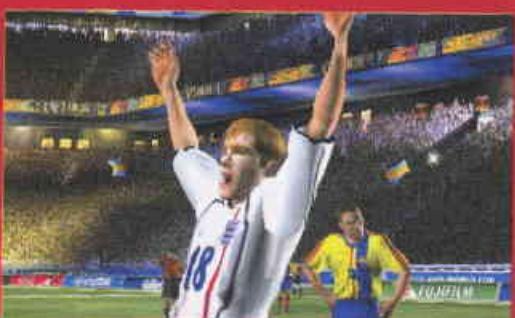
da oyurdu yer alıyor.

FIFA 2002: World Cup'ta bulunan Air Play modu sayesinde oyuncular neerdeye tamamen değiyor.

Oyunda yeni oyuncu animasyonları da bulunuyor (sevinme, kavgacı etme vs). Farklı dinamik kamera açıları ve zoom özellikle de oyuna ayrı bir hava katıyor.

World Cup'un en vuruğu yanıysa, yıldız oyuncuların karakteristik özelliklerinin oyuna birebir olarak yansıması.

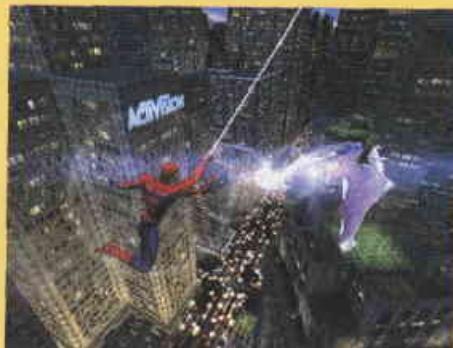
FIFA'daki seyirci sorunuunu bilyorsunuz. FIFA 2002: World Cup'ta ise bu sorun önemli ölçüde çözülmüş gibi gözüküyor. Seyirciler artık daha gerçekçi ve oyuna katkıdan daha fazla. Artık takımlar sahaya çıkarken konfeti atıyorlar veya bayrak sallıyorlar. Sunun yanında maçlardan önce lazer gösterileri izleyebiliyorsunuz.



SICAK HABER SICAK HABER SICAK HABER SICAK HA

tion, necromancy, portals, enchantment; ya da transmutation konularından yalnızca birinde uzman olacak. Oyun tamamen diğer büyütücü gruplarıyla yapılan

gerçek zamanlı savaşlar üzerine kurulu. Oyun boyunca yeni büyütür araştıracak ve bir sürü yaratıkla karşılaşacağız.



SPIDERMAN THE MOVIE

Spiderman: The Movie'nin ilk ekran görüntüleri yayılmıştı. Bizde sizin için hemen bir tane kaptık.

DINOSAUR DIGS

Microsoft, Zoo Tycoon için Mayıs ayında bir expansion pack yayınlayacak. Yine Blue Fang Games'in geliştirdiği bu expansion pack'te, 20 yeni hayvan (Tyrannosaurus Rex, Velociraptor, Woolly Mammoth vs.), 100'den fazla yeni obje ve 6 yeni senaryo bulunuyor.

warcommander

CDV Software

Her sene önumüzdeki yıllarda neyin giysilerde moda olacağını belirlemek için tasarımcılar toplanıp bir konu belirlerler ya, sanırm aynı şey oyun yapımcıları içinde geçerli. Bu senenin modası da Normandiya çıkartması. Oyunumuz ise Commandos benzeri bir taktik-strateji. Omaha Sahili'nden başlıyor ve bizi savaşın çeşitli evrelerine götürüyor. Oyunda 2nd US Ranger Battalion'ın komutanı olarak özel görevlere gideceğiz. War-



Commander'da iki tek kişilik campaign ve her campaign için yirmiş adet görev bulunacak. Battalion'daki toplam 40 askeri kontrol edeceğiz. Askerler kendi içinde 11 farklı sınıfı ayırlıyorlar. Her askerin bir tecrübe puanı olacak ve sağ kalıp puan topladıkça daha iyi savaşacaklar. Binaların da kendine has fonksiyonları ve upgradeleri olacak. Güneş doğup batacak, hava şartları değişecek, yer şekilleri stratejilerinizi etkileyeyecek. Hatta çığ efekti bile olacak. Oyun yakınında elimizde olur.

yager

THQ

Yeni nesil bir oyunla karşılaşmaya hazır mısınız? Yager içinde aksiyon, simülasyon, RPG ve stratejiyi barındıranambaşa bir çalışma. Oyun farklı bir dünya düzeni içinde geçiyor. Dünyada merkezi hükümetlerin kaybolduğu ve yönetimi ele geçirip kendine ait toprakları istediği gibi yönetmeye başlamış olan firmalar vardır. Herkes bir tarafta yer alırken bazıları ise özgür bölgeler yaratıp buralarda hayatlarını sürdürmektedir. İşte sizde bu bölgelerde yaşayan bir pilot olarak hayatını kazanmaya çalışacak ve bu arada başınıza gelen belalarla başa çıkmaya çalışacaksınız.

Oyun dünyasında her türlü ulaşım hava yoluyla yapılmaktadır. Tüm hava trafiği devasa ana gemilerden küçük, şahsi kullanımlı araçlara kadar tıkkım tıkkım dolmuş-



tur. Biz görevlerimizi yaparken yer yer gerimizden ineceğiz ve işlerimize tabanvaya devam edeceğiz. Toplam 25 tek kişilik görevden oluşan Yager'de diğer karakterlerle bol bol iletişim kuracağız. Oyun hem PC hemde X-Box için yapılıyor.

Sizi maça davet ediyoruz!...

Adınız, Soyadınız:

3 kişi

*Maçtan önce
Şampiyonlar Ligi
özel VIP salonunda
akşam yemeğinizi
 yiyecek, birçok ünlü kişiyle
 birlikte kokteyle
 katılacak ve numaralı
 tribünün en baba
 yerinden bu büyük
 heyecana ortak olacak!*

830 kişi

Türkiye'de ilk defa **Sony Playstation 2**
oynanabilir demo DVD'si!

Sega'nın en son oyunları Headhunter, Rez
ve Ecco the Dolphin'in oynanabilir demoları
ve kamera arkasından çok özel bilgiler



Sony Türkiye ile birlikte sizlere büyük bir sürpriz hazırladı. Aranızdan üç kalemine güvenen, yetenekli okuyucumuz Galatasaray'ın Barcelona ile Ali Sami Yen'de oynaya- cağı Şampiyon Kulüpler Kupası maçını seyredecek. Seye decek mi dedik? Sadece seyretmekle kalmayacak bu üç kişi. *Maçtan önce Şampiyonlar Ligi özel VIP salonunda akşam yemeğinizi yiyecek, birçok ünlü kişiyle birlikte kokteyle katılacak ve numaralı tribünün en baba yerinden bu büyük heyecana ortak olacaksınız.*

Eğer maça gidemeyen, yine de üzülmeyin. **830 kişiye Türkiye'de ilk defa olarak Sony Playstation 2 oynanabilir demo DVD'si veriliyor.** Sega'nın en son oyunları Headhunter, Rez ve Ecco the Dolphin'in oynanabilir demoları ve kamera arkasından çok özel bilgiler olan bu DVD'leri de kazanma şansınız olacak.

Bu ödülleri kazanmak için yapmanız gereken şey çok basit. Yandaki anketi tam ve doğru olarak doldurduktan sonra "Sony Playstation 2'yi neden almak isterdiniz?" sorusuna kendi cümlelerinizle minik bir kompozisyon konduruyorsunuz. Daha sonra anketi adresinize gönderiyoruz. Yapmanız gereken şey bu kadar basit. Daha sonra soruya gönderilen cevaplar içinden editörlerimizin seçeceği en güzel olan üçü **Galatasaray-Barcelona** maçını seyretneye gidiyor. 830 kişi de Sega'nın en son oyunlarını en yakın Playstation 2'de oynamaya. Sarılık kalemlere!

KÜÇÜK BİLGİCİKLER

- Anketten elde edilecek bilgiler sadece LEVEL Dergisi ve SONY Türkiye tarafından kullanılacak ve hiçbir üçüncü şahıs ve/veya kuruluşu verilmeyecektir.
- "LEVEL'a 12 milyon liralık özel abonelik indirimini hakkında detaylı bilgi almak istiyorum" şıklını işaretlediğinizde, belirttiğiniz telefonlarından sizi aramamızı kabul ettiğiniz varsayıcaz.
- Anketleri eksiksiz olarak doldurduktan sonra, en geç 14 Mart 2002 tarihine kadar elimizde olacak şekilde yukarıdaki adresimize göndermelisiniz. Bu tarihten sonra elimizde gececek ankетler, sadece PS2 demo DVD'si kazanma şansına sahip olacaklar. Son katılım tarihi 30 Mart 2002'dir.
- Kazananlar bizzat bizim tarafımızdan 17 Mart 2002'de telefonla aranacak. Ayrıca www.level.com.tr adresinde ve Level Nisan sayısında yayınlanacaktır. PS2 Demo DVD'si ise kazananların adreslerine tarafımızdan gönderilecektir. Kazananlar 5 Nisan 2002 tarihinde www.level.com.tr adresinde açıklanacaktır.
- Maç biletini kazananların yol ve barınma ücretleri kendilerine aittir.
- Bu sayfanın fotokopisi çekip gönderebilirsiniz
- Her okuyucunun bir katılım hakkı vardır
- Bu yarışmaya hiçbir Vogel Yayımcılık ve Sony Türkiye çalışanı katılmaz.

Açık Adresiniz:

Telefon Numaranız (Ev):

Telefon Numaranız (Cep):

Kaç yıldır LEVEL okuyorsunuz?

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5

LEVEL haricinde düzenli olarak aldığınız bilgisayar dergileri?

- CHIP
- Herkes İçin Bilgisayar
- PC Net
- PC Magazin
- PC Life
- CD Oyun
- Gamepro

Hangi oyun platformlarına sahipsiniz?

- PC
- Playstation 1
- Dreamcast
- Playstation 2
- X-Box
- Gamecube
- Diğer:

Önümüzdeki altı ay içinde hangi oyun platformunu almayı düşünüyorsunuz?

- PC
- Playstation 2
- X-Box
- Gamecube

LEVEL'da en sevdığınız şey nedir?

LEVEL'da değiştmesini en çok istediğiniz şey nedir?

LEVEL'a eklenmesini en çok istediğiniz şey nedir?

Sony Playstation 2'yi neden almak isterdiniz?

- LEVEL'a 12 milyon liralık özel abonelik indirimini hakkında detaylı bilgi almak istiyorum.

counterstrike: condition zero

Yıllardır bizi ekranlar karşısında oyun eden Half-Life modu, artık başı başına bir oyun olarak karşımızda.

Aylar önceden duyurulan oyunların zamanı aşması aslında adettendir. Çünkü beklenen oyunlar her zaman çok daha fazla oyuncunun isteklerini karşılamak için geliştirilir ve geliştirilir. Biz Warcraft III bekleyip dururken, boş vakitlerimizde kendi aramızda veya internet üzerinde bizi esir alan başka bir oyun 1999 yılından beri dünya üzerindeki hakimiyetini kayıtsız şartsız sürdürüyor. Oyun diyorum artık çünkü artık Half-Life, hatırladığımız halinin bir hayli ilerisinde bulunuyor. Herkesin bildiği, tanıldığı, sevdiği veya nefret ettiği Counter-Strike'ı burada tanıtmamızın bir gereği yok. Yaptımcı şirket Valve'ın Counter-Strike'ı retail olarak satmaya başlamasından beri, Half-Life'a gelen update'ler daha çok bu müthiş mod için geliştirdi. Dünya üzerinde 1 milyondan fazla orijinal Half-Life/Counter-Strike paketi satıldı. Mod versiyonunun ücretsiz olmasından dolayı download'ların veya bu oyuncuların sayısı tahmin bile edilemeyecek kadar fazla. Half-Life'in bu kadar gelmesinin ardından, sıra Counter-Strike'ın da geliştirilmesine sıra geldiğini düşünen yapımcı şirket, bu oyunun yepyeni bir halini piyasaya sürmeye hazırlanıyor.

Counter-Strike: Condition Zero, Opposing Force'u hazırlayan Gearbox grubunun ele alıp,

baştan yazdığı bir Single-Player bir Counter-Strike diyebiliriz. 20'den fazla görev paketi, yeni silahlar, 160 farklı karakter yaratılabilir, zeki ve kendine özgü karakteri olan takım arkadaşları... Sadece bir başlangıç.

Single Player, Counter-Strike efsanesine ters mi?

Bu sorunun yanıtını ancak tam sürümü elimize geçtiğinde öğrenebileceğiz. Ama single-player oyunların da en az multi-playerlar kadar zevkli olabilmesi için ellerinden geleni yaptıklarını söyleyelim. Vâlve. Peki single player'in özellikleri neler olacak?

Oyunda 30-40 tek kişilik oyun görevi bulunacak. Bu görevler 6 bölüme yayılmış durumda ve her bölüm 4 haritadan oluşuyor. Her harita ise multi-player'dan alıştığımız üzere, multi-player'de alıştığımız gibi 5 dakikalık süre içerisinde bitirmek zorunda. Gearbox'un söylediğine göre Half-Life: Opposing Force ve Half-Life: Blue-Shift'in oynama sürelerinin toplamına yakın bir süre oluyor.

6 bölüm de dünya üzerindeki farklı bölgelerde geçiyor. Ormanlarda, şehir içinde, Asya'da, Avrupa'da, Çölde ve Kuzey Kutubunda çarpışacağız. Çarşılığımız yerine göre kıyafet-

ler değişecek. Kamuflaj yapıp ağaç tepelerinde sible yapabileceğiz.

Condition-Zero'da, normal CS'nin aksine birde verilen her görev için 3 değişik oyun tipi bulunacak. Buna bir oyun bir konu anlatımı üzerinde oyun. Bu oyun tipinde size verilen görevi takım arkadaşlarınızla birlikte tamamamanı gerekiyor. Görevlerde daha çok para kazanıp, daha çok deneyim sahibi olabiliyorsunuz. Bu görevi bitirdiğinizde "Dayanıklılık" modu açılıyor. Bu modda ise tek başınız ve size verilen süre içerisinde belirli sayıda düşman kuvvetini alt etmemelisiniz. Düşman sayısı Gearbox'un insafına ve bölümün zorluk seviyesine göre değişebilir. Dayanıklılıktan sonra "Duello" modu açılıyor ki, burada silah alma gibi bir lüksümüz olmuyor. Size verilen tek bir silahlı bütün bir bölümü, kısıtlı süre içerisinde bitirmeye çalışacağınız. Terörist olarak cynamayı sevenlerde bir üzücü haber. Condition-Zero Single Player'ını terörist olarak oynamayacaklar (ben sevindim bile bu habere). Kendi takımınızı kurabilecek veya özel anti-terörist gruplarını seçebileceksiniz. Örneğin Amerikan Navy Seal takımını veya Rusların Spetsnaz'larını oluşturuyorsunuz. Her takımın kendine özgü silahları var ve eğer bir takım ile bir bölümü bitirirsəntz, ondan son-

TAHMİNİ ÇIKIŞ TARİHİ

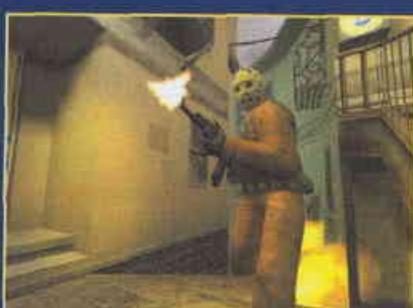
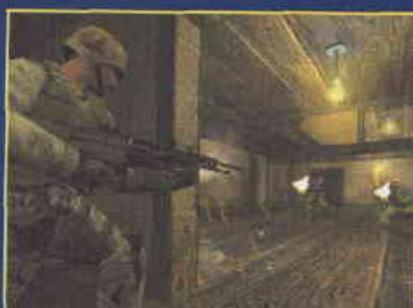
06. 2002

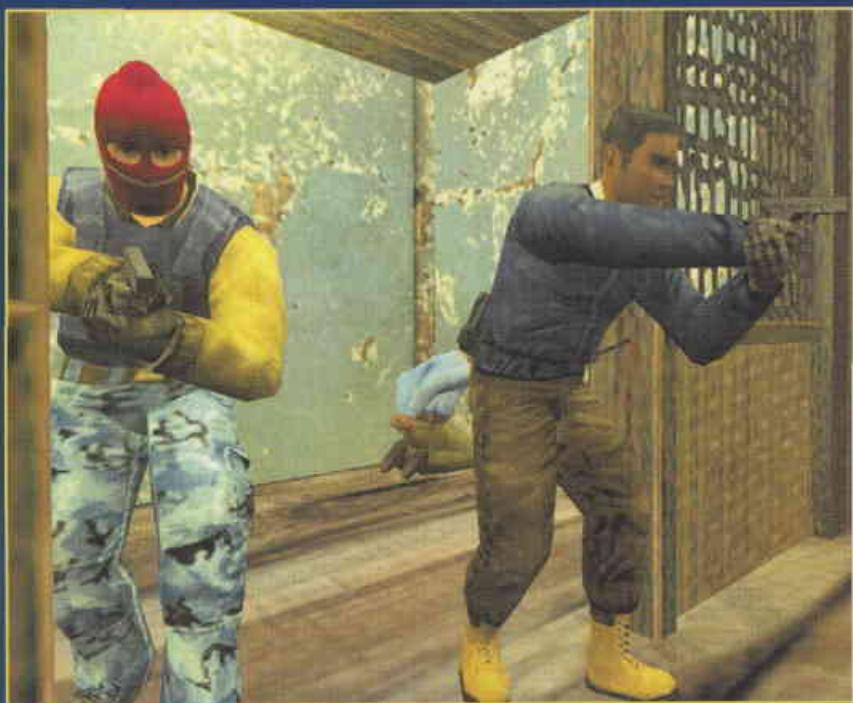
Tür • FPS

Yapım • Gearbox / Valve

Dağıtım • Sierra

Bize Göre • Counter Strike'dan artık zevk alamayanlar için takım oyunun tam olarak oynanabileceği yeni bir soluk..





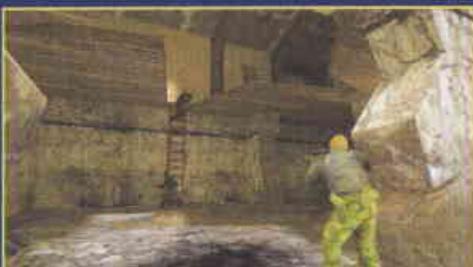
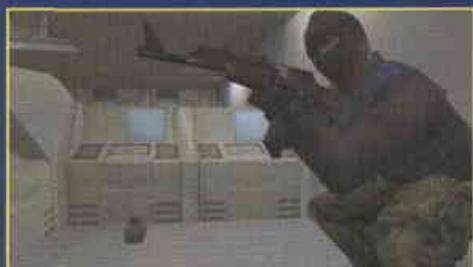
ra seçeceğiniz takımlar, önceki takımın özel silahlarını kullanabilecekler. Tabii bu takımlarla oynayacağınız senaryolar önce CS versiyonlarındaki gibi sadece bomba imha, VIP veya rehine kurtarma senaryolardan her bölümde göre değişen senaryolara geçiyor. Tabii görev atladıkça deneyiminizin arttığı ve arttıkça yeni takım arkadaşlarınız olduğunu, yeni silahlar

alabileceğinizi göreceksiniz. Oyundaki yapay zeka, çok yakından tanıdığımız, hatta daha önceden hazırladığımız Counter-Strike paketlerinin vazgeçilmez ögesi olan PODBot'un yapımı tarafından hazırlanıyor. Tabii çok daha gelişmiş bir haliley. Tipki size verilen görevler olduğu gibi düşmanlarınızın da görevleri var ve bunu yerine getirmeye çalışacaklar. Bir

çok single-playerda olan düşmanlar gibi siz bir yere geldikten sonra harekete geçen, ancak sizin görünce yerinden kimildayan düşmanlar olmayacak bunlar. Aynı yapay zeka takım arkadaşlarınız için de geçerli. Güzel olan nokta, tipki multiplayer'dan algıdığımız gibi, takımınız veya karşı tarafın adamlarının kendine özgü karakterleri olacak. Örneğin her zaman komutlannıza uymayacaklar, eğer kendi tehlke altındaysa emrinizi dinlemesini bekleyemezsiniz haliley. Tabii Good karakterler, Evil karakterler, neutral karakterler (FRP gibi oldu) olacak. Ama takım oyuncunun şimdide katar hiç hissedemediğimiz kadar içimizde hissedebileceğiz gibi geliyor. Her maça kazandığımız paraların yatırıldığı bir bankamız olacak ve görevleri geçtikçe bankamızdan para çekip, (Bir de ATM kartınız var... Nasıl yanı) oyuncularınıza yeni silahlar ve skiller satın alacaksınız. Görevinizin önemine veya düşmanıann durumuna göre oldukça iyi düşünmeli gerektirecek gibi... Rainbow 6 oynayanlara

Korunmaya İhtiyacım Var!

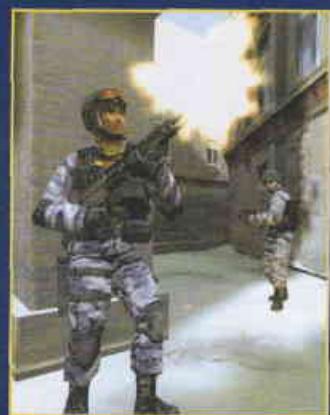
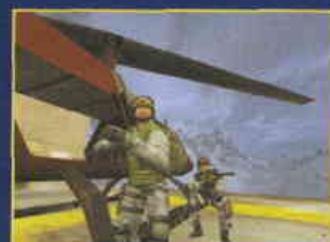
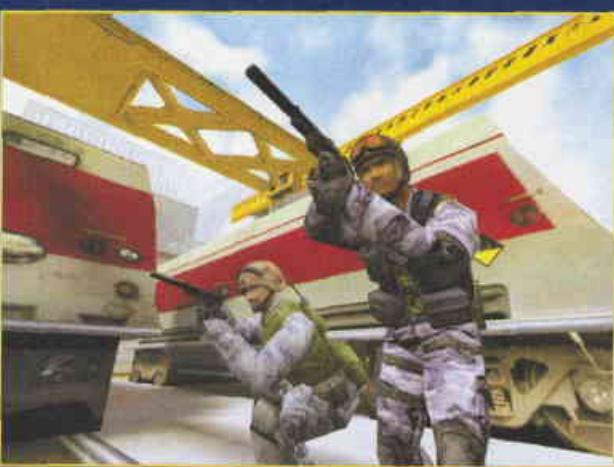
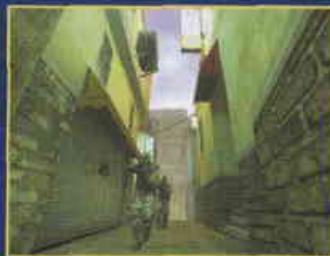
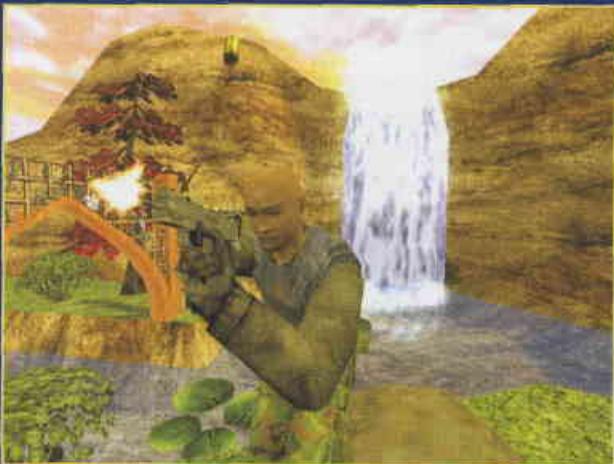
Condition Zero'da dengeleri değiştirecek yeni silahlar var. Bunlardan en önemli ikisi balistik kalkan ve tek atılımık LAW roketi. Kalkanla birlikte tabanca da kullanabileceksiniz. Kalkan tabanca mermilerini geçirmezken, tüfek mermilerinin etkisini azaltacaktır. Ama kataya isabet eden AWP mermisi karşısında pek etkisi olmayacağı. Sadece teröristlerin alabileceği LAW silahı tek atılımık olduğundan, alırken iki defa düşünmeniz gerekiyor. Çünkü attıktan sonra sadece tabancanıza güvenecek veya tırın tırını dolasıp silah arayacaksınız.



bunu anlatmama gerek yok sanırım.

Silahlarla gelince klasikleşmiş silahlar dışında bir çok silah eklenliğini göreceğiz. Bunlardan biri sadece teröristlerin kullanabileceği, AK-47'den biraz daha ağır olan İsrail yapımı GALIL, sadece Anti-Terrorist takımlarının kullanabileceği, Half-Life: Firearms'da olup, neden CS'de yok diye bize kafaları yerle vurdurulan FAMAS (ki Metal Gear Solid'in güzide silahlarından - BLX çok sever). Sil bombası gibi ama yeşil bir dumanla yayılan ve maskesiz yakalanırsa oldukça hassas verebileceği tahmin edilen kimyasal gaz bombası, kararlılıklar aydınlatmak için kullanılabilenick fişesi, Molotof kokteylli (tabii ki sadece teröristler için, yak ve fırlat), tek kullanımlık ve kalabalk bir grubu bir anda dağıtabilecek Light Anti-Armor Weapon (LAW) ve dakikada 200 mermi gönderebilen M-60'ın hafif versiyonu E3 modeli ile oyundan alınan zevkler daha da bir artacak.

Tabii bunca silaha karşı birkaç koruma da getirilmiş. Bunlardan biri ekran görüntülerinden göreceniz üzere Çelik kalkan. Birinci silahınızın yerine geçecek ve doğal olarak sadece bir tabanca ile birlikte kullanılacak. Hafif silah mermilerine karşı etkili olacak. Bunlar MPS gibi Hafif Makinalı tüfekler, pompalar ve tabancalara karşı sizi koruyacak. Ama sadece tabanca ile durum nasıl değişir



bu bilinmez... Tabii kimyasal gaz bombasına karşı gaz maskesi de eklendi.

Peki ya alıştığımız Multi-Player tadi?

Tabii ki surecek... Belki de çok daha artarak, takım oyununu mecburi kılarak (iste en güzel de bu ya)... Peki çok farklı bir oyun mu multiplayer'ı mı gibi olacak? Hayır. Alıştığımız CS menüleriyle olacak. Single-playerine getirilen bir çok yenilik kullanabileceğiz. Yağmur efekteri, yeni silahlar, single-player haritaları... Tabii Multi-playerine eklenecek özellikler bunlu kalmıyor.

Anti-Cheat yazılımı artık rüya değil. Valve daha önceden gece gündüz bu işe uğraşan bir ekibin olduğunu söylemişti. Başka bir özellik olan otomatik güncelleme sayesinde sadece CS'ye yeni eklenecek özellikler, yapılan update'ler değil, artık yeni cheatlere karşı anti-cheat de güncellenecek. Tabii bu özellik Won.net kullanıcıları için geçerli. Bunun için tabi yapılması gereken tek şey kayıtlı kullanıcılı olmak. Kopya kullanırsanız, hilekarları çekmeye katlanacaksınız.

Condition-Zero oyuncuları, multi-player oynarken tamamen mevcut CS sürümü ile birlikte oynayabilecekler. Başka bir deyişle Half-Life: Counter-Strike sunucusunda, Condition-Zero sahipleri de oynayacak. Counter-Strike sahipleri eğer Condition-Zero'yu kulandırsa tipik Blue-Shift'te olan gibi bir High-Definition pack kurup, Counter-Strike'ı 1250 poligonlu modellerle oynayabilecekler. Condition-Zero sunucusunda yeni silahlarla, yeni haritalarda karşılaşmalar yapılabilir.

Condition-Zero multiplayer'in-

da bir diğer özellik ise Coop mode. Bu mode, Single-player görevlerini arkadaşlarınızla birlikte oynayabileceksiniz. LAN maceraları için oldukça eğlenceli olacağa benziyor...

Counter-Strike: Condition-Zero, bir Counter-Strike 2 değil, apayrı bir oyun olarak bu yılın 2. çeyreğinde karşımıza gelecek. Ayrıca Counter-Strike 1.4 bu ay içerisinde çıkıyor. Ondaki yenilikler de oldukça fazla. Kısaça özlemek gerekebilse, artık arkaya ziplamak tarihe karışacak, oyuncular öldükten sonra cesetler round boyunca yerde kalacak. Rehinelerin garip-garip hareketleri düzeltilecek ve bomba koyulunca radarda görünecek.

Kim ne derse desin, Counter-Strike son yıllarda yakalamış olduğu başarıyı, bu yıl da kimseye kaptırmayacak gibi görünüyor. Condition-Zero, Half-Life'in müthiş esnek motorunun üç noktası olacak önlü muzdeki aylarda ve biz de yine işi gücü bırakıp "kaunit" oynayacağız.

Selçuk İslamoğlu
(sislamo@level.com.tr)

Half-Life teknolojisiyle nereye kadar?

Bildiğiniz üzere Half-Life, Quake'den beri aynı motor üzerinde çalışır ve bu motor giderek geliştirildi. Quake 4'ten bahsedilen günümüzde Half-Life'in bu teknolojiye yetişmemi de aynı bir büyüleyici etken olarak karşımıza çıkmaktadır.

Oyun Müzikleri ve Sesler: Half-Life'taki 22kiaz'de bile kulağımıza müthiş gelen sesler artık daha da bir güzel. Tüm sesler shiit'ten 16bit'e yükseltilmiş. Ayrıca her CSCZ Single-Player bölümünün kendine özgü, yapımıcsı Half-Life: Opposing Force'dan hatırladığımız Chris Jensen olan bir müzigi var.

Yağmur ve kar efektləri: Gearbox'un Condition Zero'sunda bulunuyor. Bu da az önce bahsettiğimiz ilerlemenin oldukça iyi bir göstergesi. Gearbox açıklamasında multi-playerde bu özellıkların kapatılamayacağını ancak FPS artırımı için yoğunluğunun azaltılabilmesini belirtmiştir.



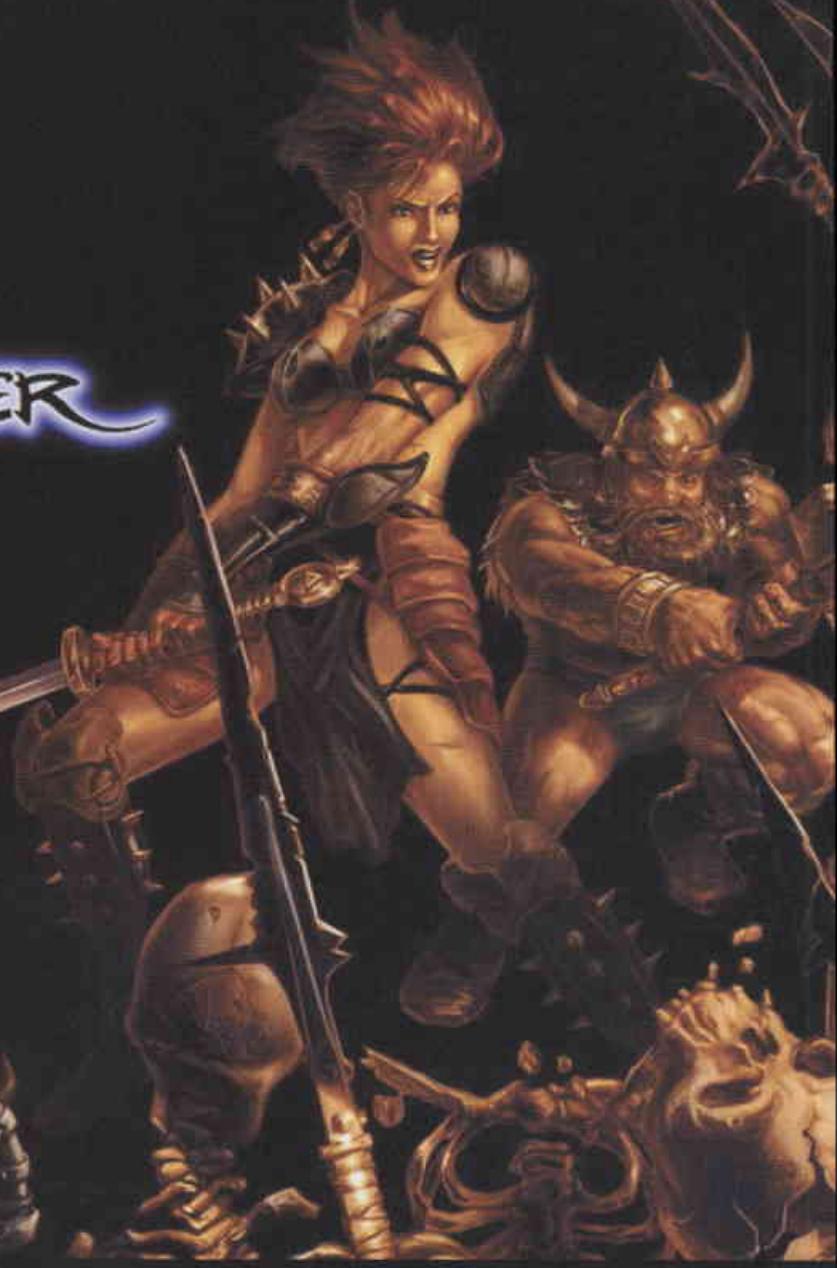
Hasar alabilen yüzeyler: Eviden bir çok özellik arasında dikkate değer olanlardan biri de bir çok yüzeyin hasar alabilmesi. Binaların arasında ates edince dokülebilen duvar sivaları, çarpan mermiler yüzünden gövdeleri parçalanabilen ayaçlar gibi oyun gerçekliğini artıracı efektlər "hadi çəksin da oynamam" naralarını yükseltən etkenlerden.

Modeller: 1250 poligon. Yani siz duymadınız, her modelde CS'nin önceki versiyonlarından %66 daha fazla poligon olacak. Modellerdeki gerçekçiliği sunan, sadece oyuncu modellerine değil hemen her modele yansıtılır. 52bit RGB olan modellerde bir de alpha-channel renk ile transparency özelliğini ekliyor. Bu da özellikle camları daha bir güzel olmasını sağlıyor. Hele hele ileride anlatacağımız kalkanlardaki camlar ve molokof kokteylli içindeki sıvının hareketlenmesi gibi. Her takımda 4 çeşit oyuncunun 5 çeşit yüzü olacak ve toplamda 160 çeşit oyuncu modeli sunulabilecek.





Neverwinter Nights



Bu oyundan sonra FRP'ler için hiçbir şey eskisi gibi olmayabilir...

Büyük kadar hep siğ sularda, sınırları belli bir olmuş havuziarda yüzük sevgili FRP oyuncuları. Hani hep derdik ya, masaüstü FRP'lerinde sahip olduğumuz özgürlüğü bilgisayar oyunlarında bulamıyoruz, kimi zaman başka seçenek olmadığı için yapmak istemediklerini yapıyoruz. Yapımcılar bu sıkıntımızı gördüler, gelişen teknolojinin de yardımıyla Fallout, Deus Ex gibi onlarca farklı yoldan ilerleyebildiğimiz, senaryonun yaptığımız hareketlere göre değiştiği oyunlar sundular bize. "Bilgisayar FRP'leri için bu bir devrim!" dedik, gerçekten de öyledi. Ama bu "ikinci kuşak bilgisayar FRP'lerine" karşın masaüstü FRP'leri hala birkaç puan ileriye diler, çünkü oyun akışı ne kadar ayrıntılı olursa olsun, karşınıza ne kadar seçenek çıkarsa çıksın, tüm bu seçenekler makinenize yerleştiridiğiniz CD'nin alabileceği kadardı. Oyunun yazılımlarında yer almayan tek bir bit'eçik bilginin bile karşınıza çıkmasına imkan yoktu. Belki oyun bana dört yol ağızına geldiğimde hangi yöne gitmek istediğimi soruyor ve seçtiğim yöne göre senaryoyu değiştiriyordu. Peki ya ben tünel kazıp yoluma yerin altında

devam etmek istiyorsam ne olacaktı?

Haydi kabul edelim: Sınırlarını genişletmiş olsak da hala aynı havuzlarda yüzüyoruk! Masaüstü FRP'leri ise bir programın komutları yerine insan beyninin yaratıcılığı ile sınırlı olaklıyla koca bir okyanus gibi uzanıyordu öümüzde. Fakat bugünlere ikinci bir devrin haberleri çalınıyor kulaklarımıza. Bioware'in Neverwinter Nights'i, bu siğ havuzun tipini zorluyor. Tipa yerinden çıktıığında önce kuvvetli bir girdaba kapılacak, ardından akıntıya bırakacağız kendimizi.

Bakalım okyanusa ulaşabilecek miyiz?

Yeni karakterler, yeni kombinasyonlar..

Neverwinter Nights'i neden başı başına bir devrim olarak kabul ediyoruz, neden oyun hemen hemen tüm sitelerde "Son zamanların en merakla beklenen oyunu" olarak kabul ediliyor, onu birazdan açıklayacağız (Zaten dergideki haberleri takip eden okuyucular için bir sürpriz değil) ama öncesinde müsaade buyurun, size verecek birkaç haberimiz var:

Hani şu son zamanlarda sık sık karşılaştığı-

TAHMİNİ ÇIKIŞ TARİHİ

07. 2002

Tür • FRP

Yapım • BioWare

Dağıtım • Infogrames

Bize Göre • Kendi senaryonuzu yaratabilmenize ve oyunculardan oluşan bir grubu bu senaryo içinde yönetebilmene imkan sağlayan bir ilk. Yeni bir FRP çağının kapısını aralayacak gibi görünüyor.

miz yapımcı-dağıtımçı anlaşmazlıklarını var ya, ne yazık ki Neverwinter Nights'da nasibini aldı bundan. Daha dün kadar dağıtımçı firma olarak Interplay'le anlaştığını sandığımız BioWare, bir anda Infogrames ile görülmeye, gece klublerinde birlikte eğlencenin resimleri çekilmeye başlandı. İşin aslini sizler için araştırdık, BioWare ile Interplay'ın sözleşmesinin Kasım ayında bittiğini, Bioware'in de NWN için Infogrames ile anlaştığını öğrendik. Şu aralar Interplay ile BioWare arasındaki son pürüzler de gideriliyor. Yani şanlılığı gibi bir aldatma durumu yok,



"anlaşarak ayrılmışlar".

İşin bürokratik kısmı bir yana, NWN, Pool of Radiance'dan sonra 3rd Edition Dungeons & Dragons kurallarını kullanan ikinci oyun. Yani Baldur's Gate'den alışık olduğunuz kural sisteminden daha farklı 3rd Edition kuralları

almayacaklar. Baldur's Gate'in aksine NWN'da tek bir karakteri yönetecektir ve parti kurmayacaksınız, ama maceranız boyunca yanınızda paralı askerler ya da evcilleştirildiğiniz hayvanlar alabileceksiniz. Oyunda 3rd Edition büyülerinin yanı sıra bazı 2nd Edition büyülerine de yer verecek. Bu durumda karakterlerinizin kullanabileceği büyü sayısının toplamda 200'ü bulması bekleniyor. Karakterinizi 20. seviyeye kadar geliştirebileceğiniz için, 9. seviye büyüler de kullanabilme olanağınız olacak.

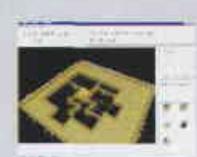
Karanlıkta gölge oyunları..

NWN'in grafik motoru da Baldur's Gate I ve II için hazırlanan iki boyutlu Infinity motorundan çok daha farklı. Grafikerler bu kez MDK 2'de kullanılan Omen motorunun oldukça gelişmiş bir şekli olan Aurora adlı üç boyutlu yeni bir motorla çalışıyorlar. BioWare karakter animasyonlarında motion-capture kullanmayı tercih etmese de elimize ulaşan görüntülere bakarak hareketlerin yeterince canlı ve ger-



Senaryonuzu "programlamak" ister miydiniz ?

BoWare'in DM'lere sağladığı bir diğer olsak da NWScript adı verilen yeni bir programlama dili. Ashinda DM'ler bu dile hayatı gereksinim duymayacaklar. Yalnızca toolset'in sunduğu olağanları biraz daha zorlamar isteyen ya da kendi server'ını sonuna kadar konfigüre etmek ist-



yentlerin başvuracağı bir yol olacak, ama bazı basit komutların çok çabuk yayağımı ve rağmen göreciğini tahmin edebiliyoruz. Meraklısına söyleye-

lim, tipki Frontpage ile çalışırken olduğu gibi, toolset ile çalışırken yaptıklarınızı aynı anda script halinde de görebiliyorsunuz. Yani bir süre sonra usta DM'ler toolset kullanmayı bırakıp senaryolarını doğrudan programlamaya başlarlarsha şasırımayın. Zaten NWScript yapı olarak C ve Java'ya benzettiği için programcı arkadaşlar zorluk çekmeyecekler. Tekrarlıyoruz: gözünüz korkmasın, NWScript'ten hiç anlamasınız da toolset yardımıyla dilediğiniz her şeyi hazırlayabilirsiniz!

NWScript'in sağladığı avantajlar neler ?

Eşyaları birleştirerek büyülü nesneler oluşturmak, NPC'ler için rotalar hazırlamak, karakterleri yaşılandırmak, kendi takviminizi hazırlamak, çeşitli efektleri tetiklemek NW Script ile daha kolay. Örneğin bir odaya giren karakterler arasında kötü biri varsa odada bulunan kürenin kırmızı kırmızı parlamasını istiyorsunuz. NWScript kullanarak birkaç komut satırıyla bunu sağlayabilirsiniz. Aynı şekilde parametreleri değiştirebilir, içeri giren bir dwarf ise kürenin sarı renkte parlmasını ayarlayabilirsiniz. Ya da bir kapıya "Açılı susam" dendğinde açılmasını sağlayan bir anahtar sözcük koyabilirsiniz.

NWScript'i kullanamayacağınız yerler

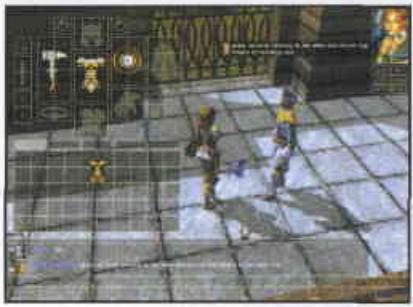
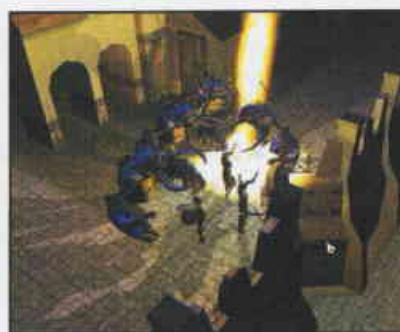
Oyunda dengeleri bozmamak amacıyla yeni büyüler yaratmak, eşyaların boyutlarında oynamalar yapmak ya da paranın değerini değiştirmek gibi bazı amaçlar için NWScript'i kullanamayacaksınız.

Bu arada oyunda aktif olan her NWScript komutunun CPU'nuzdan biraz yediğini, bu nedenle çok fazla komut kullanmanın performansınızı biraz düşürebileceğini de hatırlatalım. Yakınlarda "Java, C ve NWScript bilen kalifiye DM aramıyor, ücret dolgundur" yazısını görürseniz bir yerlerde şaşırımayın !

« Oyuncular tipki masaüstü FRP oynar gibi bir server'a bağlanacak ve gerçek bir Dungeon Master'in hazırladığı oyunda yer alabilecekler. »

ile çok daha esnek karakterler yaratma olanağınız var. Örneğin her ırk ve her meslek bir-biriyle eşleştirilecek, halfling-paladin ya da dwarf-mage gibi alışılmadık kombinasyonlar ortaya çıkarabileceksiniz. Ayrıca 3rd Edition kuralları ile birlikte sorcerer, monk ve barbarian olmak üzere üç yeni meslek ve half-orc gibi yeni bir ırk da seçenekleriniz arasına eklenecek. Ama 3rd Edition kurallarından bazıları oyuna denge getirmek amacıyla kısıtlanmış. Bu nedenle tırmanma, yüzme, büyülü eşya yaratma, ata binme gibi özellikler oyunda yer

çekçi olduğunu söyleyebiliriz. Yeni motorun başarısı özellikle ışık ve gölge oyunlarında kendini belli ediyor. Karakterlerin zırhları, saçları, silahları gibi yüzeylerde ışığı yansitan bir kaplama kullanılmış. Bu sayede karanlık bir mağarada meşale yaktığınız anda karakterinizin zırhında ışığın dansettiğini görebiliyorsunuz, aynı anda ışığın kaynağına göre cisimlerin gölgelerinin de yerleri ve uzunlukları değişiyor. Örneğin köşe başında saklanan bir karakterin gölgesi, ışık arkasından vuruyorsa onun yerini belli etmiş oluyor.



Neverwinter Tur Rehberiniz Konuşuyor

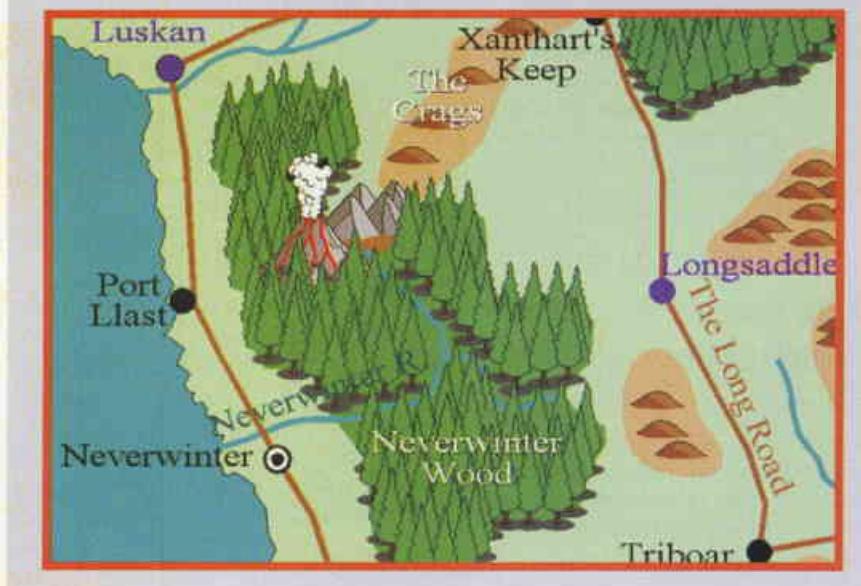
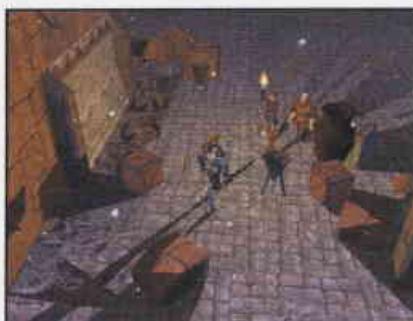
Neverwinter şehri, Faerûn kütahyasının kuzeybatı kıyılarda kurulmuş olup, ünlü Waterdeep şehrinin biraz daha kuzeyinde yer almaktadır. İki şehir arasında kuvvetli ticaret bağları vardır. Neverwinter'in doğusunda yer alan ormanlar içinde ise türlü türlü ugursuz yaratığın yaşadığı bilinmekte, orç'lar bile ormanların içinden geçmekten sevresinden dolanmayı tercih etmektedirler.

Neverwinter'da yapılan su saat-

leri ve renkli lambaların ünü kıtadın dört bir yanına yayılmıştır. "Neverwinter saatleri gibi" deyimi halen dakiklik belirtmek amacıyla kullanılır. Ama Neverwinter, adını el sanatlarından değil bahçıvanlarının yeteneğinden almış bir şehirdir. Yılın karla kaplı aylarında bile bahçelerde çiçekler açtırmayı başaran bahçıvanlar, bu hünelerini uzun yıllardır gururla sürdürmektedirler.

Neverwinter, Lord Nasher adlı

eski bir maceraperest tarafından yönetilmektedir. Sempatik olduğu kadar gözüpek bir adam olan Lord Nasher, "Neverwinter Dokuzlusu" adı verilen dokuz seckin savaşçı tarafından korunmaktadır. Neverwinter'da egemen olan temel inanışlar ve tapınaklar adalet tanrısi Tyr, bilgelik tanrısi Oghma ve koruyucuların tanrısi Helm admadır (Neverwinter Nights, sembolünü Hem'in sembolü olan "Göz"den almıştır).



Oyunun arabirimini de oyuncu için kullanılan kolaylığı ve hız göz önüne alınarak tasarlanmıştır. Arabirim transparan olduğu için çevreyi algılamanda bir engel yaratmıyor. Bir objeyi almak/bırakmak istediğinizde ya da bütçe yapmak istediğinizde başınızın çevresinde saat kadranı gibi dönen bir menüyü açarak istediğiniz eylemi seçiyorsunuz. NWN tamamen gerçek zamanlı oynandığı için böyle hızlı bir arabirim hayatı iş görüyor.

« Maceraya istediğiniz yerden başlayabilecek, istediğiniz yönde ilerleyebileceksiniz ve "İstemediğiniz hiçbir şeyi yapmak zorunda kalmayacaksınız!" »

Bir DM'im var, dünyanın öte ucundan!

"Tüm bunlar iyi hoş, ama öncekilerden çok da farklı değil!" diye düşünmeye mi başladınız? O zaman NWN'yi diğer bilgisayar FRP'lerinden ayıran en önemli özelliğini açıklama zamanı geldi.

Oyuncular tipki masaüstü FRP'si oynar gibi bir server'a bağlanacaklar ve gerçek bir Dungeon Master'in hazırladığı oyunda online

olarak yer alabilecekler! Düşünsenize, Paraguay'lı bir paladin, Moskova'lı bir büyüğü ve İstanbul'lu bir savaşçı bir araya gelecekler, az önce Sicilya'daki DM'in hazırladığı zindanlarında maceraya atılacaklar! Her oyun ayrı bir server

üzerinden oynanacak ve her server 64 oyuncuya kadar destek verecek. Kalabalık gruplarda yönetimi birden fazla DM üstlenebilecek, hatta gayretkeş DM'ler, farklı server'ları birbirine bağlayıp 64 kişinin üzerinde dev maceralar yönetebilecekler.

Server'ların kendilerine özgü kuralları olacak. Tipki hardcore Diablo oynar gibi karakterlerin öldükten sonra asla dirilmeyecekleri server'lar da olacak, ölenlerin para, eşya ya da

tecrübe puanlarından fedakarlık yaparak az ilerde tekrar oyuna katılabilecekleri server'lar da... Aynı şekilde yaratıkların hangi sıklıkta ortaya çıkacakları, oyuncuların birbirleriyle ya da farklı gruplarla savaşıp savaşamayacakları da DM'ler tarafından belirlenecek.

Dağlar, nehirler, ormanlar firçamın ucundalar...

Multiplayer konusunda atılan bu kocaman adımlara karşın NWN, senaryoyu tek başına oynamak isteyen oyunculara da aynı tadi vermeyi amaçlıyor. BioWare yetkilileri diyorlar ki: "He-



defimiz, toplu oyular katılmak istemeyen bir oyuncunun bile tek kişi oynadığı zaman Baldur's Gate ve takipçilerinden daha çok hoşuna gidecek bir oyun hazırlamak!" Yalnızca bu nedenle, oyunun senaryosu tam bitmiş gibi görünürken geçenlerde hepsi sil baştan tasarlandı. Senaryonun ilk hali birbirini izleyen farklı bölümlerden oluşuyor, *bütünlüğün her bölüm sizi ana maceranın sonuna bir adım daha yaklaştırmayı*. Ama firma, kısa bir deneme süresinden sonra ardı ardına gelen bölümle bir FRP için uygun olmadığına karar verdi. Oyun akışı önceden planlanmış gibiydi ve oyuncuya yeterince özgürlük hissetmemiyođ. Bunun üzerine tek tek bölümler yerine oyuncuya koca bir dünya verildi. Şimdiki oyun döneminde maceraya istediğiniz yerden başlayabilecek, istediğiniz yönde ilerleyebileceksiniz ve "İstemediğiniz hiçbir şeyi yapmak zorunda kalmayacaksınız!".

Multiplayer oynamayı tercih edecek oyuncuların kafasında pek çok sorunun olduğunu tahmin edebiliyoruz. DM olmak isteyenlerin aynı zamanda programcı olmaları gerekecektir? Karakterler arasında iletişim nasıl sağlanacak? Hacker'lara karşı ne gibi önlemler alınacak? vs. vs. ... Öncelikle bilmeniz gereken, BioWare'in yalnızca NWN üzerinde çalışmadığı, aynı zamanda bir adet editör hazırladığı. Oyunla birlikte elinize ulaşacak bu editörün içinde bir DM'in gereklilik duyuđu her şey yer alacak. Tipki bir strateji oyununun map editor'ü gibi bu programı kullanarak haritalar çizecek, haritadaki şehirleri, şehirdeki binaları, binalardaki yaratıkları, yaratıkların silahlarını tek tek ayarlayabileceksiniz. Ayrıca DM'lerin hazırladıkları oyuna aynı anda müdahale etme şansları da olacak. Örneğin oyuncuların yanlaştığı yöne ilerleyen grubun karşısına bir NPC (Non Player Character) çıkarıp, onun ağızından tavsiyeler vermek, ya da grubun girdiği zindanın kapısını düşen kayalarla kapatıp geri dönüş yolunu tikamak mümkün olacak. Bir Windows uygulaması gibi görünen toolset, DM'ler için en kolay ve en kullanışlı şekilde hazırlanacak; açtığınız pencereden çeşitli binaları, yolları, koridorları birbirine bağlayarak kısa sürede bir sindan ya da ufak bir kasaba yaratabileceksiniz. Ayrıca eskiden masaüstü için hazırlanmış ünlü senaryoların bazıları bu programla hazırlanarak oyuncuların bilgisayar ortamında oynayabilmeleri sağlanacak.

Güvenlik sistemleri

Elbette bu kadar çok oyuncunun bir arada olduğu ortamlarda karşılaşılan başlıca sorun : güvenlik! Zamanında battle net gibi dünyanın en büyük server'larından birinin bile bu konuda sıkıntılardan yaşadığı *Diablo II* oyuncularının mađdur oldukları tarihi etti. BioWare da bu sorunu aşmak amacıyla üç aşamalı bir güvenlik sistemi geliştirmeye başladı. İlk aşama "kullanıcı tabanlı", yani karakteriniz yalnızca sizin makinenize kaydediliyor. Bu karakterler her türlü oynamaya açık olduklarıdan karşınıza çıkacak "kullanıcı tabanlı" bir karakterin normalin çok çok üzerinde skorları ya da büyülü eşyaları olabilir. Güvenlik sisteminin bir üst aşaması "server tabanlı" olası. Burada karakterler oyundaki server'a kaydediliyorlar ve yalnızca operatörün karakterleri değiştirme yetkisi bulunuyor. Örneğin operatör (ki bu aynı zamanda DM'iniz oluyor) senaryonun akışına göre sizden habersiz üzereñe bir büyü getirebiliyor, ya da size özel güçler verebiliyor. Kısacası, DM'imize güveniyorsanız ikinci kademede yeterince güvenli! Üçüncü ve en güvenli aşama ise resmi karakterlerin saklandıkları "character vault" adı verilen kayıt sistemi. Bu sisteme karakterler oyuna her giriş ve çıkışlarında zaten kaydediliyor ve gelisme dereceleri kontrol ediliyor. Örneğin oyuna iki saat önce 3. seviye bir büyüğü olarak başlamış ve iki saatin sonunda 15. seviyeye gelmişseniz sistem durumu fark ediyor ve karakterini yeniden kaydetmeden önce onu iki saatlik süre içinde normal gelebileceği düzeye getirmenizi bekliyor. Bu durumda ya paşa paşa 5. seviyeye gen çekiyorsunuz büyüğünü, ya da vault'tan atılmayı göze alıp 15. seviye "kullanıcı tabanlı" bir karakter olarak kaydediyorsunuz.

Görüyorsunuz ya, artık koca koca dünyaları, saatlerce süren senaryoları -RAM'ımız yettiği ölçüde- siğdirilemeyecek bilgisayarımıza. Belki ileride araya giren uzun yollar, iş güç yüzünden bir araya gelmemeyen gruplar bu "üçüncü kuşak bilgisayar FRP'leri" sayesinde

buluşacaklar (bu lafım Ankara'ya uğurladığımız DM'imize olmasın!) Peki masaüstü FRP'lerinin yerini hemen doldurabilecek, kitapların, zarların köküne kibrıt suyu dökebilecekler mi? O kadar çabuk olacağını sanmam, şimdilik oyunu açılan yolun önemli bir kısmı aşılmış olsa bile masaüstü FRP'ler için henüz bir tehlike yok. Masaüstü devirip siper almak, online FRP'ler tehlike olarak görmek için bile erken aslında. Sanal gerçeklik ve online oyun teknolojisi böyle hızla ilerlerken on yıl sonra çok daha fazla insan elektronik ortamda buluşup oynayacaklar elbet, kaçınılmaz bu. Belki o zaman bile birkaç eski kafalı oyuncu bilgisayardan arta kalan zamanın birbirlerinin yüzlerini görmeye, aynı masa başında toplanıp oynamaya hevesli olurlar, kimbilir...

Batu & Gökhan | batuher@level.com.tr



icewind dale 2

Buzruzgarı Vadisi'ne dönüş...

Icewind Dale'de ve onu izleyen görev paketlerinde maceradan maceraya atılmış sayısız canavarla savaşıp iblisleri, ejderhaları tepelemisti. Buzruzgarı Vadisi'ni karanlık güçlerden korumuş ve bunu yaparken efsanevi kahramanlar haline gelmişтик. Ama ne yazık ki ne IWD ne de görev paketi HoW toplam 70-80 saatlik oyun süresiyle bize yetmemiştir. İşte burada Black Isle imdadımıza yetişiyor.

Bir grup maceracı...

IWD 2'yi oynayabilmek için ilkini oynamış olmak gerekmektedir. Yepyeni bir grup maceracı ile aynı bölgede farklı bir maceraya atılıyoruz bu sefer. İlk oyunun hikayesi tabii ki tarihi etkilemiş ve yeni oyunda ilk oyunda geçen olayları belki de bir tavernada ateşin başında kopuzunu

çalan bir özandan duyabileceğiz. İlk oyundan bir nesil sonra önemli bir liman kasabası olan Targos'a karantın bir ordu ilerlemektedir, gizemli Chimera'nın liderliğinde orclardan, goblinlerden, bugbearlardan oluşan bir ordu. Targos halkı uzak diyllardan yabancıları onlarla birlikte kasabalarını savunmaya çağrırlar ve işte biz tam burada bir grup maceracı olarak Targos'a geliyoruz.

Black Isle ve bilgisayar Rpg'leri...

Black Isle adını bilgisayarda rol yapma oyunlarıyla, yabancı adıyla CRPG-CFRP'ler ile duyurmuş bir firmadır. Herkesin iki boyutlu bitmap grafiklerin ve CRPG'lerin olduğunu düşündüğü bir zamanda Baldur's Gate'ı yapmış ve bütün bunların aksını kanıtlamıştı. Baldur's Gate'de konunun kalbinde yer alan bir karakteri canlandırmak ve dostlarımızla birlikte Forgotten Realms'in dorin dünyasında varolma mücadele etti. Konu ilerledikçe epik ve Tanrısal bir destana dönüşmüştür. Müzikler, grafikler, oynamabilirlik ve her yönüyle herşeyin doğru olduğu nadir oyunlarından biriydi.

Black Isle BG'nin başarısını yeni projelerine ıvme kazandırmak için kullandı ve yine bir klasik olan Planescape Torment'i, BG için görev paketi olan Tales of the Sword Coast'ı piyasaya sürdü. Başarılarına başarı katan firma artık iyice güçlenmiştir, kendi fanatik hayran kitlesi, istedikleri oyunları yapabilecekleri kaynakları vardır ve herkes onlardan büyük şeyle bekliyor. BG'nin devamını heyecanla beklediğimiz sırada, BG 2'nin çıkışından sadece birkaç hafta önce ve Diablo 2 ile aynı günde piyasaya bir oyun çıktı, Icewind Dale! Böyle bir zamanlamaya satması imkansız gibi görünen IWD sattı ve hatta oldukça iyi sattı ki hemen ardından görev paketi olan Heart of Winter yaptı.

IWD'nin BG serisinden ve Planescape Tor-

TAHMİNİ ÇIKIŞ TARİHİ

06. 2002

Tür • RPG

Yapım • Black Isle

Dağıtım • Interplay

Bize Göre • Black Isle bu türde artık kendini kanıtladı ve Icewind Dale 2 de pek çok yeniliğiyle ilkinin oyun keyfini ve daha fazlasını bize verecek gibi görünüyor.





bilirsiniz. 2D ve bitmapin gücünü yine göreceğiz dostlarım!

Oyunun müziklerini ise Baldur's Gate 2'nin o müzikerini yapan Inon Zur ve IWD 1'in müzikerini yapan Will Jeremy Soule beraber çalışarak yapacaklar! Seslerin ve müziklerin kalitesi konusunda oyun daha çıkmamış olmasına rağmen şüphem yok.

IWD'de en çok sevdigimiz şeylerden biridi de harika artwork ve karakter portreleri. İlk oyundaki portreleri yapan sanatçı maalesef gruptan ayrılmış ama ayrılmadan önce pek çok portre yapmış. Geri kalanı ise onun kadar yetenekli olduğu söylenen başka bir sanatçı yapacakmış. Yeni sanatçının işi en azından aynı kaliteyi yakalaması gerektiği için oldukça zor olacak.

Ve Nihayet Yenilikler...

Black Isle'in dediğine göre oyun alanı ilk oyundakinden daha geniş olacakmış ve yeni mekanlar arasında Underdark, Cold Marshes, Fields of Slaughter da olacakmış. Oyun süresi ise ne yazık ki 30-40 saat olarak planlanmış ama yapımcılar geliştirmiş Heart of Fury moduyla bu sürenin çok daha fazla uzayacağını söylüyor. Heart of Fury kallavi bir zorluk seviyesi ve yaklaşık 100 kadar çok güçlü eşya sadece burada bulunuyor, eh bu da kasıp bu zorlukta oynamak için yeterli bir sebep. Heart of Fury'de oynamasanzda zaten sizi tatmin edecek kadar yepyeni eşya var ama bu eşyaların yanı sıra yepyeni 50 büyü var bu büyülerin çoğu yüksek seviye ve güçlü büyüler. Böylece toplam büyü sayısı 300'ü buluyor.

Oyundaki en güzel yenilikler artık Thac0 ve AC Class sisteminin değişmiş olması. AD&D'nin saçma yönleri 3. Edition D&D'nin iyi yanlarıyla düzeltilmiş. 3. Edition'da olan karakter sınıflarının bir kısmı eklenmiş. Mese-la artık Specialist Clerc olabiliyoruz, Cyric'in rahibi olmak gibi birşey mümkün. Paralı asker gibi oyunda geçen meslekler ve daha pek çok kit oyuna eklenmiş. En güzel yeniliklerden biri de artık karakterimizin irkını olduğu kadar irkinin alt sınıfını da seçebiliyor oluyoruz. Bu da artık Drow, Duergar, High Elf gibi



ment'ten farklı onlardaki gibi epik bir ana karakterin hikayesi yerine basit bir grup maceracıyla zindanda yaratık kesip biçmek, daha çok hazine ve güçlü eşyalar bulmaya dayanıyor. Tabii ki grubumuz zamanla güçlenen kahramanlar halini alıyordu ama yine de BG'de karakterimiz gerçekten 'aşıyordu'. Icwind Dale farklı bir konu sunuyordu ve yine Forgotten Realms'da hemde en güzel yerlerinden birinde, Salvatore'nin meşhur karakteri Drizzt Do'Urdan'ın ilk maceralarını yaşadığı Icwind Dale'de, Buzrüzgari Vadisinde geçti.

Mükemmel grafikler, müzikler ve karakter portreleri ...

Black Isle üç takıma bölünmüş haril haril üç proje üzerinde çalışıyordu ki Torn isimli oyun iptal edildi ve o grup da IWD 2'yi yapanlara

« Oyunun müzikerini Baldur's Gate II'nin müzikerini yapan Inon Zur ve ilk oyunun müzikerinin yapan Will Jeremy Soule beraber yapacaklar. »

katıldı. Böylece iki grup tek oyun üzerinde çalışmaya başladı ve ayrılan kaynak iki katına çıktı! Bu yüzden sadece altı aydır yapılmış aşamasında olmasına rağmen oyunun 28 Mayıs 2002'de çıkış olması planlanıyor. Gelelim Infinity Engine fanatiklerine müjdemize, evet oyunda yine ve muhtemelen 'son kez' modifiyeli Infinity Engine kullanılıyor. Yani alıştığımız ve sevdigimiz izometrik bakış açısıyla olacak. IWD'in grafikleri ve atmosferi zaten mükemmel, şimdi BG 2 Throne of Bhaal seviyesine getiği düşünün, makinanzı kaldırırsa 2048x1536 gibi bir çözünürlükte bile oynaya-

bi özel ırklardan karakterleri oynatabileceğiz demek.

Eh bizim için olduğu kadar yaratıklar için de yenilikler var hemde çok güzel yenilikler. Artık karşınıza warglara binen goblinler, bugbearlar, driderler çıktıktı zaman şaşırmayı ve daha sürüyle daha açıklanmamış yaratık eklenmiş.

Artık bu konuda uzmanlaşmış Black Isle'dan yine hit olacak bir oyun bekliyorum ama tabii ki bunu her zaman olduğu gibi oyun çıktığında göreceğiz. ☺

Ali Güngör



**garceğin
GERÇEĞİN
ÖTESİNDEKİLER
ötesindeki**

Unreal

Unreal ilk çıktığında, grafik kalitesi bilgisayar oyunlarında yeni bir dönemin başladığının işaret olarak algılandı. Nitekim bu grafik motorunu kullanan oyunların haberleri ardı ardına gelmeye başladı. Ardından Tournament geldi ve çitayı biraz daha yükseltti. Ancak şimdi Unreal 2 geliyor ve çitayı yükseltmek yerine bir roketle bindirip aya postalayacak gibi görünüyor. Ve işte daha Unreal 2 çıkmadan bu yeni grafik motorunu kullanan oyunların haberleriyle ağımız açık kalmaya başladı bile. Lütfen kalbi olanlar ilerleyen sayfalardaki resimlere bakmasın!

UNREAL TOURNAMENT 2

İlk Unreal Tournament kendine büyük bir oyuncu kitlesi toplamayı başardı. İkincisi çıktığında da durumun pek farklı olacak

- ◆ Tahmini Çıkış Tarihi: 09. 2002
- ◆ Yapım: Digital Extremes
- ◆ Dağıtım: Infogrames



1998 yılında Unreal ile oyun piyasasında küçük çaplı bir devrim yapana dek, Epic Games sadece küçük ve neşeli oyunlar üreten bir firma olarak biliniyordu. Ancak uzun yıllar üzerinde çalışıkları Unreal ile bir anda özellikle oyun grafikleri teknolojisinde tamamen yeni bir sayfa açtılar. Hemen ardından Digital Extremes ve Legend Entertainment ile birlikte tasarlayıp çıkardıkları Unreal Tournament ise sadece grafik değil, yapay zeka ve multiplayer oyun tasarımlı konusunda da yapılabilecek bir sürü yeniliğin olduğunu gösterdi.

Unreal grafik motoru daha sonra pek çok yeni oyunun yapımında kullanılmak üzere farklı firmalar tarafından tercih edildi. Ne var ki oyunun kendisini yapanlar Unreal Tournament için ek haritalar ve yamalar çıkarmak dışında pek fazla aktivite göstermediler. Fakat bu durumun tembellikten kaynaklanmadığı yakın zamanda ortaya çıktı. Çünkü Unreal oyunlarının yayımcısı olan Infogrames Unreal Tournament 2'nin geliştirilmekte olduğunu açıkladı. Böylece PC için geliştirilmekte olan Unreal 2 ve X-BOX için hazırlanan Unreal Championship ile birlikte, halen üzerinde çalışılmakta olan Unreal oyunlarının sayısı üçe yükselsmiş oldu.

Burada bir defa daha vurgulamakta fayda var, şu an hazırlanmakta olan Unreal oyunlarından sadece Unreal 2 ve Unreal Tournament 2 bilgisayarlar için geliştirilmektedir. Unreal Championship ise tamamen X-BOX için hazırlanmakta olan bir oyun ve PC için herhangi bir şekilde port edilmesi gündemde değil. Tabii bu kadar fazla "Unreal" oyunu üzerinde çalışıldığı zaman tüketicilerin kafasının karışması oldukça mümkün. Ve Infogrames yetkilileri de bundan çekindikleri için her fıratta üç oyunun da tamamen farklı olduğunu vurguluyorlar.

Yeni oyun...

Unreal Tournament 2 multiplayer ağırlıklı olarak tasarlanan bir oyun, ancak ilkinin aksine çok daha gelişmiş bir Single Player bölümüne de sahip olacak. İlk oyunda Single Player oynamak isterken sabit bir takımın parçası olarak dövüşmekten başka bir seçenekiniz yoktu. Ancak ikinci oyunda bu durum tamamen değişiyor.

Tournament 2'yi evde tek başına oynamak istediğinizde bot oyuncularından oluşan bir takım kurabileceksiniz. Bu oyuncular-

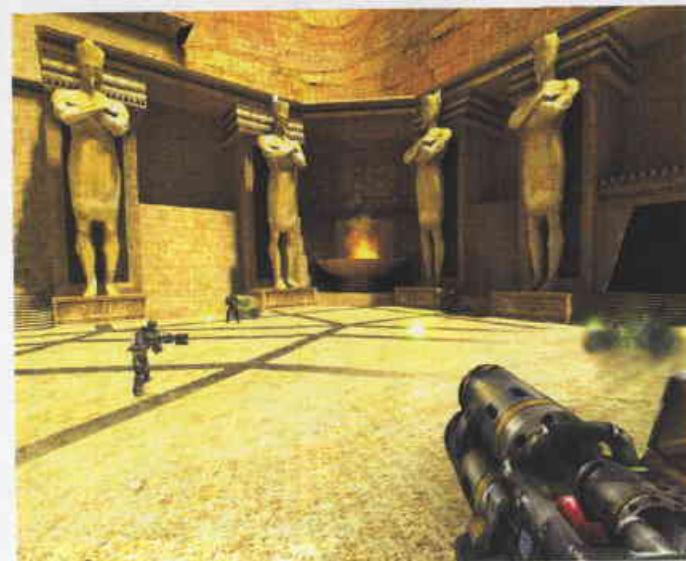
nız istediğiniz zaman değiştirmeniz, dışarıdan başka adamlar tutmanız tabii ki mümkün. Ne var ki zaman geçtikçe bunu yapmak sizin için daha da zor olacak, çünkü oyun ilerledikçe adamlarınızın gelişliğini ve takımını oturmaya başladığını göreceksiniz. Her karşılaşma botların takımına uygununu ve belirli konularındaki yeteneklerini daha da geliştirecek. Yeni bir üye almak için tanıdığınız bir takım üyesini çıkarmak oldukça zor bir karar, ancak bu sayede her Single Player Campaign bir öncekinden daha farklı bir çizgi izleyebilecek. Tabii burada botların "zekası" gündeme geliyor, ne de olsa takım elemanlarınızın kötü oynaması tüm işi battrabilir. Neyse ki Unreal serileri yapay zeka açısından oldukça iyi bir geçmişe sahipler. Yeni oyunlarda ise yapay zeka konusundaki gelişmelerin es垦ini gölgede bırakacağı belirtiliyor.

Yeni grafikler...

Unreal Tournament 2 tamamen yeni geliştirilen Unreal 2 grafik motoru kullanılarak hazırlanıyor. Doğrusu şu anda gördüklerimizden şunu söyleyebiliriz ki Unreal 2 grafik motoru şu anda dek yapılmış rakiplerinden çok çok ileride. Bu yeni motor en küçükten en büyüğe dek modellerin çizilmesinde inanılmaz seviyelerde detaya izin veriyor, ayrıca bunların animasyonlarını da bugüne dek yapılmış hemen hiçbir oyunda bulunmayan bir gerçekçilikle ekrana getiriyor. Çoklu grafik motorunun aksine son derece geniş oyun alanlarının rahatlıkla modellenmesine izin veren bu yeni motor kapalı alanlarda da herhangi bir zayıflık göstermiyor.

Ancak burada küçük bir sorun ortaya çıkabilir, çünkü Tournament 2 öncelikli olarak multiplayer ağırlıklı bir oyun olacağından, aşırı büyük alanların kullanılması oyun temposunu aşırı biçimde düşürebilir. Neyse ki programcılar bunun farkında ve oyun haritalarının oyuncuların kopup gitmesine sebep olmayacağı biçimde tasarlanmasına büyük özen gösteriyorlar. İlkinin aksine Tournament 2 açık oyun alanlarına da sahip olacak. Üstelik bu alanlarda oyuncuların kullanımı için çeşitli araçlar da bulunacak.



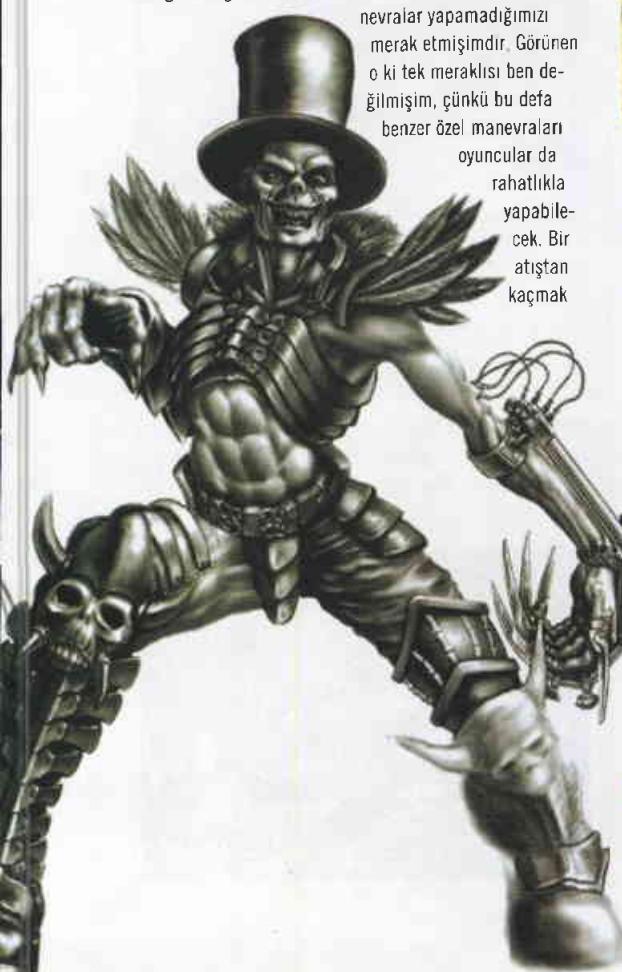


Fakat oyun dengesinin korunması açısından bu araçların tasarımını ve oyundaki etkileri takımlar arasındaki dengeyi çok tazla bozmayacak şekilde hazırlıyor.

Yeni hareketler...

Unreal Tournament oynarken sık sık botların ilginç hareketlerini şahit olmuşsunuzdur, mesela oldukça geniş bir uçurum karşısına atlarken havada takla atmaları gibi. Doğrusu ben her zaman neden böyle ilginç manevralar yapmadığımızı merak etmişimdir. Görünen o ki tek meraklısı ben değilmişim, çünkü bu defa benzer özel manevraları

oyuncular da rahatlıkla yapabilecek. Bir atıştan kaçmak



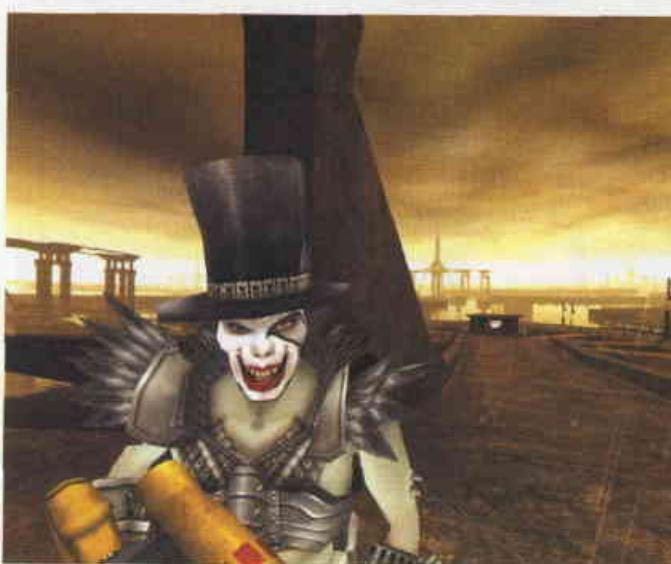
ya da benzer özel durumlarda başvurulacak bu tür manevralar temelini aslında önceki oyunlardaki "Dodge" manevrasından alıyorlar. Ne var ki etrafta üçlü saltolar atarak dolanın bir sürü eleman göremeyeceksiniz, çünkü bu hareketleri yapabilmek için bir tür bio-enerji kullanmanız gerekecek ve bu da öyle çabucak dolmayacak.

Aynı şekilde sağık, cephe ve zırh toplama olayına da yeni bir boyut getirilmiş. Oyun başlamadan önce takımınzıdaki elemanların hangi silahlara sahip olacağını ve ne tür bir taktik uygulayacaklarını belirleyeceksiniz. Tabii taktik kararları oyun esnasında yeniden gözden geçirmek ve hızlı bir biçimde takıma yeni emirler verebilmek mümkün olacak. Ancak bu defa karşılaşma esnasında vurulan ve tekrar oyuna giren bir oyuncu tüm haritada yeniden silah bulmak için koşututmak zorunda kalmayacak. Bu durum oyunun dengesini ciddi bir biçimde bozabileceğinden, bu defa "dirilen" oyuncuların standard silahlarıyla birlikte oyuna girmesine izin veriliyor. Fakat bu silahlar için gereken cephenin ancak çok küçük bir kısmı envanterinizde bulunacağından, yine de malzeme toplamak zorunda olacaksınız.

Malzemeler ise artık etrafta dağıtık bir biçimde bulunmayacak, özellikle zırh, cephe ve sağlık paketleri haritadaki belli yerlerde bulunan "şarj cihazlarından" alınacak. Bu cihazlar her seferinde belli bir miktar malzeme verecek ve kısa bir süre sonra tekrar dolacaklar. Tabii bazıları bu cihazların etrafına pusu kurmayı düşünebilirler, ancak cihazların konumları ve dolma süreleri bu pusu işini hayli zorlaştıracak şekilde ayarlanıyor.

Farklı tipler...

Unreal aslında şu ana dek oyunlarda görüldüğüinden çok daha geniş bir oyun dünyasına sahiptir. Ve özellikle Tournament pek farklı ırktan ve gruptan akilli yaratığı ken-



dine çeker. Bu temaya bağlı olarak Tournament 2 öncəkinden çok daha geniş bir "oyuncu" repertuarına sahip olacak. Tabii isteyenler yine Space Marine modelinden yola çıkan karakterleri seçebilecekler. Ancak bu defa gerek sizin, gerek rakiplerinizin karakter modellerinde gerçekten de büyük bir çeşitlilik olacak, bu da şüphesiz oyunu oldukça renkliştirecek. Şu an için oyunda 50 civarında farklı karakter modeli olması planlanıyor.

Oyunda yaklaşık 30 kadar farklı oyun haritasının bulunacağı bildiriliyor, bunların bazıları tamamen açık alanlardan oluşurken, bazıları da açık ve kapalı mekanların kombinasyonlarından meydana gelir. Oyunda şu an için beş farklı Multiplayer oyun modu mevcut. Bunlar Capture The Flag, Domination 2, Bombing Run, Deathmatch ve Team Deathmatch olarak tanımlanıyor. İlk oyundaki Assault moduna bu defa yer verilmemiş gibi görünüyor. Tabii bu durum bazı oyuncuları oldukça üzebilir, mesela ben ilk oyunun Assault haritalarını oldukça sever ve sık sık oynarım. Ancak tabii ki oyun henüz tamamlandıktan zaman içinde bu karşılaşma türlerine yenileri de eklenebilir.

Sonuç olarak Unreal Tournament 2 pek çok açıdan ilkinin aşacak bir yapılmak olacak gibi görünüyor. Özellikle Single Player oyundaki takım yönetimi ve gelişmiş grafikler dikkat çekiyor. Şüphesiz Digital Extremes ilkini aşacak bir oyun yapmak için sadece Epic Games ile haberleşmek yerine, Unreal oyuncuları ve klanları ile görüş alışverişini yapma kararını almakla oldukça akılî bir iş yapıyor. Oyunun çıkışmasına en azından 7-8 ay daha var, programcılar bu yılın üçüncü çeyreğini hedefliyorlar. Tabii ki bu dönemde çok büyük bir değişiklik olabilir, ancak oyunun şu ana dek hazırlanmış olan genel yapısında çok büyük bir değişiklik olması da beklenmiyor.

M. Berker Gündör

Minik Oyuncaklar!

Yapımcılar oyuncuların gelen istekler doğrultusunda silahlarda da bazı değişiklikler yapıyorlar. Herşeyden önce silahların genel tasarımları daha



"gerçekçi" bir çizgi izleyecek şekilde değiştiriliyor. Mesela Flak Cannon bu oyunda da var, ancak bu defa ilk atış modunda fırlatılan şrapneller duvarlardan daha az sekecek. Öte yandan bazı silahların üzerinde yapılan değişiklikler de



oyunun dengelenmesine yönelik. Mesela başta ben olmak üzere çoğu oyuncumun favorisi olan Sniper Rifle artık mermi yerine yıldırım fırlatacak. Bunda amaç bir oyuncunun bu silahla hattan uzak bir köşesinde yatarak devamlı frag almamasını önlemek. Atığımız yıldırım mermi gibi anında hedefe ulaşacak, ancak kısa bir an için bile olsa yerinizi belli edecek.



Y-PROJECT

İlk Unreal Tournament kendine büyük bir oyuncu kitlesi toplamayı başardı. İkincisi çıktığında da durumun pek farklı olacak

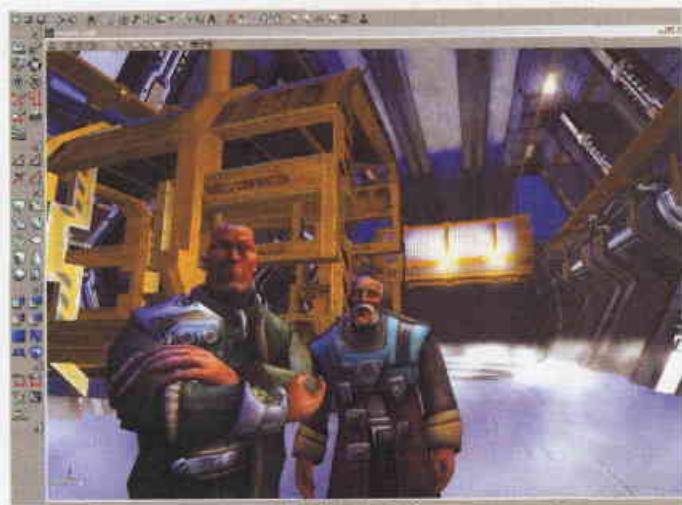
- Tahmini Çıkış Tarihi: 05. 2003
- Yapım: Westka Interactive
- Dağıtım: Belli Değil

Dikkat, şimdilik okuyacağınız oyun olan Y-Project, Unreal motorunu bir sürü değişik süslemelerle geliştirmiş ama epey klişeleşmiş diyelebilceğimiz bir konuya da işlemiş, gelecekte geçen bir FPS'dir sevgili Level halki. Westka Interactive normalde Alman piyasası için 93'ten beri software'ler yazan bir firma olmasına rağmen Battle Isle, Settlers, Rayman gibi oyunların yapımında da rol almış bir ekip. 1 yıl sonra bitmesi gündemde olan son oyunları Y-Project ise, bundan tam 200 yıl sonra geçen hafif RPG öğeleri de barındıran Action-Adventure, FPS tadında bir oyun.

Dev böcek kafalar, her an karşımızda!

Oyunun konusuna göre insanlık uzaya açılmış, büyük bir gemiyle de bilinmedik bir gezegene inmiş ve kolonizasyon işlemlerine başlanmıştır. Amaçla inşa edilen gezegene inilirken, geminin laboratuvarında genetik oyunanın bir böcük bir şekilde kaçmayı başarır ve gezegende daha da değişik mutasyonlar geçirerek korkunç bir hızla çoğalır. Kısa bir sürede milyonlara ulaşan dev böcekler o sırada hayatlarını artık yavaş yavaş kurmuş insanlar için basit eğlencelikler olmaktadır çok ciddi bir tehlikeye dönüşürler. Tüm insanların yaşadığı dev bir fanusta çevrili gezegeneki yegane şehre saldırırlar ve fanusu kırarak içerideki mahalle sakinlerine ölümün binbir türlüne tanıtımıya başlarlar (ya nedense gözümüzün önünde Starship Troopers diye bir isim canlandı ama neyse, tesadüftür herhalde..) Bu durumda siz de tüm insanlığı kurtaracak super adam roflünüzü alır ve sahneye büyük adımlarla çıkarsınız. Oyunun buraya kadar anlatığım yüzbinlerce defa gördüğümüz klasik konusu bu noktadan sonra biraz renklenderek değişimiyor. Şehirde sizden başka böcek katılımı yapmak isteyen iki tane ana grubu var. Ama bunlar tamamen birbirinden farklı politikalar içerisinde amaçlarına ulaşmaya çalışıyorlar. Bir tamaamen askeri kuvvet ve orduya önem veren, diğer de teknolojinin niyetlerini sonuna kadar kullanma taraftarı olup, olabileğine az mermi sesiley iş görürüler.

İşte siz oyun boyunca bu iki taraftan birine yardımcı olacaksınız. Tabi yardımlarınız karşılığında o tarafın felsefesi dahilinde de çeşitli destekler alacaksınız. Yani askeri tarafa yardım etmeniz yeni ve daha gelişmiş silahlar demek olurken, diğer taraf da teknolojik olarak her tür desteği sağlayacak. Önemli olan ve oyunu ilginç hale sokan ise bu iki taraf arasındaki seçimi-



niz hiç bir şekilde kesin ve net olmak zorunda değil. Yani oyun boyunca istediğiniz zaman sadakatınızı değiştirip, biraz ona biraz da diğerine çalışabilir, ya da işin sonuna kadar alınızı sadece tek bir tarafın bayrağına boyayabilirsiniz. Bu da diğer bir deyişle lineer olmaktan uzak, dali budaklı ve kendini defalarca oynatabilecek bir senaryo hazırlımları demek.

Oyunda Unreal motorunun en büyük süsü kuşkusuz nefes kesici olduğu iddia edilen demoları ve matematik ve fizik kuralları olmuş. "Geliştirilmiş parçacık efekti" neredeyse oyunındaki her molekülün başlığına kontrol edilmesini sağlayarak tüm obje, yarıatkıl ve karakterlerin aynı gerçekle olduğu gibi gözmelerini ve hareket etmelerini sağlıyor (heyet be?).

Bu büyük iddiaların kesin sonuçlarını 2003'ün ilk çeyreğinden önce göremeyeceğimiz kesin olduğuna göre size şimdilik diğer oyunlarla ilgilenmenize izin var, ancak gözünüzü bu böcek avcılığından çekmeyin derim.

Gökhan&Batu



DEUS EX 2

Deus Ex 2 yakınında olmasa da çıkacak. Ve çıktığında yer yerinden oynayacak.

- ◆ Tahmini Çıkış Tarihi: Belli Değil
- ◆ Yapım: Ionstorm
- ◆ Dağıtım: Eidos Interactive



"Siz de sıkıldınız mı devam oyunlarından. Yani bir oyun ne kadar devam edebilir ki? Eninde ya da sonunda kendini tekrarlayacaktır."

Şeklinde konuşan insanlar etrafınızı sardı mı? Ömründe üç, beş tane oyun oynamış insanlar gelip size bilgiçlik taşıyor mu? Taslalar tabi... Şu internet yok mu, hepsi onun başının altından çıkıyor. Adam daha kemanla CD-ROM sürücüsü arasındaki farkları bilmiyor (ki arada hatırlı sayılır farklar vardır) karşınıza çıkıp size Unreal motorundan bahsedebiliyor. Gerçekten bu motorla su motorunu ayırbılır mi? Sanmam...

Her neyse, burada bahsedeceğim şey bir oyun. Hem de kaliteli ve 'şahane olacak' oyun türüne giren bir oyun. Deus Ex 2. İnsanların ikinci oynarken nasıl kendilerini evlerine kapayıp kapılarına ve telefonlarına "Yokum arkadaşım İşte, rahatsız etme!" tarzı notlar yazdıklarını hatırlıyorum da ikincisi için yorum yapamıyorum. Ama madem ki yorum yapmak yazı yazmanın değişmez bir parçasıdır, o zaman kollarımı iyice sıvayıp kahveden bir yudum daha alırmam gerekiyor.



ASSAULT GUN



Deus Ex nedir?

Deus Ex, Latince'de tamamı "Deus Ex Machina" olan 'makina tanrıdan olma' anlamına gelir. Orta çağda birisi böyle bir cümle kursa lime lime ederlerdi. Gel gelelim ki Ion Storm firması bu isim üzerinden Türkiye ekonomisini refaha kavuşturacak kadar para kazandı. Hani zenginin malı zügürdüne çenesini yorarmış ya, bizimki de o hesap.

Adamlar bu oyunun ilki için çok uzun süre uğraşmışlar. İkincisi için de en az birincisi kadar çaba harcamışlar gibi görünüyor. Henüz tamamlanmamasına karşın, kabasını almışlar. Şu an yeni motorları hazır. Tabii su değil 'Unreal 2' motoru. İsterseniz burada size kaç fps performans verdiğini ya da poligon sayılarındaki şahane gelişmeleri anlatmayayım. Sizinle bu oyuna biraz daha farklı bir açıdan yaklaşmak istiyorum. Evet, bu oyunun burada seçimle amacı adamların belli bir grafik motorunu tercih etmeleri. Ama oyunu yapan firma olan Ion Storm, oyun motorunu yalnızca bir araç olarak kullanıyor.

Gerçekten de bazı oyunlar sadece değişik bir grafik

Latince "Bilader" nasıl denir?

Arkadaşlar, sizlere etrafınızda insanlara hava atma olanağı sunuyorum. Okuyun öğrenin, anlatın, dalgamızı geçin. Bu kuyağı yapacak olan bir adam ben varım şualemde.

Carpe Diem: Günü yakala.

Cave Diem: Kopeğe dikkat.

Cogito ergo sum: Düşünüyorum o halde varım.

Sapientia vino obumbratur: Şarap düşünüceyi yok eder (fondip öncesi cümle)

Deo, Regi, Patriae: Tanrı, Kral, Vatan

Quo Vadis: İhop, nereye bilader?

Abyssus abyssum invocat: Cehennem cehennemi çeker.

Aeternum vale: Elveda (adamların vedası bile çok karizmatik)

Domino Vobiscum: Pizzaci çocuk geldi.

Sic semper Tyrannus: Dinazorunuz hasta

Nunc Tutus Exitus Computarus: Bilgisayarınızı şimdi kapatabilirsiniz

kartını desteklediği için ya da sadece değişik efektleri olduğu için piyasaya sürülmüş. Teknolojinin sürekli kendini yenileydiği bu dönemde bu tür oyunlar kısa vadeli kararlar getirmekle beraber bana göre ancak manav mantığına sahip bir insan buna dayanarak oyun çıkartır.

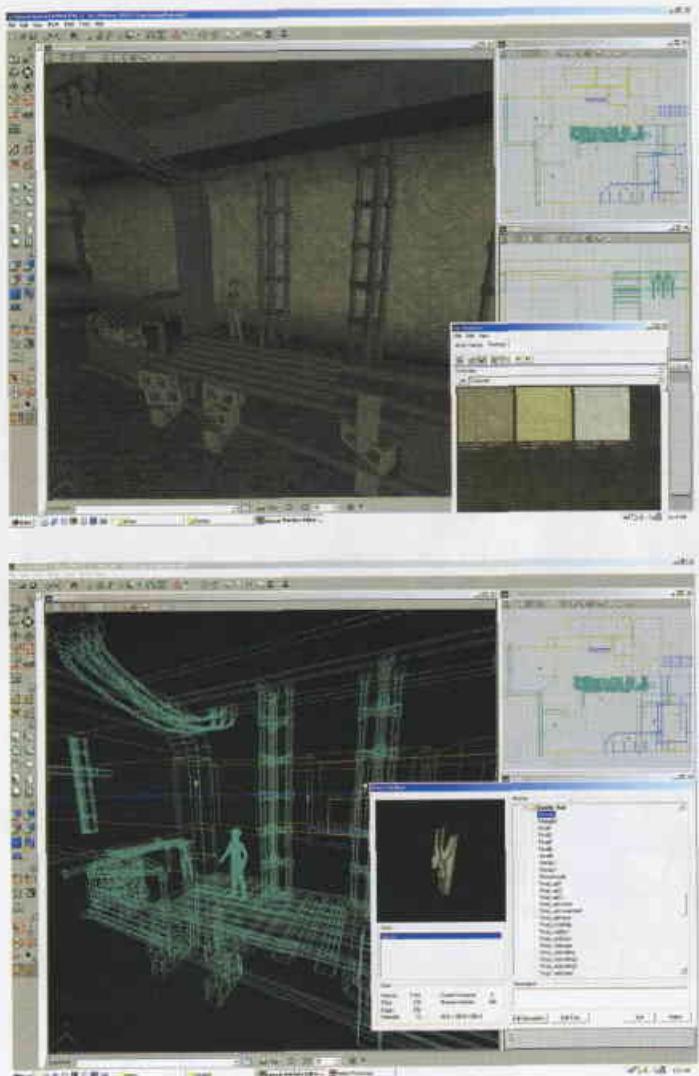
Deus Ex'in arabaları

Henüz yolun başında oldukları söyleyen Ion Storm firması, aslında oldukça ilerlemiş oldukları bir türlü kabul etmek istemiyor. Onlara göre oyunun yapmanın en önemli ve en yorucu yeri son düzeltmeler. Oyun daha karışık ve daha oynayana bağlı bir hale geldikçe kontrol etmek de o kadar zorlaşıyor. Kadronun bundan önce serinin ilk oyununu, System Shock ve Thief silsilesini, Ultima Underworld'ü yaptığı düşünülürse kesinlikle oyun yaparken bu tür testlere ve düzeltmelere üşenmemiştir. Karakterinizi oyun içinde istediğiniz gibi geliştirebildiğiniz hesaba katıldığında her canavarın dengesini ayrı ayrı ayarlamak bir kabus olmalı. Hatta bunu kendileri de itiraf ediyorlar. Firma yöneticilerinden birinin System Shock için verdiği bir demeçte; "Oyunu bitirip de test aşamasına geldiğimizde, üç gün boyunca başka hiçbir şey yapmadan korktuğumu hatırlıyorum" laflarını bizzat duydum (duyar gibi oldum?).

Arabanın bagajındaki kiler

Bu oyun aslında birçok şekilde gelecek. Firmanın bütün uğraşı farklı platformlarda oyunu aynı anda çıkarmak. Çıkış tarihi ise ne yakın ne uzak, 2003 İlkbaharı. Oyunun hikayesine gelince. Kesinleşmiş bir hikaye akışı olmamasına rağmen, internette çeşitli 'atıp tutma' haberleri yayıldı.

Buna göre hikaye ilkinden 15 yıl sonra geçiyor. İşte bu kadar. Hikaye hakkında başka bilinen bir şey yok. Var gibi göstermek isterdim ama gerçekten yok. İlk oyun üç farklı şekilde bitirebildiğinizden, atıp tutma katsayıları oldukça düşük. Şahsi kanaatim başka karakterlerle tamamen değişik bir hikaye tasarlandığı yönünde. Nitelik, Eidos da yaptığı açıklamalarda bunların işaretini vermeye başladı. Bir değişik nokta da oyunun çıkışken multiplayer desteğinin olmayacağı yönünde – Bu insanlar tamamen konsantr ol-



muş şekilde muhteşem bir oyun yapıyorlar —. Açıklamalara göre görevler değişiklik göstteriken, entrika ön planda tutulacaktır. Yani siz sağda solda çeşitli robotları ve psikopat gibi insanları öldürmeyecek, tersine onlarla konuşup kazık yiyeceksiniz. Entrika böyledir. Tam "Gol attım bu işten ne kadar karlı çıkacağım, tanım yaşasın!" derken bir başkasınız aa, kazık!

Kendilerine göre Ion Storm'un önem verdiği şeylerin başında oyuncunun tecrübeşi geliyor. Yani oyunun konusu ve grafikleri tamamen ikinci planda. Böyle bir oyunun sonunda karşımıza yapanlardan da oynayanlardan da bağımsız bir şey ortaya çıkıyor. Half life gibi oyunlarda her türlü karşılaşma oraya özgü ve önceden hazırlanmış. Aynı şeyi bu firmmanın yaptığı oyunlarda görmek ise neredeyse imkansız. Bütün doğuşlar ya da karşılaşmalar (encounter) hesaplanmamış, sadece karakterinizin tecrübesine uygun hale getirilmiş... Bize de bu girişim gerçekten sizi oyun içine alıyor.

Firmadan bir haber daha, Ion Storm adı yakın zamanda değişecek. Kendi başlarına bir firma haline geldikleri için kendilerine özgü bir isim bulma arayışındalar. İlk düşünülen isimlerden bir tanesi kendi içine kapaklı ve kendi kendine yetebilmesini kamuoyuna yansitan 'Liminal Games' ismidir. Fakat şu aralar ağırlık kazanan isim 'Manifesto Games'. Bir şeyler yapmak istediklerini ve bir vizyonu sahip oldukları belirtmek için bu ismini tercih edecek gibi geliyor bana ve diğer oyunseverlere.

Deus Ex'in yeniden doğuşu

İlk oyunu tarihin tozlu ama unutulmayan sayfalarının arasına gönderirken yenisini saborisizlik bekliyoruz. Grafikleri iyi olduğu için değil. Müziklerin de konuya bir alakası yok. Beklememizin nedeni bu oyunun bir efsane olması. Ve belki kulağa çok Hollywood-vari gelebilir ama efsaneler asla ölmez. Sadece zamanları gelene kadar uyurlar. Ve öyle görünüyor ki gelecek İlkbahar, aylarla beraber başka birlerini de kiş uykusundan uyanıracak.

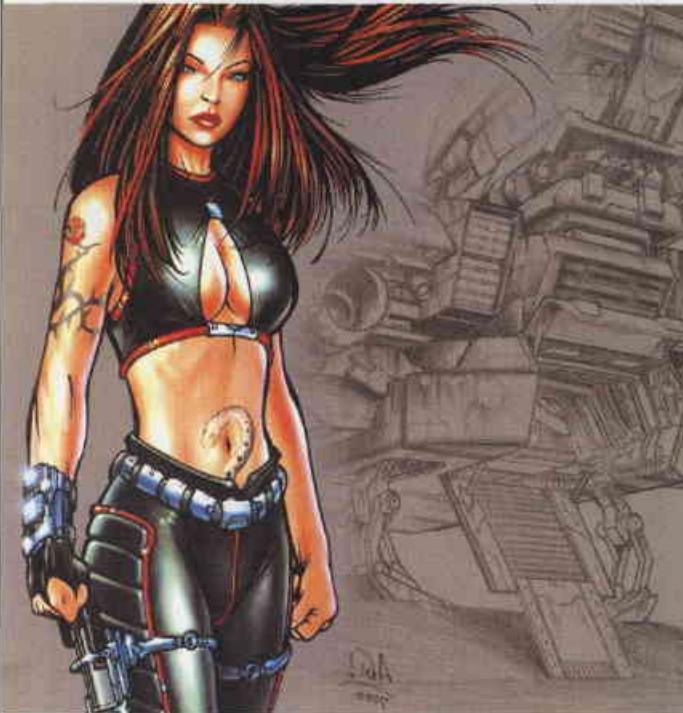
Serkan Ayan / Rüya Takımı



UNREAL 2

Bir bilgisayar oyununu nereye kadar geliştirebilirsiniz?

- ◆ Tahmini Çıkış Tarihi: 10. 2002
- ◆ Yapım: Legend Entertainment
- ◆ Dağıtım: GT Interactive



Geçen Haziran sayısında Unreal 2 ile ilgili bir ilk bakış yazısı yayınlamıştık. Ancak oyunun çıkış tarihi yaklaşık olarak elimize daha fazla bilgi geçmeye başladı. Bu yüzden kalıp bir ilk bakış daha hazırlamaya karar verdik, çünkü bu oyun çoğu oyuncunun olduğu gibi bizim de müthiş ilgimizi çekiyor. Haliyle bildiklerimizi sizinle paylaşmak istedik, eh ne de olsa bir oyun dergisinin işi budur, değil mi?

Unreal ilk çıktığında sadece FPS türünü değil, grafik açıdan tüm oyun piyasasını temelinden sarsan bir yapılmıştı. O zamana dek nispeten "hafif" oyuncular yapmakla tanınan Epic Megagames bir anda tüm standartları değiştirmiştir. Tabii oyun grafik açıdan oldukça mükemmel ama konu ve içerik hakkında pek aynı şeyi söylemek mümkün değildi.

İlk oyunun üzerinden hayli zaman geçti, göründüğü kadariyle Epic Megagames programcıları oyundan ziyade grafik ve fizik motoru programlamaya yönelik durumda. Çünkü temelde Unreal teknolojisi kullanan yeni oyunların hemen hepsi farklı bölümleri ya da şirketler tarafından hazırlanıyor. Epic bu bölgelere yazılımsal olarak destek veriyor ve oyun motorunu sağlıyor, ancak bunun dışında pek bir katkıda bulunmuyor. Mesela yeni yapılmakta olan Unreal 2 tamamen Legend Entertainment tarafından geliştiriliyor.

Eski bir efsane...

Bu noktada Legend ile ilgili önemli bir hususun altını çizmek gerekiyor. Bu firma 1989 yılında kurulmuş ve bundan sonra ki 7 yıllık dönemde oyun piyasasında oldukça iyi tekliler alan Adventure türü oyuncular yapmışlardır. Ne var ki bu türde duyulan ilginin azalmaya başlamasıyla birlikte, Legend yön değiştirmek zorunda kalmıştır. Daha sonra Epic Megagames'i de bünyesinde barındıran GT Interactive firması tarafından satın alınan Legend, burada yaptığı Return To Na Pali ve Wheel of Time gibi işlerle övgü kazanmış, istenirse FPS türü oyunculara da iyi hikayeler anlatılabilceğini göstermişlerdir. Haliyle Unreal 2'nin yapılması gündeme geldiğinde, Epic yetkilileri oyun tasarımının Legend tarafından yapılmasına karar vermiştir.

Bu noktada alınan kararın ne denli yerinde olduğunu daha Unreal 2'nin genel yapı-

sına bakar bakmaz anlıyorsunuz. Herşeyden önce yeni oyunun son derece detaylı bir senaryosu var. Bu senaryo siz 50 yaşında ve çok zaman önce aktif görev dışı bırakılmış Atlantis adlı bir geminin komutanı olarak büyük bir savaşın ortasına sürüklüyor. Siz ve emrinizdeki 3 kişilik derme çatma mürettebat yeni kurulmakta olan bir kolonideki güvenliği sağlamak için kenarda kalmış bir sisteme gönderiliyorsunuz. İlk başlarında işler sorunsuz yürüyecek gibi geliyor, ancak kısa süre sonra aslında bölge şerifi olarak pek fazla işleviniz olmadığını görürsünüz. Uzaylısından paralı askerine, yabancı uygarlıkların ordularından dev şirketlere kadar ipini koparan sizin garip sistemeye geliyor, böylece kısa süre sonra ortam çok tatlı, çok şeker bir hal alıyor. Tabii bu hengameye eski dostlarınız Skaarj savaşçılarının katılmaması düşünülemez. Ancak ilk oyun dan miras kalan tek unsur da onlar zaten, onun dışında herşey tamamen yeni.

Yeni dünyalar...

Unreal 2 ilkinin tersine tek bir dünyada değil, bütün bir yıldız sistemi içindeki çok farklı mekanlarda geçiyor. Atlantis hurda bir gemi olabilir, ancak görev aralarında size üs vazifesini görmekte yetinemeyip sizin görevinizin geçtiği farklı mekanlara da taşıyor. Oyunda toplam 13 görev bulunacak ve bunlar kendi içlerinde toplam 35 civarında seviyeli barındıracaklar. Doğrusu ortamların genel görünüşü bugüne dek bir oyunda görmüş olduğunuz herhangi bir şeyleden çok daha gerçekçi ve detaylı olacak biçimde hazırlanıyor. Yapımcılar özellikle oyunculara tamamen farklı bir dünyada oldukları hissettirecek her türden küçük detayı oyuna katıyorlar. Ağaçlar dibine dek girsəniz de ağaç



gibi görünüyor, bir çöl ortamı uygun canlı yaşamını barındırıyor, asteroid kuşağı uzayın tam göbeğinde yapayalnız olduğunuz hissini altını çiziyor. Tabii bu denli güçlü bir grafik motorunun sunduğu olanaklardan faydalana bilmek için ciddi güçlü bir bilgisayar gerekecektir.

Ancak oyun sadece son derece gelişmiş grafikleriyle değil, bunları nasıl kullandığı ile de diğer programcılar örnek olacak gibi görünüyor. Mesela bu oyun için tamamen yeni geliştirilmiş olan GOLEM adlı bir program modülü sayesinde karakter animasyonu tamamen yeni bir boyut kazanacak gibi görünüyor. GOLEM temelde iskelet bazlı bir sistem, ancak gerek yüz, gerek vücut animasyonlarında tasarımcılara çok büyük serbestlik tanıyor. Bu modül sayesinde programcılar her durum için farklı bir animasyon hazırlamak zorunda kalıyorlar, çünkü oyundaki tüm karakterler otomatik olarak duruma uygun biçimde calandırılıyorlar. Her karakter gerek onları konuşurken, gerek dövüşürken daha önce hiçbir oyunda görmedığınız biçimlerde yüz ve vücut animasyonları sergiliyorlar.

Tabii tüm yaptığınız önlüğe çıkanı öldürmek olsayı bu o kadar önemli olmazdı. Ancak Unreal 2 diğer karakterlerle olan etkileşiminizi de bir FPS için alışılmadık biçimde ön plana çıkarıyor. Hem gemi mürettebatınız, hem de görev esnasında karşılaşacağınız karakterlerden bazıları ile detaylı biçimde bilgi alışverişinde bulunabilecek, böylece durumla ilgili daha detaylı ayrıntılı bir fikir edinebileceksiniz. Ancak bu konuşmalarda dikkatli olmanız gerekecek, çünkü genel tavınız daha ileride alacağınız tepkileri olumlu ya da olumsuz biçimde etkileyebilecek.

Silah Kardeşleri...

Unreal 2 oynarken çoğu görevin tek başınıza çıkacaksınız, ancak bazen müttefikleriniz de olabilecek. Mesela bir görevde dalga dalga gelen düşmana karşı bir koloniyi savunurken, bir başkasında ise çok iyi korunan bir düşman üssüne saldırmak için Marine birliklerinden yardım almanız gerekecektir. Unreal oyunlarındaki yapay zekanın kalitesi zaten bilinen bir şey, ancak burada seviye daha da yükseliyor. Bunun dışında uygun görevlerde yanınızda askerlere detaylı biçimde emirler verebileceksiniz. Düşmanlarınız ise ırklarına, bölüm içindeki amaçlarına ve sizin olaya olan etkinize göre hareket edecekler. Karşınızdaki düşmanların düzenli bir orduya mı yoksa derme çatma bir çete耶 mi mensup olduklarını davranışlarından rahatlıkla anlayabileceksiniz dersek yalan olmaz.

Tabii bir FPS'yi ilginç kılan unsurlardan birinin silahlar ve ekipman olduğunu unutmamak gerekdir. Siz Dünya kö-

kenli olduğunuzdan, silahlarınız da bunu yansıtacak. Ancak görevler esnasında karşılaşlığınız düşmanlarınızın silahlarını da kullanabileceksiniz, tabii haklarında detaylı bilgi edindiğinden sonra. Bunun dışında standard donanım olarak Power Armor giyeceksiniz ve bunun sunduğu imkanlarından yararlanacaksınız. Mesela uzaya geçen görevlerde bu zırhın manyetik botları sayesinde boşluğa savrulmaktan korunacaksınız.

Uzaya savrulmaktan bahsetmişken, bu oyun için geliştirilmekte olan fizik motorundan da söz etmek gerekmektedir. Elimize geçen birkaç teknoloji demosunda gördüğümüz kada-riyala, cesetler dahil hemen herşey etkileşimli ve kurşunlardan yerkemime dek pek çok dış kuvvette tepki veriyorlar. Mesela merdivenden çıkan birini vurdugunuzda arkadan gelenlerin üzerine yuvarlıyor. Aynı şekilde üst üste konmuş varilleri ateşinizle devirip arkasında saklanan birini ezebilmek ve benzeri pek çok olayı gerçekleştirmek mümkün. İşin güzel tarafı bunlar önceden hazırlanmış şeyler değil, fizik motoru her an devrede ve nesneler arasındaki ilişki devamlı kontrol ediliyor. Tabii bu biraz işlemci gücü yiyecektir, ama bence değer. Oyunun piyasaya çıkışmasına çok fazla bir zaman kalmadı denebilir, birkaç aya kadar tamamlanması bekleniyor. Ve sanız Unreal 2 pek çok açıdan ilkinden daha büyük gürültü koparacak.

M. Berker Gündör



MOBILE FORCES

FPS dünyasını sırtlamış taşıyan bir jip dolusu tehlikeli adam...

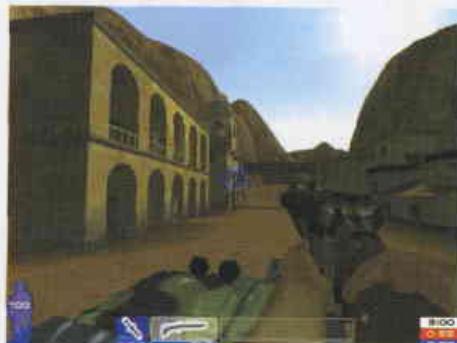
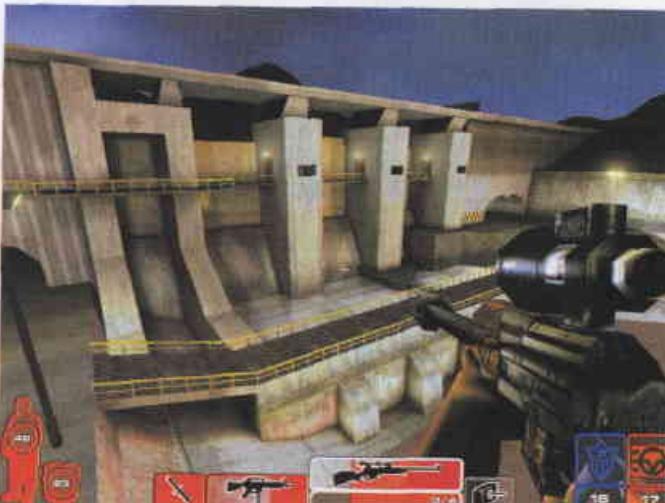
- ◆ Tahmini Çıkış Tarihi: 12. 2002
- ◆ Yapım: Rage
- ◆ Dağıtım: Rage

Unreal motorunu olabilecek en iyi şekilde sömürmeye and içen ve bu konuda oyunculara en iyi sömürgeyi en lezzetli şekilde verecek olan firmaların başında gelenlerden biri de Rage firması. Mobile Forces adlı oyunla son zamanlarda göze batan Rage'in diğer FPS firmalarına karşı en büyük kozu yaptıkları oyunun mobil araçlar üzerinde oynanan ilk ciddi FPS olması. Yani yüksek rampalardan, ani dönüşlerden, dört teker üzerinde maksimum hızdan ve adrenalini deposu atlayışlarından bahsediyorlar. Elbette tüm bunları tek başınıza yapmayıorsunuz. İster de arkadaşlarınızı aracın arkasına doldurur av işini onlara verip aracınızı kullanırsınız, ister de direksiyonu epey gelişmiş yapay zekanın güvenli ellerine bırakıp arkadaşın makinelini tüfekle ay ışığı sonatına eşlik edersiniz, tamamen sizin seçiminiz.

Kesin olan bir şey varsa o da takım oyunun doruğa çıkacağı, klan turnuvalarının en yüksek dozajda damardan verileceği heyecan firtınası bir ortam yaratılacağı. Uykusuz gece için artık bir nedeniniz daha olacak sanırım.

Dört teker üzeri tango

Oyunu yapan arkadaşlar Counterstrike'nın büyük hayranlarından ve gerçek fanatiklerinden. Bu yüzden ister istemez oyunda Counter'dan da çeşitli izler bulacağınız. Ama Counter'ın FPS dünyasına ilk defa giren bir insan için epey zor ve hardcore bulan Rage tayıfasi Counter'in olağanüstü gerçekçiliğini bir tutam azaltarak, oyuna daha eğlenceli, ra-



hat ve daha oynanabilir bir yapı hazırlamışlar. Oyunun yapımcılarının Colin Macdonald'ın da dediği gibi, bir oyun daki en önemli öğelerden biri gerçekçilikdir. Ama bundan daha önemli bir olgu varsa o da inandırıcılıktır. Oyun size kendini inandırıyorsa, oyun bir çok yönüyle başarılı demektir. İşte Mobile Forces'in gerçekçilik ve oynanabilirlik arasındaki ince çizgi üzerinde bir hayli uğraşılmış ve silahları, araçları, ve diğer ayarları olabildiğince gerçekçi yapılrken, eşeği de boğmak istenmemiş dozaj abartılmış ve denge kurulmuş (heyt be!)

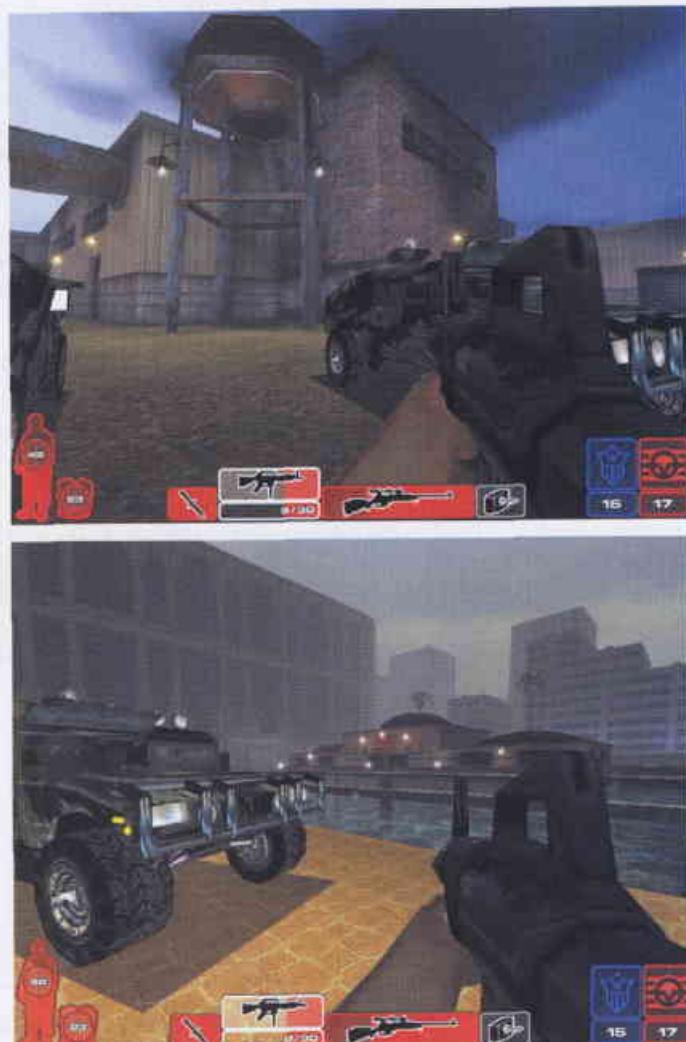
Unutmayın ki bu oyun Unreal Tournament tarzında çok kişi veya tek başınıza botlarla oynayabileceğiniz bir oyun. Yani oyunda sağlam bir konudan çok, bolca harita ve farklı oynanış tipleri bekleyin. Diğer bir deyişle oyun boyunca toplam 8 tip oynanış biçimini ve 12 büyük haritaya karşılaşacağız. Bir haritadan diğerine geçmek için bir önceki haritada bilgsayıları en az 6 ayrı tip oyunda yenmeniz gerekiyor. Domination, Deathmatch ve Capture the Flag gibi tarihdik simaların yanında trailer capture gibi oyunda araç

kullanmanın avantajlarını ortaya çıkartan yeni oyun tipleri de var (haritanın ortasında bir tane çekilmeyi bekleyen bombalı römork benzeri bir araç sap gibi orada bekler ve siz de jipiğini kullanarak onu düşman merkezinin tam göbeğine çekmeye çalışırsınız.).

Bir çözümü meraklandıran silah konusuna gelince, adamlar silahları dengelerle konusunda ciddi bir şekilde çalışıp her silah için power (güç) , range (menzil) , accuracy (isabet ettirebilme), reload rate (mermi doldurma hızı), amount of ammo (mermi miktarı), availability (bulundurulabilirlik) gibi özellikler hazırlamışlar ve oyundaki huzur ve dengeli bozmaması açısından her birine puanları, toplamları aynı olacak şekilde dağıtmışlar. Bu da kesinlikle süper silah kavramını yok ederek, her silahı birbirinden farklı yapmış (tahminlerime göre oyundaki en iyi silah tüm özelikleri ortalamaya en yakın olanlar olacak). Ve elbetteki bu silahlarla sadece araçların üzerindekileri vurmayaç direkt araca da nişan alabileceksiniz. Lastiklere çalışığınız takdirde, bir süre sonra rakip aracı vals denemeleri yaparken görevbilir ya da direkt benzini deposuna çalışarak isabetli atışlar sonucu gökyüzünü şenlendirebilirsiniz.

Farklı İham Teknikleri

Oyunun bölümlerinin ana mimarisini UnrealEd'nin bir hayatı geliştirilmiş bir haliyle hazırlanmış. Araçların, zeminlerin ve haritaların bazı kısımlarının ayrıntılı çizilmesi için 3D Studio Max'ten yardım almışlar. Oyundaki animasyonlar da (özellikle jiplerin suspansiyon efekti) bir hayatı gerçekçi olmuş. Tabii tüm bunları yaparken bazı ilham kaynakları da olmamış değil. Colin'in dediğine göre en çok etkilendikleri oyun (Counterstrike ve Unreal Tournament dışında) Codename Eagle olmuş, ama yapım aşamasına geçince de FPS bile olmayan daha yüzlerce oyundan ister istemez bazı referanslar yaptılarını söylüyor. Oyunun dizaynı ve bölümlerin hazırlanması sırasında da Die Hard ve Mad Max serisi, Leon, Godzilla ve Dirty Harry gibi filmleri de yoğun bir şekilde tekrar izlemiştir (bilemiyorum artık neden..) Bunun üzerine Colin'e oyunda gerçek mekanlar kullanıp kullanmadıklarını sorduk. Ama o önce yanlış an-



layip oyundaki binaların ve zeminlerin, her şeyin gerçekçi olduğunu fantastik veya futuristik bir oyun yapıtlarını bir kere daha anlatı. Daha sonra ise ne demek istediğimi anlayıp, gerçek coğrafi alanları işlemeklerini, kısmen de olsa etkilendikleri yerler olduğunu ama oyunu sınırlayacağını düşündüklerinden bire bir sanal dünyaya geçirmeciklerini söyledi.

Ciddi olarak 2001 yılının başlarında yapımına başlanan Mobile Forces, PC için bir aksilik olmazsa nisan ayı civarı bilgisayarcılar istila edecek (ama X-Box'cular bu konuda biraz daha şansız olacak ve ancak 2003 yılbaşı hediyesi olarak sahip olabilecekler (hediye olmazsa olmaz)). Eh artık 2002'nin İlkbaharında çıkacak bir oyunu minimum P III-450'de çalıştırılabilen ve biraz rahat oynamak için de 32 MB ekran kartı en az bir P III-600'e sahip olunması gerektiğini söylesem kimseyi şaşırtmaz herhalde.

Gaz pedaliyla bütünləşmələr

Tabi bu sıradı oyunun adının aslında bir kod adı olduğunu da hatırlatalım. Yani oyunu çıraken ekip başka bir isimde karar verebilir ve piyasaya farklı bir kimlik altında çıkabilir, aman taklitlerinden sakının.

Sonuç itibarıyle Mobile Forces, FPS ve counter tutkunlarını çok uçmadan eğlenceli ve başka bir dünyaya götürürecek. Karşidan bir jip dolusu adam elinde makineli tüfeği, el bombası, sniper'ıyla üzərinize doğru tam gaz gelirken, siz de yanınızdakilere direktif vereceksiniz, şoförü uyaramak ve son kez dua edeceksiniz. Belki "go go go" sesleri yerine "faster faster faster" sesleri yükselecek ama yine de o heyecan ve askeri taktik ruhu en aynı gazla hatta yeni araçlar, silahlar ve yeni levellarla daha da şenginleşerek devam ediyor olacak. Sanırım fazlaıyla beklemeye delegeek bir oyun. Gözünüz buralarda olsun.

Gökhan & Battu

FALCONE-INTO THE MAELSTROM

İlk Unreal Tournament kendine büyük bir oyuncu kitlesi toplamayı başardı. İkincisi çıktığında da durumun pek farklı olacağ

- ◆ Tahmini Çıkış Tarihi: 04. 2003
- ◆ Yapım: Virgin
- ◆ Dağıtım: Virgin

"Unreal motoruyla harikalar yaratma" yarışmasının göze batan isimlerinden biri de kuşkusuz Falcone-into the maelstrom. Sakın ismine aldanıp bunu, "Falcone- Mystery of Secret Temple", "Falcone- The Death Kiss", "Falcone- In the Wonderland" gibi ucuz bir serinin devamı sanmayın. Onun yerine epey iddialı bir space shoot'm up ve FPS karışımından bahsediyorum size. Karakter çizimleri ve diğer resimler 2000AD ve Batman'ın Ünlü çizeri Jim Murray tarafından özenle hazırlanmış. Modellemelerdeki ayrıntılar oyun içindeki hareketlerde de kendini göstermiş. En basitinden önonüze çıkan cisimleri itinaya parça pincik edecek bir "suyunu çıkar-parçala-yok et" sistemi geliştirmiştir. Ayrıca network ve net bağlantısı olmayan herkesi düşünürek, ekranın bölünerek oynanabileceği bir multiplayer seçeneğini eklemeyi de ihmal etmemiştir. Ama tüm bunların yanında ilginç diyebleceğimiz konusunu da gözde batıyor.

Black Dog ve Rodriguez adlı uzay korsanları ünlü Gabriel Falcone ve "cehennem getiricileri" gibi yaratıcı bir isme sahip grubunu pusuya düşürmüştür ve Falcone hariç hepsi'nin cüçüğünü dörmüşlerdir. Sonrasında kendi aralarında yaptıkları savaşta ise Black Dog, korsanlığın raconuna uyarak bir gözünü kaybetmiş, Rodriguez ise ne olduğu bilinmez "Maelstorm" un içine düşmüştür. Bir kara delik misali gidenin geri dönmediği arkasında ise bambaşka boyutların olduğu iddia edilir bu Maelstorm'un. Black Dog böylece evreni tek başına ele geçirmeye gibi banal planlar yaparken, birden bu Maelstorm'dan korunkı büyülüklükte robot ordular akip bir kaç saatte her yeri işgal ederler ve tüm bunlar yetmezmiş gibi Falcone da saklandığı yerden çıkararak kaybettığı herşeyi geri almak üzere intikam nararlarıyla senaryoda yerini alır.



Tahmininiz gibi Falcone'u yönettiğimiz oyunda, Black Dog ve gizemli robot orduların peşinde uzun savaşlar yapacak ve gerek uzay gemimizle dogfight olayına gireceğiz, gerekse de gemi içlerinde FPS yeteneklerimizi ölçeceğiz. İlginç bir karışımın başarılı bir uygulaması mı? Görceğiz!..

DARK SECTOR

İlk Unreal Tournament kendine büyük bir oyuncu kitlesi toplamayı başardı. İkincisi çıktığında da durumun pek farklı olacağ

- ◆ Tahmini Çıkış Tarihi: Belli Değil
- ◆ Yapım: Digital Extremes
- ◆ Dağıtım: Infogrames

Bence oyun sanatının gelecekteki yegane sahibi ve tek kralı olan massive multiplayer oyun dünyası bünyesine katacağı önumüzdeki 1,5-2 sene içerisinde tamamlanması düşünülen Dark Sector'le çok daha güçlenecek gibi gözükmektedir. Digital Extremes firmasının unreal motorunu kullanarak, detay seviyesini bir hayli artırtarak, biraz şundan, biraz da sosundan eklemeleriyle ortaya çıkaracağı Dark Sector bundan 50 ile 100 yıl sonra dünya'daki korkunç savaşlar sonucu zavallı insanlığın güneş sistemindeki diğer gezegenlere yayılması ve sınırlı miktarındaki kaynakla olabildiğince kaotik bir yaşam mücadelesi vermesini konu alıyor. Bu dev karmaşa da ayakta kalabilen bir kaç devlet de yokedeceğiniz suçlu başına büyük ödüller vererek düzeni sağlamakaya çalışırlar.

Siz ise 8 değişik mestek grubundan birini seçip du dünyada mücadele vereceksiniz. Dünya dediyecek bir kaç on haritanın oluşan bir ortamdan bahsetmiyorum size, her ay daha fazla büyüyeceği sözü verilen ve her birinde 3000 tane oyuncunun olacağı dev dünyalar bunlar. Bu dünyalar arasında boyut kapılarını kullanarak gezebilecek, ödüi avcılığı, kıraklı katılı, silah kaçaklığı gibi daha onlarca yoldan para kazanabilecek ve zamanla çeşitli özelliklerini geliştireceksiniz. Daha level ve exp. sistemi olup olmayacağı belli değil ama clan'lar kurup (buradaki ismi syndicate) çeşitli topraklara "Burası bizimdir, yaklaşmayın isrrızır" misali bayrağını dikenleceksiniz.

Ayrıca teknolojik olarak da Unreal ve Unreal Tournament'tan faklı olarak 700 poligondan oluşan karakterler 10000 poligona yükseltilmiş ve oyuna sesli chat eklenmiştir.

Elbetteki yarılmaya sağlaması imkansız bir oyun bu. Umarım çıktığında da kalbimize ve dergi sayfalarına sığamayacak kadar büyük olur.

Gökhan & Batu



DARK SECTOR

LEVEL inceleme

Bilen Adam

“Parlez vous Français?” Eğer anlamadıysanız, bu oyunu kuramazsınız...

Hiç düşündünüz mü, iki-üç yıl öncesine kadar bilgisayar camiasında adı sanı anılmayan Fransa gibi bir ülke nasıl oldu da canavar kılıcı? Birden zengin mi oldular? Havadan zembilе Assembly, C++ ve 3D Studio Max bilgisi miindi kafalarına? Yoksa ortada başka dolaplar mı dönüyor?

Tabii ki başka dolaplar dönüyor! Son iki senede bilgisayar oyun piyasasının neredeyse % 60'ını ele geçiren Fransız'lara bu gücü sağlayan, Fransız kültür emperyalizmi. Daha doğrusu, kültür emperyalizmi uğruna Fransa devletinin, birçok Fransız oyuncu geliştircisi ve dağıtıcısına (başta UbiSoft ve Infogrames olmak üzere) milyonlarca dolar aktıması. Zaten yıllardır Cryo Interactive gibi firmalar Fransız'ı dünyanın kültür lideri olarak gösterme amacıyla birçoğu hoş ama boş adventure oyunları yapar durur. Dağıtımçı firmalar da bu kadar parayı bir arada görürse, hızla başarılı oyun yapımcılarını (ve birçok orta büyük-

lükte dağıtıcı firmayı) yutmaya başlıdalar.

Ve karşınızda bu furyanın son kurbanı Interplay. Evet, son yılların en başarılı oyunlarının altında iznesi olan, Fallout, Baldur's Gate ve MDK serilerini çıkartan, Shiny ve Bioware gibi başarılı yapımcıları bünyesinde barındıran şu meşhur Interplay. Üstelik kim tarafından alındı biliyor musunuz? Yillardır orta-karar platform oyunlarından başka bir yapımla adını duyuramış Titus Software! İlkbahar sonuna kadar Interplay'in işe yaramayan bütün bölümleri bûdanmış olacak. Son birkaç yıldır ekonomik olarak belini doğrultamayan Interplay'den geriye sağlam olarak sadece Bioware kahyor. Tabii sizin de elinizin altında Neverwinter Nights gibi bir oyun olsa, siz de bu firma değişim tokusundan paçayı kurtarırdınız. Ama eğer Shiny'de (MDK, Messiah, Sacrifice) çalışıyor olsaydınız, pek şansınız olmazdı. Şu anda ellişinde son koz olarak sadece Matrix'in oyunuvar. Onu da almak için

Titus bastırıyor. Öyle gözükyor ki Fransızlar, en azından oyun aracılığıyla kendini dünyaya ispatlamayı kafalarına koymuşlar ve yakın gelecekte de duracak gibi değiller.

Peki bu değişim bizi nasıl etkileyeyecek? Açıkçası, yakın gelecekte pek de etkilemeyecek. Ister Fransa, ister İngiltere'de olsun, firmalar yine titir titir oyun yapmaya devam ediyorlar. Ama bir iki sene içinde işin kokusu çıkabilir. Parayı bastıran Fransız hükümetinin baskısıyla, yapımcı firmalar "Fransız ekmeği" kokan oyunlar yapmaya zorlanabilir. Ve bu yüzden gitgide tatsızlaşan, monotonlaşan oyunlar gelmeye başlıdı mı, o zaman biz de tasi tarağı toplar bu dergiyi kaparız arkadaşlar!

Tabii insanın aklına söyle bir soru da gelmiyor değil: "Acaba bizim devlet, yazılım ve oyun sektörüne açık bir yatırım yaparak ne kadar ucuz bir maliyete, ne kadar büyük bir gelir elde edebileceklerini ne zaman farkedecek?"

TAVSİYE EDİYORUZ

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

FIRST PERSON SHOOTER



Medal of Honor: Allied Assault %95

Hiç kuşkusuz, bu yılın en güclü oyunlarından. Daha ilk ayında İlk On listelerini alt üst etmesinden de anlaşılıyor.

STRATEJİ



Civilization 3 %94

Strateji türünün mihenk taşı sayılan Civ3, "Yılın en iyi oyunu" ödülünü bizden almayı başardı.

ROLE PLAYING



Baldur's Gate 2 %97

Level'in şimdide kadar verdiği en yüksek notu almayı başaran BG2, bu listeden zor gider.

nasıl puan veriyoruz?

İNCELENEN OYUNLAR

Hangi oyunlar paranızı hakediyor, hangi bir oyunu inceleyen yazımız, o türden oyunlar arada sırada oynamaya değer ve hangi oynlardan kaçarak uzaklaşmalısınız, size söylemek bizim işimiz ve bunun farkındayız. İşte bu yüzden Türkiye'deki en ciddi inceleme sisteme sahibiz.

• Incelediğimiz oyumlara verdigimiz puan, bir oyun için önemli olan altı kriterayı ayrı ayrı verdigimiz puanların toplamından oluşuyor. Bu altı kriter, Level Karneşinde de gördüğünüz grafik, ses ve müzik, oynanabilirlik ve atmosfere ek olarak; bir oyun için çok önemli olan eğlence faktörü ve oyunu inceleyen yazının kanaatinden oluşuyor.

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

• Bir oyun sadece o kategoride usta olan yazımız tarafından incelenir. Böylece,

INFO-BOX

TÜR

Bilgi İçin • Oyunun yapımcı ve dağıtıçı firması ve web adresi

Minimum Sistem • Yapımı firmadan önerdiği minimum sistem gereklilikleri

Multiplayer • İnternet ve ağ üzerinden oyumlara destek verip vermediği

OYUNUN ADI

NOT

Grafik • Oyunun grafik kategorisindeki artıları ve eksileri

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

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

Oynanabilirlik • Oyunun ne kadar çabuk öğreniliip, oyuncuya gereksez detaylarla boğmadan ne kadar zorlayıldığı



SPOR



FIFA 2002 %92

PC için daha iyi yok. Pro Evolution çıkmazsa tabii.

ACTION



Max Payne %92

Max Payne de "Yılın en iyi aksiyon oyunu" ödülünü bileğinin hakkıyla almayı başardı.

ADVENTURE



Blade Runner %81

Cıkışından 4 sene sonra bile, hala kendini oynatacak kadar güçlü.

YARIŞ



Gran Turismo A-Spec %98

Gran Turismo'nun bu listedeki sonayı. PS2 sahibiyseniz ve hala almadıysanız mutlaka alın.

SİMLASYON



IL-2 Sturmovik %92

Üst seviyede bir konfigürasyonu olan simulasyon severlerin kaçırmasası gerekiyor.

sf 40 DISCIPLES 2: DARK PROPHECY

sf 43 SECRET SERVICE

sf 44 GUILTY GEAR X

sf 46 CAPITALISM 2

sf 48 SID MEIER'S SIM GOLF

sf 50 WIZARDRY 8

sf 53 CASINO TYCOON

sf 54 BLACK & WHITE: CREATURE ISLAND

sf 56 HEIST

sf 57 ALCATRAZ: PRISON ESCAPE

sf 58 WORLD WAR 3: BLACK GOLD

sf 59 STRIFESHADOW

sf 60 BLADE RUNNER

sf 61 JACK ORLANDO: DIRECTOR'S CUT

sf 62 SERIOUS SAM 2: SECOND ENCOUNTER

sf 63 STAR WARS: STARFIGHTER

sf 64 DARKENED SKYE

DÜNYADA EN ÇOK SATANLAR

PC

- 1- Medal of Honor: Allied Assault
- 2- The Sims: Hot Date
- 3- Harry Potter
- 4- The Sims
- 5- Rollercoaster Tycoon
- 6- Sid Meier's Sim Golf
- 7- Zoo Tycoon
- 8- Backyard Basketball
- 9- The Sims Livin' Large
- 10- Civilization 3

Kaynak: Charttrack ve ELSPA haftalık resmi satış listelerinden derlenmiştir.

gelen ay KONSOL

- 1- Grand Theft Auto 3 (PS2) (2)
- 2- Tony Hawk's Pro Skater 3 (PS2/PSOne) (6)
- 3- WWF Smackdown! Just Bring It (PS2) (1)
- 4- World Rally Championship (PS2) (1)
- 5- 007 Agent Under Fire (PS2) (5)
- 6- Pro Evolution Soccer (PS2) (5)
- 7- Harry Potter (PS2, PS One) (3)
- 8- FIFA 2002 (PS2, PS One) (4)
- 9- The Italian Job (PSOne) (3)
- 10- Gran Turismo 3 (PS2) (3)

gelen ay



dark prophecy

disciples²

Büyük savaşların küçük piyonları...



Bu yazının açılışını yaparken iki satır söz söylemeden geçemeyeceğimi hissettim. Sadece ülkemizde değil, neredeyse tüm Batı ülkelerinin basın organlarında bir "bilgisayar oyunları suçludur" furyasıdır sürüyor bir zamandır. Tabii burada "ciddi" gazete ve televizyonlardan bahsetmiyorum, onlar doğru dürüst haber yapmak için her zaman bol bol malzeme bulduklarından, abidik gubidik haberlere ihtiyaç duymuyorlar.

Peki nedir bu furyanın özeti? Basit bir argümanı dayanıyo: aslında tüm bu geyik, "Bilgisayar oyunlarında neden bolca savaş, çatışma ve şiddet var?" sorusu konuya ilgi-lendiğini söyleyen hemen her magazinçının dilekte dolıyor, sanki gerçekten ırnırlarında imiş gibi. Bu sorunun ilk cevabı var, ilk olarak her oyun savaş ve şiddet içermiyor, bilgisayar oyunlarıyla gerçekten ilgilenenler bunun böyle olduğunu zaten biliyorlar. İkincisi ise, insanlığın en yakından ilgilendiği ve en çok kär ettiği sektör çatıldır hiç değişmeden savaş olagelmişken, bilgisayar oyunlarından neden başka bir şey bekliyorlar ki?

Benim size tavsiyem bu geyiklere kulak

asmamanızdır. Maalesef tüm dünyada profesyonel basının büyük bir kısmı hayatlarını birilerine paralı askerlik ederek ve bunun için de fantazi haberler yaratarak gerçekle olsup bilenleri gözden uzak tutarak kazanırlar. Bu adamlar ak dese bilin ki o aslında ya karadır, ya da gerçek renge belli bile değildir. Neyse, bunları söylemekle hiçbir şey kazanmadım ve hatta her yazıldan şarlı şarlı "geyik" akmasını bekleyen okurları küstürmüştüm bile olabilirim. Ama gerçekten de umrumda değil. Gerçek mizah dergileri bile her sayfayı kuru, boş ve lağayat geyiklerle doldurmuyıp, mizahi mücadele etmek ve halkın gözünü açmak için kullanırken, siz işi "oyun eleştirisi" yapmak olan garibin bir "oyun" dergisinden ne bekliyorsunuz ki?

Neyse ne...

Peki ben bunları söylemek için niye Disciples 2'nin incelemesini seçtim, niye doğru düzgün bir inceleme okumayı bekleyen ciddi oyuncuların canını sıktım? Aslında çok basit, Disciples serisi her ne kadar fantastik bir dünyada geçse de, karamsar havası ve kokusunuşuk, entrika dolu senaryolarla ile bana gerçek dünyayı çağrıştırmıştır. Doğru, belki bu dünyada toprağı vere "asalar" dikerek kendi amaçlarına uygun hale getiren Angel ya da Banshee'ler yok. Ama onun yerine "şubeler" açaarak halkı "dönüştüren" kuruluşlar ve onların sinsi gülüşü temsilcileri var. Bu açıdan bakarsınız Disciples aslında en "gerçek" kay-

nak yönetimi sistemlerinden birine sahip değil.

Disciples ilk çıktığı zaman aslında oldukça karamsar bir yaklaşım görmüştü. Öyle ya, herkes çatır çatır Starcraft klonu yaparken pek adı duyulmamış bir firmannın sıra tabanlı bir strateji çıkarması oldukça tuhaftı. Hele fantastik dünyalarda geçen sıra tabanlı stratejiler Heroes serileri dışında neredeyse hiç rastlanmayan örneklerdi. Ama Disciples tuttu, çünkü iyi bir oyundu. Ve ikincisi her ne kadar yapısal olarak çok büyük bir değişiklik getirmiyorsa da, kesinlikle oynaması gereken, bağımlılık yapıcı nadir oyunlardan biri denebilir.

Dark Prophecy fantastik bir dünyadaki dört ana gücün arasında geçen epik bir savaşın devamını anlatıyor. Uzun bir savasta sonra dört inançın takipçileri de hayatı dağlımsı durumdadırlar. Highfather'a inanan Empire tek vellahtın ortadan kaybolması, kralının savasta ölmesi ve tüm bunların üzerine kralın hafiften tırtlatması yüzünden büyük bir iç balınlık yaşamaktadır. Öte yandan 12 Dwarf kabilesinden oluşan Mountain Clans savasta büyük kayıplar vermiş, efendileri Wotan'ın yardımına rağmen geriye sadece 7 kabile kalmıştır. Bunlar dağlarındaki uzak köşelere çekilmiş, büyük savasta on yıl sonra yeniden kutsal topraklara geleceği söyleyen korkunç bir tehlkiye ve Ragnarok'a hazırlanmaktadır.

Aydınlık tarafı bu denli büyük kayıplara uğramıştır, ancak karanlığın güçleri de pek iyi durumda değildir doğrusu. Legions of

Damned efendileri Bethrezen'in farklı bir boyuta sürülmüş yüzünden büyük güç kaybetmiştir. Bethrezen'in takipçileri onu kurtarmaya çalışmaktadır, bir yandan da düşmanlarının takibinden kurtulmak için çaba vermektedir. Üstelik iblislerin tek derdi yaşananlar değildir. Mortis'in liderliğindeki Undead Hordes onların ezelî düşmanıdır ve Mortis'in savasta parçalanın kocasını dırıltıtmak için Bethrezen'in Kanına ihtiyacı vardır. Bu yüzden yurttan öüler ve iblisler kendi içlerinde de çarpmak zorundadırlar. Buna delilen



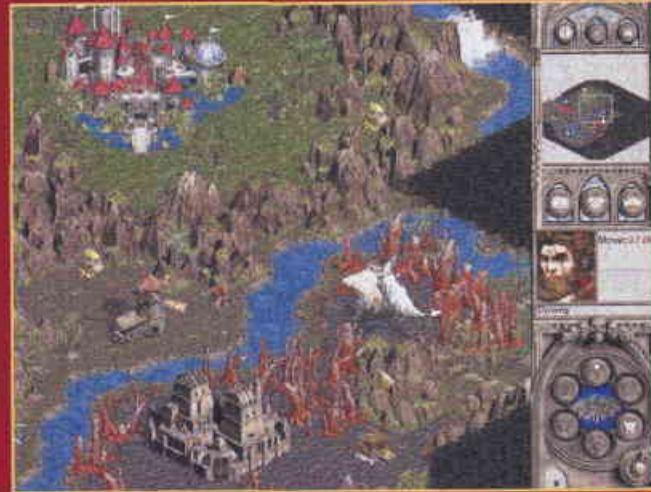


imparatorun insan ordularını küçelerin üzerinden salması da eklenince, Sacred Lands tam bir panayır yerine döner, ortalık nefis olur. Peki tüm bu hengamede hiç Elf yok mu? İğinde Elf olmayan ormana orman denir mi? Var tabii, Elf olan, Orc olan Sacred Lands pek çok farklıırka daha ev sahipliği yapıyor. Ancak Büyük Savaş çağının nüfusunu öylesine azaltmış durumda ki, bunlara tek tük rastlaşıyor.

Deus Talonis

Disciples ilk çıktığında insanların bunu ilginç bir Heroes klonu gibi değerlendirdiler. Ancak kanıma bu oyunun ne ilk, ne de ikincisi Heroes ile belirli birkaç unsuru dışında büyük bir benzerlik göstermiyor. Tamam, ikisi de fantastik bir dünyada geçiyor ve hem kilic, hem büyütü kullanarak düşmanlarınıza çarpışmanızı imkan tanıyor. Ayrıca ikisinde de kabahatlar ve bulut kullanabileceğiniz büyü malzemeler var. Ve her ikisi de sira tabanlı oynanıza sahip. Ancak bütün benzerlik burada bitiyor ve karşı karşıya koyup incelediğinizde iki oyun arasında çok büyük farklar olduğunu göğüsürümuz.

İlk büyük fark orduların yapılarında ortaya çıkıyor. Heroes oynarken binlerce iskelet ve yüzlerce ejderhayı ordunuza katabilmeniz mümkün, tabii bu da bir zaman sonra oyunun tüm gerilimini ortadan kaldırırbilir. Oysa Disciples kahramanlarınızın yanına taş gatlaşsa dört adet ek karakter almanıza izin veriyor, yani büyük ordulardan ziyade, maceracı grubu tadında kuvvetler kurabiliyorsunuz. Ayrıca başta komutan olmak üzere bir partideki tüm elemanları sağ kaldıkları sürece tecrübe kazanıyor ve seviye atlıyorlar. Bu seviye atlama işi de oyle rastgele olamıyor. Adamlarınızın başkente kurduğunuz ana yapılarla uygun olarak bir üst seviyeye geçiyor ve daha farklı yeteneklerdeki tipleri dönüşüyorlar. Seçilen binalar oyunda zaten stratejili kökten etkiliyorlar. Ölen elemanları dırıltıbiliyorsunuz, herkes ölmekçe parti ortadan kalkmıyor. Ancak seviyeleri herledikçe bu dırıltıme işi oyle pahalıya malolmaya başlıyor ki, ister istemez savaşlardaki gerilim daha da artıyor. Ölen üst seviye karakterleri geride bırakmanız da söz-



konusu değil, çünkü haritada herledikçe çok daha güçlü tiplerle karşılaşıyorsunuz, ve karakterleri seviye kazanabilmekleri kadar hatta futmak oyunun başında bile hayatı zorlaştırılıyor.

Armageddon

Oyunun kilic yanı kadar büyütü tarafı da ağır basıyor, özellikle ilk oyundakilerden daha güçlü büyüler mevcut. Ayrıca artık bir düşman grubunu sadece büyütü kullanarak tamamen uzaktan yok edebilmek mümkün. İlk oyun buna olanak tanımıyordu. Ancak büyüler ortak bir mana havuzundan ve kitabından yapılıyor, ancak büyüğün komutanlarınızın yanında par-

somen varsa bunları ayrıca kullanabiliyorlar. Burada büyütü çeşidi kadar mana türü de önem kazanıyor, çünkü oyundaki büyüler dört farklı irka has manaların birleştirilmesi ile yapılabiliyorlar. Her ne kadar her tarafın büyütü kitabı farklı olsa da, farklı bir irkin büyülerini satın alıp kullanabilmek mümkün. Manalar haritadaki belirli kaynaklardan otomatik olarak toplanıyorlar, tipki altın madenlerinden altının otomatik olarak gelmesi gibi. Ancak bu kaynaklardan yararlanabilmek için onların sizin sınırlarınız içinde olması gereklidir. Şehirler etraflarındaki toprağı alt olduktan irkin doğal ortamı olacak şekilde değiştirip sınırları belirliyorlar ve her tur sınırlar genişliyor.



tabii başka bir sınırla çatışmadıkları sürece. Şehir olmayan yerlere ise özel bir görevli gönderip toprağa asa saplayarak etkinizi yaymanız mümkün. Tabii aynı şekilde düşman asalarını da söküp atabilirsiniz.

Burada oyunu hangi "Lord" olarak oynadığınız oldukça önemli, çünkü her görevi üç farklı karakterden biri olarak oynayabilirsiniz. Buradaki "Lord" o topraklardaki orduların sorumlusu olarak siz oluysunuz ve Warrior, Sorcerer ya da Guild Master olmayı seçebilirsiniz. Warrior Lord kılıcı, Sorcerer bıçak ve Guild Master ise ekonomik açıktır. dynamayı tercih edenlerin seçimi olacaktır. Bunların her biri bir avantajlar getiriyor. Mesela Guild Master oynayan bir oyuncu genel harcamalarının çok daha ucuzu yapıldığını görebilecektir, ayrıca Thief karakteri için diğerlerine tanıtmayan seçeneklerden faydalı olabilecektir.

Campaign senaryolarında ilerledikçe yanınızda bir komutan ve beş adede kadar da malzeme götürülebilirsiniz, ancak bunun dışındaki her şeyi her haritada yeni baştan yapmanız gerekiyor. Tabii tüm o büyük ve binaları yeniden elde etmek, en baştan adam geliştirmek zaman zaman insanın içini sizlatabiliyor. Özellikle bir önceki görevde beşinci seviye hırsızları bulmuş ve tüm ordularınızı deli gibi geliştirmişseniz, bunları geride bırakıp sıfırdan başlamak zor geliyor. Ama zaten böyle olmasa ortada çok fazla bir oyun da olmazdı, cün-

kü iyi düzenlenmiş bir parti beş, altı seviye atlazı mı, destek böyülerinin de yardımıyla cidden ölümcül bir hale gelebiliyor.

Manga tadi...

Disciples tipik Homam gibi izometrik bir ana harita üzerinde oynanıyor, haritalar yaratıcılar, hazine sandıkları, keşfedilecek harabeler ve alışveriş edilecek dükkanlarla dolu. Ancak Disciples 2'nin grafikleri ilkinden çok daha iyi, her ne kadar ana harita bazen biraz karışık olabilse de, bu çok fazla sorun yaratmıyor. Haritaların genel düzeneşmesi ise gerçekten oldukça iyi, açık denizlede korkuna canavarlara rastlamak, ya da bir hayaleti öldürürken dağların arasındaki gizli bir vadide bulmak gibi oldukça ilginç unsurlar hem Saga, hem de Quest haritalarında bolca kullanılmış. Bunun dışında bir de savaşlarda ve ana haritada kullanılan animasyonlar, efektler var ki, bunlar cidden birer sanat eseri. Her karakterin ince işlenmiş, her büyüğün etkisi insanların gözünü okşuyor. Özellikle birim tasarımların hafiften Japon mangalarının tadını taşışası, şahsen bu oyundaki karakterlerin karizmasını daha hiçbir oyun ya da filmde görmemiştiydim. Ses efektleri ve müzikler de oyuncun havasını tamamlıyor.

Harita tasarımlarında ilgi çekici bir başka unsur da ortamındaki yaratıkların Homam serilerinde olduğu gibi sabit durmamaları. Çokça zaman en basit haydut grupları bile çok yak-

DISCIPLES 2: DARK PROPHECY 85

Grafik ■ Genel harita grafikleri biraz karışık görünebiliyor, ancak oyunun genelinde oldukça yüksek bir standard iddiası.

Atmosfer ■ Oyunun genel atmosferi oldukça sürükleyici ve bağımlılık yapıcı denebilir. Coğu oyunda olmayan bir macera tadını burada bulabilemek mümkün.

Ses ■ Ses efektleri ilk oyundakilerden biraz daha iyi, müzikler de tonsu sayılacak. Genel olarak oyun atmosferine büyük katkıda bulunuyor, ama öne plana okuyuyor.

Oynamabilirlik ■ Arabirim basit ve kullanışlı, sıra tabanlı stratejilere yabancı degitsiz genel kuralları zaten bilirsiniz demektir.

INFO-BOX STRATEJİ (STS)

Bilgi İçin ■ www.strategyfirst.com/

Yapım ■ Strategy First

Bağımsız ■ Infogrames

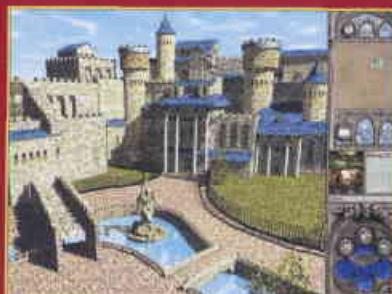
Minimum Sistem ■ P3-300, 64 MB RAM, 16 MB grafik kartı, 600 MB sabit disk alanı.

Multiplay ■ Var

laşan bir partile salırmaktan, ya da boş bırakılan bir kasabayı ele geçirmek için harekete geçmekten çekinmiyorlar. Ayrıca zorluk seviyesini artırıldığında yapay zekanın hayatı ve kurnazca hareket ettiğini görüyorsunuz, bu da oyunu daha zevkli kılmıyor. Buna kendi haritalarımızı da rahatlıkla yaratabildiğiniz harita editörünü de ekleyin, bu iki gün sonra kenara atabileceğiniz yapımlardan değil demektir.

Disciples 2 her açıdan ilkinden çok daha rafine, çok daha dengeli bir oyun olmuş. Senaryonun anlatımından, grafiklerine kadar üzerinde hayatı çalışılmış olduğu ortada. Şahsen ben bir strateji oyunundan hiç beklemedigim halde, epik bir maceranın içinde olduğunu hissettim ve coğu FRP'den bile alamadığım lezzeti bu oyunda buldum. Eh, genelde bilgisayar oyuntarına ayıracak pek fazla vakti olmayan dostumuz Sis'in bitti bir hafta aralıksız oyunun başından kalkamamış olması bitti bu oyunun ne denli nadir bir mucizehər olduğunu anlatmaya yete sanırım. Uzun laflı kısası, strateji sevin ya da sevmeyin, Disciples 2 kesinlikle oynamanız gereken bir oyun.

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



secret service: in harm's way

Biraz eğlensek ne olur sanki?

Durun hemen belirteyim, Secret Service PC'de oynadığım en eğlenceli oyun! Tamam oldu! Hem Secret Service şimdije kadar oynadığınız FPS'lerden çok farklı! Bak bu da oldu!

Nasıl yanı?

Activision'in yayinallyip Fun Labs'ın geliştirdiği Secret Service tam bir taktik FPS. Yani oyunda yalnızca karşısına çıkanları hemen ortaya atlayıp 'heyoo ben sizi vurmak için geldim' diye değil de, sessizce vurmanız gerekiyor. Tabi ki olması gereken bu, ama Secret Service'de bunu uygulamak pek gereksiz. Nasıl olsa sessiz olsanız da olmasanız da farke diliyorsunuz ve yine ortalığı dalmak zorunda kalyorsunuz.

Secret Service'de, bölüm başlarında görevle ilgili bir briefing veriliyor ve bu briefing'de ne yapmanız gerektiği detaylıca anlatılıyor. Siz de briefing'e göre oyunu oynuyorsunuz. Mesela ilk bölümde yanınızda korumanız gereken 'öneMLİ' biri var. Görevlerde yanınızda yer alan arkadaşlara 'follow me', 'wait here' veya 'get down' gibi, diğer oyuncular dan da aklınızda kalan sıradan komutlar verebiliyorsunuz. Bu komutları arkadaşlarınızın uygulama yüzdesi ise benim araba kullanırken kaza yapma riskimden bile daha az (inanmıyorsanız bana sorun). Hemen bunu bir örnekle pekiştirelim: İlk bölümde adanızıza eğilmesi için '5'e basıp komut veriyorsunuz. Tamam, eğiliyor, aferin, ama siz ona kazala çarparsanız hemen kalkıyor. Bak bu da harika!

Oyunda Mark Brophy adındaki bir ajanı yönetiyorsunuz. Bu ajanı tam 16 görev boyunca çekmek zorundasınız. Hemen surat asmayın, Mark çok eğlenceli biri. Mesela ölüürken

Secret Service'de epey silah seçenekiniz bulunuyor.



sekilden şekilde giriyor. O zaman harika bir insan oluyor (ölüyor ama olsun). Sanırım bunu da biraz açmam gerekecek. Secret Service'de Hitman'dekine benzer bir fizik modellemesi kullanılmaya çalışılmış (Hitman'de cesetleri kaldırımdan çıkarırken nasıl hareket ettiğini hatırlayın), ancak bunun uygulaması tam anlamıyla 'facia'. Secret Service'da bir adamı vurdugunuz zaman, adam ölüyor, ama siz de o sırada gülmekten ölüyorsunuz. Bir defasında birini vurdum, nasıl anlaysam, adamın içi çekildi. Böyle 'C' oldu, bacakları dizlerinden ters döndü, ayak bilekleri kırıldı, kolları şöyle bir tur tersine döndü. Sonra da öldü. Halbuki ben sadece onu vurmuştum. O kendini kaybetti. Ben bir şey yapmadım.

Devam edelim mi?

Oyundaki görevler çok sıradan ve basit. Kimi görevlerse anlamsız zor. Ortaya bir çıkyorsunuz, yirmi tane adam size ateş ediyor. Bunun dışında, fizik modellemesindeki ufak bug (heh) bir yana, 'duvarların arkasından kurşun yemek' gibi ufak bir bug'ınız daha var.

İşte oyuna başladığınız yer.



Oyunun başında adanız durup dururken ölünce, anladım ki duvarlar 'cheat' yapmış, 'no clipping' modunda oynuyorlar. Mükemmel bir şey.

Grafik konusuna hiç girmek istemiyorum, çünkü giresem çıkamamaktan korkuyorum. Ben size 'oyunun grafikleri harika' diyeyim, siz anlayın.

Eee?

Sonuç itibariyle, siz kaçın kendinizi kurtarın, ben de yazıyı bitirip kaydettikten sonra arkanızdan geliyorum. ☺

Fırat Akyıldız | fırat@level.com.tr

INFO-BOX AKSIYON

Bilgi İçin • www.activision.com

Yapım • Fun Labs

Dağıtım • Activision

Minimum Sistem • Pentium II-300, 64MB Ram, 16MB 3D ekran kartı

Multiplay • Var

SECRET SERVICE: IN HARM'S WAY 32

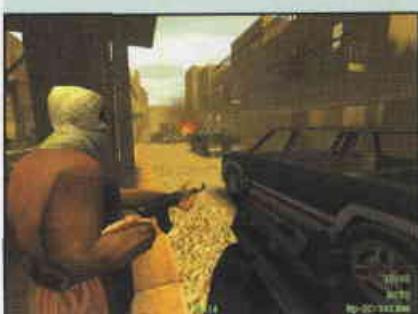
Grafik • 1600x1200 çözünürlükte, 32 bit renk derinliğinde bile grafikler Quake 2'den daha iyi. Bir dakika ya ne Quake 2'si? Quake'in grafikleri bile daha iyidi!

Atmosfer • Saçma sapan fizik modellemesi oyunun atmosferini tek başına yerle bir ediyor. Fizik modellemesi olmasa grafikler yerle bir ederdi. O da olmasa, hemm, oyun ederdi. Zaten ediyor da...

Ses • Oyunun elle tutulur tek yanı...

Dynamabilirlik • Yanınızda sizin dediklerinizi çok geç algılayıp. Ayrıca algılasa bile bir süre sonra unutabiliyor. Bunun yanında zaten adanızı kontrol etmek de çok zor.

Grafikler fena değil gibi gözüküyor, ama fena.



Ya bir insan nasıl böyle bir şekilde girer?! Tipe bak!





guilty gear X



Savaş baltalarınızı gömdüğünüz yerden çıkartın, yıllar sonra ilk defa PC'de kavga dövüş var!

Guilty Gear X hiç beklememişim bir şekilde gafil avladı beni. Yillardır PC'de oynamaya değercek bir dövüş oyununa hasrettim. Bu tür oyular konsollar için her ay zıbbıl gibi çıkarken, PC için yillardır parmakla sayılacak kadar az dövüş oyunu gördüm. Kaldı ki, PS2'nin trademark'ı haline gelmiş olan Street Fighter serisinden daha iyisini de hiç görmemiştim. Taa ki Guilty Gear X'e kadar.

Esasen bir Dreamcast uyarlaması Guilty Gear X, Dreamcast için çıkartılacakken makinenin beklenmedik bir şekilde kısa ömürlü olması nedeniyle PC'ye çıkartıldı. Henüz PS2 versiyonunu görmemiştim, ama okuduğum kritiklerin çoğunda Guilty Gear X'yi konsollar için yapılmış en iyi iki boyutlu dövüş oyunu olarak bahsedilmiş. PC'de ise tam anlamıyla "bulunmaz Hint kumaşı" denebilir Guilty Gear X için.

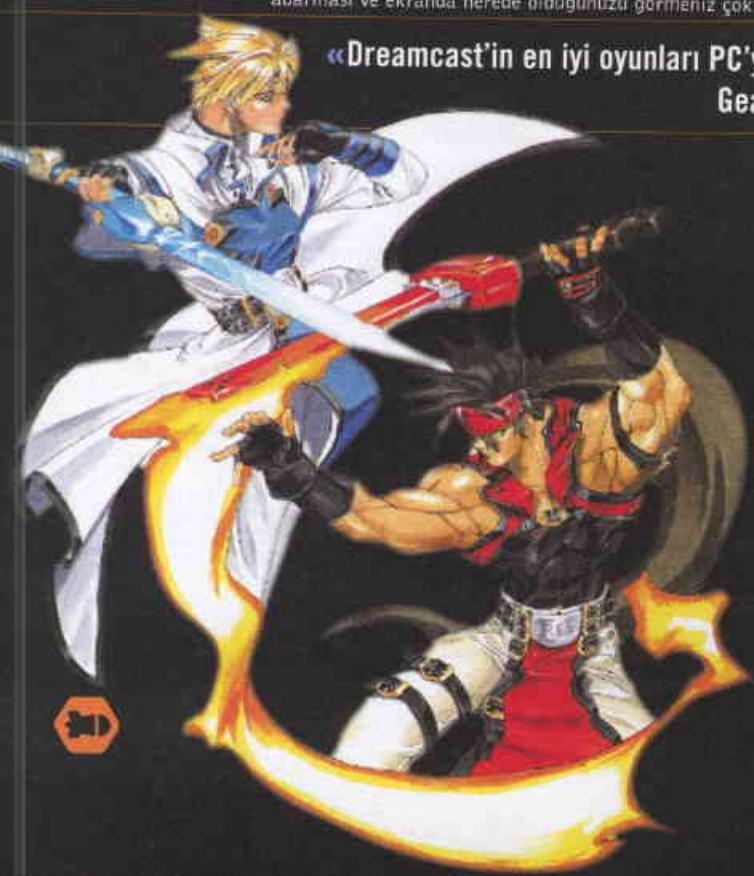
3D bahane, 2D şahane!

Bir dövüş oyununda grafikler, karakterler ve müziklerden daha önemli bir unsur vardır: oyundaki denge. Dövüş sırasında bir veya birkaç karakterin üstünlüğü söz konusu ise, o oyundan hayır gelmez. Herkes o karaktere çalışacağı için, oyundaki dengeler altüst olur ve monotonlaşır. Guilty Gear X'in bu konuda en ufak eksiki yok. Hızlı ve güçlü karakterler arasında mükemmel bir denge sağlanmış ve her karakterin, her karakteri yemek için kullanabileceğini taktik mutlaka var.

Guilty Gear X'in grafikleri, PS2'deki benzerlerinden çok daha iyi. İki boyutlu grafiklerin kullanılmış olması gerçekçiliği azaltmamış. Aksine karakterlerin ve özel efektlerin mühüm gözükmesini sağlıyor. Grafikten yana tek şikayetim, efektlerin bazen fazlasıyla abaması ve ekranда nerede olduğunu görmeniz çok



«Dreamcast'in en iyi oyunları PC'ye birer birer düşmeye başladı. Umarım hepsi Guilty Gear X kadar iyi olur. »



zorlaştırması.

Guilty Gear X'in diğer bir güzelliği de dövüş oyunu manyağı olmayanları da çekerek basitleştirme olması. Onlarca tuş kombinasyonuna hakim olmanız gereklidir, rakibinizi dövebilirsiniz. Ama özel hareketleri kapmaya başladığınız zaman asıl eğlence başlıyor. Tipik Street Fighter serilerinde olduğu gibi özel hareketler üzerinde yapabileceğiniz çeşitli modifikasyonlar var. Gatling Combo, Roman Cancel ve Flawless Defence bunlardan sadece üç. Büttün bu hareketlerin nasıl yapıldığını bir kutuda açıkladım, oraya bakınız.

Tansiyon yapmayı sindi!

Dövüşürken ekranın altında sürekli dolan bir çubuk göreceksiniz. Bu çubuk (Tension Bar), rakibinize yaptığından her saldırının hemen bir parça dolacaktır. Yarıyı geçtiğinde Gatling Combo hareketinizi, tam dolduğunda ise ta Mortal Kombat'tan beri istediğim bir hareketi, Instant Kill'i yapabiliyorsunuz. Instant Kill eğer tutturabilirseniz, rakibinin enerjisi tam dolu da olsa öldürücüktür. Bütün karakterlerin Instant Kill hareketleri aynı tuş kombinasyonuyla yapılıyor, ama hepsinin animasyonu ayıryapı ve çok güzel. Tabii zart diye Instant Kill yapamamanız için bazı sınırlamalar getirilmiş. Instant Kill'i tutturamazsınız, Tension Gauge'unuz kayboluyor ve o round'un sonuna kadar T.G. kullanan hiçbir hareketi yapamayorsunuz.

**INFO-BOX DÖVÜŞ**Bilgi İçin • www.gUILTyGEAR.com

Yapım • CyberFront

Distributor • Sammy Entertainment

Minimum Sistem • Pentium II 400, 64 MB Bellek, 729 MB HD

Alanı, 8 MB Ekran Kartı

Multiplay • Aynı bilgisayarda 2 kişi

GUILTY GEAR X

84

Grafik • İki boyutlu anime dövüşçileri PC'de bu kadar başarılı bir şekilde görmemişsinizdir. Etkilerde mükemmel, ama bazen fazla abartılı olabilir.

Atmosfer • Bir dövüş oyunundan ne kadar beklerseniz o kadar, Tabii yanında dovecek bir kardeş, bir arkadaş, bir Tugbek alırsanız iki katına çıkarır, o ayrı.

Ses • Dövüş içinde oldukça hafifleyen, dövüş başlarında sesler süber sınırları bozuyor. Müzikler ise sert ve oyunu tamamlayır.

Oynanabilirlik • Mükemmel! En şömz dövüşçüden, en kurt Street Fighter oyuncusuna kadar herkesi memnun edecek mükemmel bir denge sağlanmıştır.

Ayrıca, I.K. hareketini yapmakta gecikirseniz, enerjiniz de hızla azalmaya başlıyor. Yani Instant Kill öyle oyundaki tüm dengeleri baştan sona değiştirmiyor, ama yapabildiğiniz zaman rakibinize sınır krizi geçirtebiliyor. Özellikle de enerjiniz bitmek üzereyken tutturabilirsiniz :)

Guilty Gear X'de oyun çeşidi olarak çok seçenekiniz yok (Team Battle veya Tag Team gibi). Ama bu problem olmuyor, çünkü oyundaki modlar birçok dövüş oyunundan daha denge. Arcade Mode, VS Mode, Training ve Survival modları oyundaki yerini almış. Arcade Mode klasik tek başına oyunu bitirme tadi verirken, VS modu ise iki kişi karşılıklı karşılaşmak için. Training'de herhangi bir adamın bütün hareketlerini, davranış biçimini sizin belirlediğiniz bir rakibe karşı deneyebilirsiniz. Survival'da ise sürekli olarak zorlaştan düşmanlara karşı dövüşürsünüz. Yaptığınız her başarılı saldırısı bir Survival Level almanız sağlar ve yüzüncü Level'ü ulaşığınızda oyundaki gizli bir mod olan Guilty Gear X'i açırsınız. Survival Mode, dövüşten

sonra sağlığınız çok az arttığında oldukça zordur. Options menüsünden seçebileceğiniz Recording ile istediğiniz maçı kaydedebilir ve dövüş stiliizi geliştirmek için izleyebilirsiniz. Ayrıca, Options menüsündeki Shortcut'u açarsanız, her dövüşten önce geçiş ekranlarını izlemek zorunda kalmazsınız, benden söylemesi. Yine Options menüsünde göreceğiniz Medal Mode, dövüş sırasında rakibe her vurdugunuzda, vuruşun gücüne göre değişen mikarda altın yere düşmesini sağlar. Bu altınları toplayarak puan kazanabilirsiniz.

Psikopat Faust

Oyunda seçebileceğiniz 14 karaktere ek olarak, oyunu Arcade Mode'da bitirdiğinizde açılacak olan iki gizli karakter var: Testament ve Dizzy. İkisi de birbirinden güçlü olan bu oyundan boss'larından özellikle Dizzy ilk karşılaşlığınızda size ecel terleri döktürecek. Onu yenmenin en kolay yolu yerden başlayıp havada biten bir combo-hareketiniz varsa onu kullanmaktır ki, Sol Badguy'in "Yanan Aparkat" hareketinin bu işte oldukça başarılı olduğunu bizzat ben gördüm.

Oyundaki karakterlerden bazılarının şarj edilen, zamanla dolan veya kullandıkça biten ekstra güçleri var. Mesela Jan adlı Çinli kızın üç çeşit "Charge" gücü var ve hepsi bir sonraki özel

hareketini güçlendirmekte kullanılıyor. Johnny'nin paraları kullandıkça biten ve Shadow'un gölge gücü de bekledikçe dolan güçler birer örnek. Bu arada, kafasında kesekağıdı olan Dr. Faust şimdiden kadar gördüğüm en abuk subuk dövüş oyunu karakteri, mutlaka deneyin. Her özel hareketinde komik birşeyler yapıyor.

Oyunun dövüş sırasında çalan müzikleri oldukça başarılı ve hızlı olsa da, insanda daha iyi olabilmiş gibi bir izlenim bırakıyorlar. Dövüş sırasında ve öncesinde karakterlerin konuşması Japonca olduğu için hiçbir hata anlayamadım. Ama dövüşten önce İnsanı gaza getirmesi gerekken "Round 1" ve "Fight" seslerini nedense iğrenç yapmışlar. Yuk mudi Mortal Kombat'taki "Finish Him"ı seslendiren amca ortamlarda?

Bir dövüş oyunu için bu kadar yazacak şey bulabileceğimi sanmadım, ama Guilty Gear X gerçekten derin bir oyun. Tabii derinliğine inmek isterseniz. Dövüş oyunlarını çok ciddiye almayanız bile, GGX'de kendinizi rahat hissedebilirsiniz. "Peki oyunu tavsiye ediyor musun?" diye soracak olursanız da, PC'de hemen hemen hiç dövüş oyunu olmadığından, her sanal Cüneyt Arkin'in seveceği bu oyunu tabii ki sizlere tavsiye ediyorum derim ben de hızla uzarım bu sayfalardan. ●

Sinan Akkol | sakkol@level.com.tr

Bir dövüş oyununda kendimi kaybettim, utanıyorum!

Tension Gauge: Rakibe saldırdıkça artan, savunmada kaldıkça azalan güç çizgisi.

Gatling Combo: Tension Gauge yarıyı geçtiğinde yapabileceğiniz, rakibin en az %30 enerjisini götüren combo hareket. Her karakterde değişiyor.

Roman Cancel: Bir komboyu yarıda kesip, yenisine başlamak için kullanabilirsiniz. Kombo esnasında üç saldırısı tuşuna aynı anda basmanız gerekiyor.

Recovery: Darbe aldıktan sonra iki saldırısı tuşuna aynı anda basarsanız, anında iki ayagınızın üstüne düşer ve saldırımıza hazır duruma gelirsiniz.

Dust Attack: Rakibin defansını açan, eğer defansta değilse havaya savrulmasını sağlayan güçlü bir saldırısı. İki Slash tuşuna birden basmalısınız.

Flying Attack: Dust Attack'ten hemen sonra zıplarsanız, Flying Attack'e geçersiniz ve rakibiniz yere düşene kadar ona bayağı burabilirsiniz.

Flawless Defence: Yumruk ve tekmeye aynı anda bastığınızda başlar ve Tension Gauge'dan yer. Bu haldeyken, size Dust Attack bile işlemez ve tüm saldırılardan %70 az hasar alırsınız.



capitalism II

Sıfırdan başlayıp, koca bir imparatorluk kuracak ve paranın gücüne tanık olacaksınız...



Herhalde iş dünyasını bir maratona benzetmeye çalışmış olsalar gerek.

Dünya büyük bir değişim içinde. Küreselleşme ve teknolojik gelişmeler beraberinde yeni ekonomik dengeleri getiriyor. Kapitalizm bile belki artık o kadar vahşi değil; o da değişen dünyadan temposuna ayak uydurmaya çalışıyor. Değişmeyen tek şey reket olgusu. Risklerle dolu finans dünyasında güç peşinde koşan yalnız siz değilsiniz; rakipler her zamanvardı ve her zamanda olacak. Büylesine hareketli bir dünya elbettekinsanal alem için inanılmaz bir potansiyel içeरiyor. Şu ana kadar farklı temaları ele alan

birçok 'Tycoon' oyunu oynadık ve güç egomuzu tatmin etmeye çalıştık; ama bu sefer durum çok daha ciddi, Capitalism II ile sınırları aşıyoruz...

Kim milyarder olmak istemez?

Zengin olmak harika bir duyu olmalı, peki ya çok zengin olmak? İşte orada durup, bir daha düşünmek gereklili. Capitalism II, ölcük olarak türdeşlerinden çok daha geniş bir dünya sunuyor. Bu öyle bir dünya ki madenlerden medya kuruluşlarına, üretimden satışa kadar

her şey kontrolünüz altında. Paraya dönüştürüleceğiniz yaklaşık 60 farklı ürün bulunmakta ve her biri aklınızın ucundan geçmeyecek parametreler içeriyor. Amaç tabii ki para kazanmak ve daha çok para kazanmak. Oyun da çok çeşitli iş alanları mevcut; yine de hepini ithalat, ihracat ve üretim başlıklarını altında toplayabiliriz. Kurduğunuz şirket her üç alanda da faaliyet gösterebilir. Pazarda ayakta kalabilmek ve rakiplerinizi geride bırakabilmek için kazancınızla yatırım yaparak, yeni bölgelere açılabilecek ve yeni ürünlerle göz kırpacısınız. Genel hatlarıyla Capitalism II bu şekilde özettlenebilir. Kulağa kolay geliyor olabilir ama işin içine girince nasıl bir karmaşanın ortasında olduğunuzu anlayacaksınız. Oyun, 1995 yılında çıkan ilkine göre çok daha detaylı ve derin bir tasarıma sahip.

Dediğim gibi oyunda çok çeşitli ürünler olduğu için tek bir tanesine yüklenmeniz gerekmıyor. Zaten olay farklı ürünlerin aynı anda idare edebilmekte. Zarar ettiğiniz ürünlerin yaratacağı açığı ancak kar ettiğiniz ürünlerle kapatabilirsiniz. Her dükkannda en fazla dört farklı ürün stoklayabiliyorsunuz. Başlangıçta biraz palazlanmak için ithalatı tercih edecek ve deniz yoluyla gelen export mallara yöneliceksiniz. Bir süre sonra şirketinizi büyütmeniz gerekecek ve bu da ancak üretimle mümkün. Üretim için fabrikalar kurulurken, bir yandan da fabrikalarda işleyeceğiniz ham maddeleri temin etmeniziniz. Yani tarım, maden ve kereste sektörlerine de eğilmeniz gerekiyor.

Küçük başlamak ama büyük düşünmek

Üretim alt yapısını kurmak size bir sürü yeşilliğe patlayacak ama imparatorluğunuzun da ilk adımlarını atmış olacaksınız. Eğer nakit sıkıntısına düşerseniz, bankalardan kredi alma veya borsadaki hisselerinizi satma yoluna gideceksiniz; işyerlerinizi elden çıkarmanız da mümkün. Üretim zincirini kurmasına kurduınız ama üretiklerinizi satamadıktan sonra ne anlamsı var ki? Satış aşamasındaki en önemli iki olay, ihtiyaçları iyi analiz edebilmek ve malınızın reklamını iyi yapabilmek. Hatta öyle bir aşamaya geliyorsunuz ki ürünlerinizi



Başlangıçta palazlanmak için ithal ürünlerle yönlendirmelisiniz.



60 farklı ürün parametreleriyle beraber sizi zengin etmek için bekliyor.



Tutorial senaryolarını oynamadan oyuna alışmanız çok zor.



Binalar mimari anlamda gerçeklerini aratmıyorlar.

INFO-BOX STRATEJİ (TİCARET)

Bilgi İçin • www.ubisoft.com
Yapım • Enlight Software
Dağıtım • Ubisoft

Minimum Sistem • Pentium II-233, 64MB Bellek, 250MB HD Alanı

Multiplay • Ağ ve Internet (Ubi.com) üzerinden 2-7 oyuncu

pazarlayabilmek için TV kanalları ve gazeteler satın alıyorsunuz (medyanın gücünü iyi kullanmalısınız). Ürünlerde marka oyununu da atlamamak gerek. Örneğin kolanın her zaman için sağlam bir sloganı ihtiyacı varken, suyun zaten kendi başına bir ihtiyaç olması durumu değiştiriyor. Veya ekmeğin bir markadan ziyade fiyat ve kalite çok daha önemli iki kriter. Satışlardan gelen kazancı değerlendirmenin, diğer bir deyişle paranızı para katmanın

maaşları oldukça yüksek ama istediğiniz zaman da onlara kapı dışarı edebiliyorsunuz. COO tüm günlük detaylarla (yani kirli çamaşırlarınızla) uğraşırken, siz de esas stratejilerinize yoğunlaşabiliyorsunuz. Yalnız bir COO tutabilmek için onun dikkatini çekmeniz gerekiyor ki bu da ancak cebinizin para görmesiyle mümkün. Borsayı da sakin ihmäl edeyim demeyin; ani düşüşler veya çıkışlar sizi çok zor durumda bırakabilir.

Ezeli rekabet...

Yüzyillardır süren ekonomik rekabet Capitalism için de geçerli. Rakiplerinizi kesinlikle hafife almamalı ve durum raporlarına sık sık göz atmalısınız. Özellikle sonraki senaryolarada yapay zeka bir hayli kendini belli ediyor. Örneğin daha piyasanın kokusunu almadığı ama kazanç getireceğine emin olduğunuz alanlar için elinizi çabuk tutmazsanız, emin

«**İyi reklam, iyi satış demektir; tv kanalları ve gazetelerle medyanın gücünü arkanıza almalısınız.**»

en iyi yoluysa yeni iş alanlarına el atmak ama daha fazla risk alabilirim diyorsanız borsayı denemelisiniz.

Tabii tüm bu anlatıım aşamalarдан geçmeniz bir hayli zamanınızı alacak çünkü Capitalism, kolaylıkla alışılan Tycoon oyularına hiç benzemiyor. Capitalism, gerçekçi olabilmek için ekonomi ve finans dünyasının hemen hemen tüm parametrelerini ve değişkenlerini içeriyor; hatta teknolojinin gelişmesiyle işleri kolaylaştırın yenilikleri bile gözardı ediyor. Sonuç olarak elimizde bir hayli karmaşık ve derin bir oyun var. Eğer keçileri kaçırmadan oyunu oynamak istiyorsanız, işe kesinlikle eğitim senaryolarından (Entrepreneur's Campaign) başlamalısınız. Onlar bile bir noktadan sonra bilgi açlığınıza kesemeyecek ama en azından rakamlar arasında kaybolmamanızı sağlayacaklar. Bir başka tavsiyem de başınızın sıkıldığı şirketler için birer COO (tam yetkili uzman kişi) tutmanız; bu akıl hocalarının

olun sizden önce harekete geçenler olacaktır. Evet, ürün çeşidinin çok olması birçok farklı seçenek ve strateji sunuyor ama yapay zekanın da bu fırsatları farkedebileceğini unutmayın. Ana kararların yanı sıra mikro yönetimlerle de ilgilenmek zorundasınız. İşler biraz karışacak ama girişimlerinizin sanal servetle dönümesi için zincirin her halkasını takip etmelisiniz.

Capitalism görsel anlamda olağanüstü valatlerde bulunmuyor ama izometrik şehir grafiklerinin standartlarının üzerinde olduğu da bir gerçek. Hoşuma giden şey, her türlü binanın, mimari bakımdan kurallara uygun olarak inşa edilmesi. Çok katlı bir binanın, toplu konut mu yoksa plaza mı olduğunu rahatlıkla ayırdedebiliyorsunuz. Üç farklı zoom seviyesinin olması da artı bir puan. Keşke binalara gösterilen özen diğer ekranlara da gösterilseydi. İşleyen bir trafik ve kaldırımlarda yürüyen insanlar oyuncunun temposunu gayet iyi yansıtıyor.

CAPITALISM II

74

Grafik • Grafiklerin modası geçmiş ama binalar mimari anlamda oldukça düzgün ve gerçekçi. Arayüzler daha sık tasarılanabilir, böylece daha anlaşıılır olurlardı.

Atmosfer • İşleyen trafik ve yürüyen yayalar iş dünyasının o hareketli temposunu biraz olsun veriyor ama yine de bir şeyler eksik.

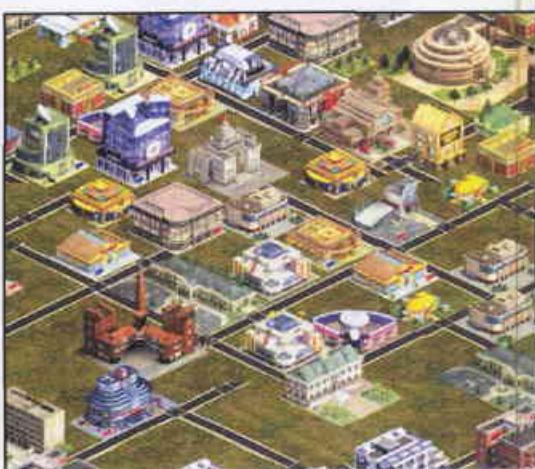
Ses • Parametrelerle uğraşmaktan müzik ve ses efektlerine pek fazla zaman ayrılmamış. Aynı şey çalıp duruyor. Ses tamamen kapatabilirsiniz.

Oynanabilirlik • Alışması gerçekten zor bir oyun, ekran başında saatler geçirmeniz gerekiyor. Yine de iş dünyası üzerine yapılan en gerçekçi oyulardan birisi.

Oyuna hakim olana kadar gerçekten ekran başında saatler geçirmeniz gerekiyor ama olayı kapınca da bir türlü bırakamıyorsunuz; tatmin edilmesi gereken egolar var, unutunuz mu? Klavye kısayollarının olmaması çok yakında o kadar pencereyi mouse ile açıp kapamak belki bir süre sonra can sıkıyor.

Capitalism iş dünyası üzerine gerçek dersler veren bir oyun. Oyun belki daha çok genelkese ticaret üzerinde yoğunlaşma da arada sırada sürprizler yapabiliyor. Eğer ileride serbest ticaretle uğraşmayı düşünüyorsanız, Capitalism işin kasmanızı tavsiye ederim. ☺

Güven Çatak | guven@level.com.tr



Sid Meier's

simgolf



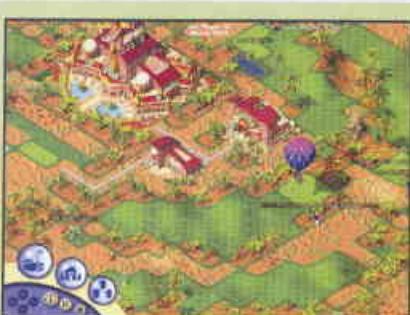
“Sim” ile “Sid” kelimeleri bir araya geldi mi, korkacaksınız!

Meier ustasının ciddi, gerçeğe olabildiğince sadık ve derin strateji oyuna rına alışkin olan bizler, Sim Golf tarafından şaşkınlığa uğratıldıktı. Oldukça sade bir oynamış ama içinde kaybolabileceğiniz stratejik derinliğe sahip bir “İşletme” simülasyonu Sim Golf. Her şekil strateji oyundan hoşlananlara hitap edecek bir yapıp. Oyunun yapımında strateji oyunları konusunda üstün bir başarı tarihine sahip olan Firaxis ve “Sim” oyunlarında tek isim olan Maxis birlikte çalışmış. Bu ikilinin beraberliğinden yanlış bir oyuncu çıkışmasını zaten beklenemeydi.

Amcanızdan miras kalan açık arazi ve 50.000 dolar ile “golf sahası” yöneticiğe işine atılmanız konu alıyor Sim Golf. Ama adının içinde “Sim” kelimesinin geçmesi size oyunda “strateji”den daha fazla birşeyler olaçanı hemen hissettiyor. Gerçekten de, kendi yaptığınız golf sahasında oynamayıp, oyuncular arasındaki diyalogların iyi sonla bitmesini sağlamaya çalışmak ve kendi adanızın on çeşit golf yeteneğini geliştirip dünya çapında turnuvalara ev sahipliği yapmak ve hatta bu turnuvalarda bizzat oynamak gibi işletme stratejilerinde pek görmeye alışık olmadığımız ince düşünülmüş, ama oyunun özünü oluşturan detaylar hemen gözünüzde çarpacak.

Amaçsızık iyi mi, kötü mü?

Sim Golf'un ulaşmak için çabaLAYACAĞINIZ belli bir sonu veya herhangi bir amacı yok.



Bu araziyi aldığında çöl gibiydi. Yeşillerle donattım onu. Canımdan bir parça gibi sevdim. Bak ey oğul, bütün buralar bir gün...

Kendinizi ve sahanızda oynamaya gelen Sim'leri eğlendirmekten başka. Sürekli yeni delikler, yeni binalar yaparak para kazanırsınız. Tabii bu amaçsız oyuncu tarzı bazı oyuncuların hoşuna gitmeyecek.

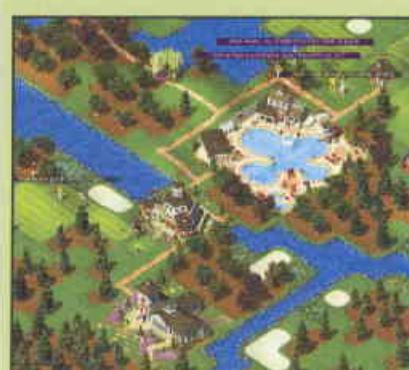
Oynamabilirliği bu kadar derin olan bir oyundan hiç beklemeyeceğiniz kadar rahat. Oyunu anlamakta en ufak bir zorluk çekmemeniz için arabirim olabildiğince basit hazırlanmış. Bir başlangıç vuruşu noktası (tee) ve bir de delik yerleştirildikten sonra golf sahanızı ziyaretçilerinize açabilirsiniz. Tabii bu basitliğin arkasında inanılmaz bir detay zenginliği yatıyor. Sahanızda oynayan her Sim'in düşünceleri, karakter özellikleri, yetenekleri, her deliğin onlarca sayısal istatistikleri ve hangi tür oyuncular hitap ettiği gibi dikkat etmenizi pek gerektirmeyen, ama dikkat ederseniz oyundaki başarınızı olumlu olarak etkileyen bir sürü detay var. Mesela golf sahanızda oynayan herkesin tipini, adını ve mesleğini dileğiniz gibi değiştirebiliyorsunuz. Böylece en yakın arkadaşlarınızdan oluşan bir golf oyuncuları birliği bile kurabiliyorsınız.

Oyuncuların vuruşlarını etkileyen üç etken var: Uzaklık, yetenek ve yaratıcılık. Her Sim'de bu üç yetenek çeşitli miktarlarda bulunuyor. Tee ve deliği yerleştirirken, hangi tür yeteneğe sahip olan oyuncunun nasıl bir vuruş yapacağıını göstereceği kullanırsınız, deliğinizi sahanızda oynayanların büyük bir kısmını memnun edecek şekilde dizayn edebiliyorsınız.

Planlamannın Önemi

Deliklerinizi planlarken gözönünde bulundurmanız gereken tek altın kural: Deliğin zorlayıcı gözükmesi ama oyuncuyu kan ter içinde bırakmaması. Sim'ler “Par” denilen ideal sayıda vuruşla deliğe ulaşabilмелidir. Deliklerinizi dizayn ederken ne iki vuruşta skor yapılacak kadar basit, ne de onlarca denemeden sonra hala kuma gömüülü olacakları kadar saatince dizayn etmemeye özen göstermemelisiniz. Bir delikte oyuncu oynanırken üzerinde değişiklik yapabilmeniz, oyuncularınızı düşüncelerine karşı anında tepki vermenizi sağlamış.

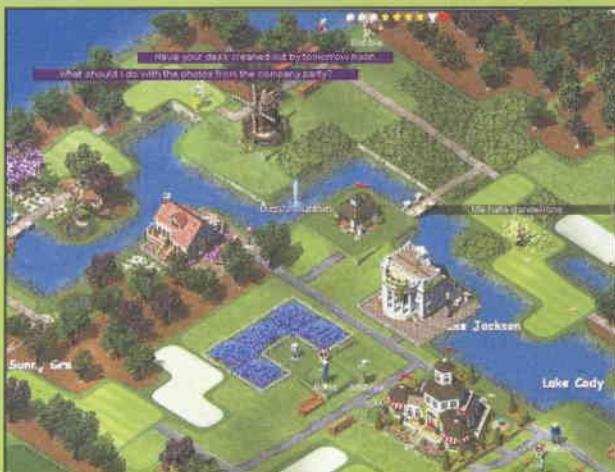
Siz sahanızı oyuncuların keyif alacağı hale getirdikçe, golf sahanızın eğlence puanı (Fun



Bütün gün güneş altında bit kadar topun peşinden koşuran avanakları ne mutlu eder? Tabii ki buz gibi bir havuz!

Rating) artıyor. Sahanızın eğlence puanı arttıkça önemli kişiler golf oynamaya gelmeye başlıyor. Bunlardan bazıları çok zengin oyuncular ve eğer sahanızda oynadıkları oyundan memnun kalırlarsa size bedava bir heykel veya çevreyi güzelleştirecek bir bina veriyorlar. Bazen de bulunduğunuz şehrin valisi oyun oynamaya gelir, eğer memnun ederseniz sahanızı genişletmeniz için size toprak satacaktır (Allah Allah, parayı bastırır alırım kardeşim araziyi, devletin malı değil mi?). Genişleyen sahaniza yeni delikler ekleyerek en sonunda 18 delikten oluşan tam bir golf sahasına sahip oluyorsunuz. Bundan sonra da dünyanın başka bir yerinde toprak alıp orada sıfırdan işe koyuluyorsunuz. Ama başka bir yerde golf sahası açtığınızda, eski sahaniza geri dönüp değişiklik yapma şansınız kalmıyor ki bu bence çok saçma bir eksiklik olmuş.

Golf delikleri haricinde yapabileceğiniz ekstra binalar da var. Tenis kortu, otel, fast food dükkanı hatta havaalanı gibi ek binaları sahanızdaki delik sayısını arttırmayı yapabiliyorsunuz. Bu binaları ana binaniza bir yol ile birleştirmelisiniz, yoksa çalışmıyorlar. Bu binalar size para kazandırmamanın dışında, oyuncuların açlık ve yorgunluklarını gidermesini sağlarken, tek bir oyuncu için gelen Sim'lerin etkilenip golf sahaniza üye olmasında da önemli rol oynuyor.



Oyle "ben sadece golf oynatıyorum" diyip kurtulamazsınız. Şekil-A'da, oyundan memnun bir kalmayan patron, birlikte oynadığı yardımıcını işten atışını görüyoruz.



İşte ilk deligimiz. Bir "Tee" ve bir de delik kondurduk mu, geriye "h"ye basıp Simcikleri buyur etmek kalyor.

INFO-BOX STRATEJİ (İŞLETME)

Bilgi İçin • www.simgolf.ea.com
Yapım • Enlight Software/Firaxis
Dağıtım • Electronic Arts

Minimum Sistem • Pentium III-300, 64 MB Bellek, 300 MB HD Alanı

Multiplay • Yok

Teklifiizi kabul ediyorum

Golf sahanızın ünü yayıldıka profesyonel golfcülerden maç teklifi gelecektir. İşte sa-distçe hazırladığınız sahanızı denemek için si-ze güzel bir fırsat. Maçlarda bizzat siz oynuyorsunuz, ama grafik açısı değişmüyor. Topa beş farklı şekilde vurabiliyor ve vuruşunuz sonunda topun nereye düşeceğini kabaca gö-rüyorsunuz. Ama golfcü Sim'inizin yetenekle-rine bağlı olarak bu düşüş noktası değişebili-

turnuva teklifleri de alıyorsunuz (bunun için sahanızda en az 5 deligin olması lazım). Eğer kabul ederseniz sahanızda turnuva için gerekli olan değişiklikler otomatik olarak yapılıyor ve her deligin başına bir televizyon kamerası dikiliyor. Bu mağlardan ve turnuvalardan ka-zandığınız paralarla golf sahanızı mükemmel hale getirmek ise yine size kalmış.

Grafik & Ses

Oyunun grafikleri minik olmasına rağmen de-taylı. Ama sahanızdaki delik sayısıyla birlikte ortalıkta gezen oyuncuların, onların konuşma balonlarının ve havada uçuşan topların sayısı da artıyor. Bir süre sonra kim nerede ne yapıyor anlamakta güçlük çekiyorsunuz. Keşke bir kademe zoom-in özelliği olsaymış diyorsunuz bu noktada. Ayrıca, oyunda sağlam bir de bug var ve bu yüzden çat diye masaüstüne dönme-nize sebep olabiliyor. Bug'ın sebebi, oyun si-

SID MEIER'S SIM GOLF

86

Grafik • Minik, mini minnacık Sim'ler çok güzel animasyonlarla bezenmiş. Oyunun grafikleri insana resmen huzur veriyor

Atmosfer • Kendinizi kaptırınız mı, kurtarmanız zor. Ama The Sims'in anımsızca bağlayan büyüsünden de eser yok.

Ses • Sesler başarılı olsa da, müzigin eksikliği hissediliyor. Demek ki bir strateji oyunu müziksiz yavan kalabiliyor-mus.

Oynamabilirlik • İnanılmaz basit. 5 dakika içinde oyuna isinyorsunuz. Ama başarılı olmanız için öğrenmeniz gereken çok şey olduğu da kesin.

İşte var. O çıkışında ortam nasıl olur, bunu dü-sünmek bile istemiyorum. Ama o zamana kadar iş, güç, eş peşinde koşmaktan yorulan Sim'lerinize nefes almaları bir fırsat verin. Onları golf oynamaya götürün! ☺

Sinan Akkol | sakkol@level.com.tr

Sim Golf fikri de nereden çıktı?

Tuvaletten desem, gülersiniz değil mi? Ama gülmeyin. Bir gün Sid Meier tuvalette bir golf dergisi okurken, birden aklına "Neden bir golf sabası yönetme stratejisi yapmıyorum?" gibi bir fikir gelmiş. Hemen üç-kurunu toplayıp bilgisayarına koşmuş. Eski oyunlarından olan Antietam'ı ve bir editör programını açmış. Antietam'dan birkaç ağaç almış, biraz çimen. Ortaya bir delik açmış ve yarı saatte Cin Ali benzeri bir golfcü çizmiş. Birkaç saatlik uğraşdan sonra Sim Golf'ün çok çok basit bir versiyonu bitmiş.

Sonuçtan memnun kalan Sid, tüm zamanların en başarılı oyularından olan Sim'in yaratıcısı Will Wright'a gitmeye ikna eden ise, golfcülerin arasındaki etkileşimi ne şekilde yapacağı konusunda kararsızlık olmuş. Ve tabii, konu sanal insanıklar olunca, The Sims'in yaratıcısı Will Wright'in bosru öter bu diyalarda.



« Sim Golf'ün eğlencesi gösterdi ki bize, Sid Meier da uygarlık tarihçe-si yapmaktan sıkılabilirmiş. »

yor. Maçlar sırasında yaptığınız başarılı atış-ılar sonrasında bazı yeteneklerinizi artıtırıyor ve giderek daha iyi bir golf oyuncusu oluyorsunuz. Ama aynı vuruşu üstüste kaçırmırsanız, yetenek puanı kaybediyorsunuz. Teke tek maç-ların haricinde, astronomik ödüllerin verildiği

rasında önemli atışları gösteren fotoğraflar. Sahanız kalabalıklaştıkça bu fotoğraflar ha-liyle daha sık çıkmaya başlıyor. Eğer iki fotoğraf aynı anda çıkacak olursa, oyun %70 ihtimalle kilitlenip sizı masaüstüne atacaktır.

Oyundaki konuşmalar Sim'eden alınmış. Ama The Sims'dekinin aksine konuşmalar sırasında karakterlerin kafalarının üzerinde çi-kan baloncularda şekiller yerine, tam olarak ne konuşuklarını görebiliyorsunuz. Oyunda çok az yerde müzik kullanılmış ve bu müzikler o kadar hoş ki, keşke daha fazla olsaymış demekten kendinizi alamıyorsunuz.

Yapımcıların oyunu diğer Sim'lerle bir şe-kilde ilişkilendirmek gibi bir amacı varmış gi-bi geldi bana. Yakın bir zamanda Sim karakterimiz işten döndükten sonra Sim Golf oyna-maya gidecek, daha sonra da şehre inip iki tek atacak ve eğer şansılıysak bir kız/erkek ark-aadaş edinmiş olarak eve donecekmiş gibi bir his var içimde. Tabii bir de Sims Online mese-



wizardy VIII

Bilimkurguya fantastiyi birlestiren başarılı bir RPG

Wizardy serilerini diğer RPG serilerinden her zaman farklı bir yerde görmüşümdür. Çünkü oyunun geçtiği evrende teknoloji ve büyüsü çok güzel bir şekilde harmanlanmıştır. Biri ötekinin göre hiç bir zaman sırrızmadı. Bu karışım müthiş bir zenginliği de beraberinde getirir. Bunu daha oyunun başındaki karakter yaratma ekranında görürsünüz. Tam 11 ırk ve 15 farklı sınıfın kendi ekipinize alacağınız 6 karakteri yaratmak bile başı başına bir taktik gerektirir. Her RPG deki "önde savasçılar, arkada büyüler" klasisini kurarken bile oyunda karşılaşacığınız problemleri en kolay şekilde çözecek en esnek grup için karar vermeniz zamanınızı bayağı alacaktır.

Neden buradayız?

Aslında biz bir yolculuk sırasında gemisi düşürülen bir grup maceracımız demek çok yanlış olmaz. Ama asıl amacımız ki oyun içinde karşımıza çıkacak, Dark Savant adlı bir baş kötüyü öldürmek ve tanrılar katına ulaşmak. Bunun için üç güçlü eşyanın peşinden koşaca-

ğız ve sonunda da baş kötüyle karşılaşacağız. Konu çok derin değil ama bütün oyun boyunca önemimize çıkan tüm düşmanları kesmek ve görevden görevde koşmak için bize yeterli sebebi sağlıyor.

Gemimiz düştükten sonra ekipimizle beraber biraz kuvvetlenmek ve oyunun mekanlığını kavramamızı kolaylaştırmak için hazırlanmış bir tapınağa dalarak maceramıza başlıyoruz.

Aslında bu başlangıç kolay gibi görünse de öğrenilmesi pek basit olmayan bir arayüz alışsınca kadar sizi uğraştıracaktır. Her şey bir yana büyü yapmak için bile en az dört tıkla yapmak zorundasınız.

Karakter yaratırken savaşçı sınıfı olarak en güçlerin samurayları olduğunu ve grubunuzda mutlaka bir büyüğü ve hırsız bulunması gerektiğini aklınızdan çıkartmayın. Çünkü oyun boyunca bir sürü kapı ve sandık açacaksınız ve kalabalık gruplarla karşılaşığınızda onları mutlaka fireball gibi menzilli ve alan etkili büyülerle yipratmak durumundasınız. Şu yazıyı yazarken benim grubumda en fazla



WIZARDY 8

72

Grafik • Her yaratık için özel olarak çalışılmış. Düşmanlarınız zarar gördükçe bunu üzerlerinde görebiliyorsunuz. Fakat daha aynılıklı olabilmış. Eski teknoloji kullanılmış.

Atmosfer • Gerçekçi. Oynadığça bir çok şey önlüyor. Fakat oyun siz tam olarak sarılmıyor. Gene de evrenin farklı olması eğlenceli.

Ses • Efectler güzel kotarılmış. Müzik ise canımı sıkmıyor.

Oynamabilirlik • Alışma süresi bayağı uzun. Fakat yeterince esnek. Bir deavaşlar kısa süre daha da iyi olabilirmiş.





sayıda düşmanı öldürmüş olan karakterim büyüğündür. İlk seçiminin tek etkisi o ırka verilen bonuslardır. Baldur's Gate'teki gibi oyun sırasında ırkların birbiriley çatışması gibi bir şey söz konusu değil. Zaten karakterlerini yaratırken onlara herhangi bir hayat görüşü de seçmiyorsunuz.

Oyuna başlamadan önce düzenlemeniz gereken en önemli bölüm karakterlerinizin dizilişini gösteren sağ alttaki radar benzeri ekranıdır. Buradaki her bölümde en fazla üç adamınız olabilir. Tavsiyem en gücsüz karakterinizi ortaya almanızdır. Ulaşamayacak gibi olanlara ise uzaktan zarar verebilecekleri silahlar verin. Önce hattın biraz gerisindeki kilerin ise polearm tipi, örneğin mızrak ya da halberd gibi silahlar kullanması arkadan vurabilmelerini sağlayacaktır. Sakın arkadaki karakterlerinizin göğüs göğüse savaşa girmeyeceğini düşünmeyin. Etrafınız sarıldığında onlarda sapan ya da ok gibi silahları bırakıp çarpışmaya girmek zorunda kalıyorlar. Oyunun yapay zekası her zaman grubunuzu çevrelemek için programlanmış.

Savaşlar çok farklı

Savaşlar tercihinize göre sıralı veya gerçek zamanlı olarak yapılmıyor. Sıralı da önce saldıran grup kendi hareketlerini belirliyor sonra da karşı taraf kendi hareketini yapıyor. Gerçek zamanlıda ise savaş, büyük yapmak gibi

seçimler yapmanız gereken anlar dışında, durmuyor. Özellikle sizin için kolay olacak gruplara karşı gerçek zamanlı çarpışmayı kullanmanızı tavsiye ederim. Savaş sırasında karakterinize herhangi bir şey yaptırmak istiyorsanz karakter resminin hemen altındaki ufak kareye basın ve açılan pencereden istediginiz hareketi seçin. Eğer silah değiştirmek istiyorsanz karakterinizi ana ekranında elleinin iki yanındaki boşluklara birinci ve ikinci silahlarınız koyabilir ve savaş sırasında karakter resminin yanındaki silahlara basarak otomatik olarak el değiştirmesini sağlayabilirsiniz. Eğer düşman uzaktaysa zaten karakterleriniz silahlarını otomatik olarak uzakta kullanabilecegi bir silah ile değiştirebilir. Savaşta kimin nereye vuracağı ya da vurulmayacağı ise iki şekilde belli oluyor. Birincisi bir karakter seçili iken onun vuracağı düşmanı seçmek istediginizde o düşmanın etrafında yeşil bir ışık oluşursa vurabiliyor demektir. Işık kırmızı ise vuramaz. Düşmanlarınızın üstündeki renkli oklar ise hangi karakterinizin hangi düşmana vurduğunu gösterir.

Savaşlar çok uzun süren zaman stamina önemini gösteriyor. Ağır silah kullanan karakterleriniz daha çabuk yoruluyor ve stamina sıfırlayınca savaş sırasında uyumaya başlıyorlar. Sağlık ve mananız dışında buna da dikkat etmelisiniz. Stamina koştugunuz zamanda azalıyor.

Alan etkili büyüleri yaparken ise seçim yapacağınız wand'ı mümkün olduğu kadar oynatarak tüm düşman grubunu seçmeye çalışın. Ama büyünün alan etkisinde kalmamaya diklik edin. Tüm oyun boyunca size saclarınızı yolduracak şey ise büyülerinizin fizzle olması yani büyüyü yapamamanız ve büyünün back fire olması yani gerisin geriye size patlamasıdır. Bu durum düşman içinde geçerli ama onlara çok az oluyor. Bunu önlmenin en garanti yolu ise büyüyü tam güç ile yapmamaktır. Böylelikle sağlığınızın çok düşük olduğu anında böyle bir şeyle karşılaşıp en baştan savasmak zorunda kalmazsınız.

Savaş boyunca kullandığınız yetenekler savaş sonunda tıpkı level atlamanız gibi artacaktır.

Kasalar ve sandıklar

Eğer atrafta açılacak sandıklar varsa SAKIN onları inspect etmeden açmayın. Inspect edip üzerindeki tuzakları belirledikten sonra hırşınızı seçin ve tuzakları tek tek bozmaya başlayın. Eğer isterseniz en kuvvetli karakterlerini seçerek sandığı kırmayı da deneyebilirsiniz. Ama bu en son başvuracağınız yol olmalı çünkü bu yola başvurduğunuzda tuzakların sizde patlaması garantidir.

Eğer kilit basit bir tip değilde kasa benzeri bir şeysse o zaman tüm zarlarınız tutuncaya kadar kurcalamaktan başka bir çıkar yokunuz

INFO-BOX RPG

Bilgi İçin • www.wizardy8.com

Yapım • Sirtech

Dağıtım • Sirtech

Minimum Sistem • Pentium 233, 64MB RAM, 3D Ekran Kartı

Multiplay • Yok



KARAKTER SINIFLARI

Fighter: Yakın dövüşün en klasik sınıfı. Rakiplerini bayıltırır ve berserk olup daha fazla zarar verebilir. Berserk kelimelerini delice savaşınak olarak çevrebiliriz sanırırm.

Lord: Bu oyunun Paladin'ı. Aynı anda iki elinde birden silah kullanabilir ve zarnarla sağılığı geri gelir. Ayrıca level atlınca ufak büyüler yapabılır.

Valkyrie: Wizardy'nin Amazon'u. Mizrak gibi uzun mesafeli silahları kullanıncaya kadar yeteneklidir. Ayrıca cheat death yeteneği ile son anda ölümden dönenbilir. Ama bu yetenek her zaman çalışmaz. O da Lord gibi level atlaklığa bürünecektir.

Ranger: Grubun okçusu. Ayrıca devamlı arama modunu gezer. Büyü yapabilir.

Samurai: En iyi savaşçı sınıfı. Özellikle asit atma yeteneğinden de faydalanaçagınız bir samuray grubunuzu çok değerli bir üyesi olacaktır.

Ninja: Uzaktan savaşına yeteneği yüksek bir başka sınıf. Vuruşları zırh korumasını aşır direkt vuruslar olarak hesaplanabilir.

Monk: Bedensel yetenekleriyle savaşır. Daha az zarar alır ve kör olduğu zaman bile rahatça savaşabilir.

Rogue: Hırsız. Bunsuz oyunda pek bir şey yapamazsınız. Kapıları ve kasaları bu sınıf açar.

Gadgeteer: Oyunun teli teknoloji uzmanı. Modern silahları bir tek bu kullanabilir. Ayrıca yetenekleri gelişmişçe eşyaları birleştirip yeni aygıtlar yaratırabilir.

Bard: Açıkçası bardalar burada biraz zayıf kalmışlardır. İletişim yetenekleri yükseltir.

Priest: Wizardy'nin Cleric'i. İyileştirme büyülerinin yanında dispel undead ile ölümleri yok edebilir.

Alchemist: İksir yapıcıımız. Siz kamp yaptığında iksir üretir.

Bishop: Cleric'in farklı bir versiyonu. Eşyaları tamamlar ve üzerlerindeki laneti kaldırır.

Psionic: Wizardlardan biraz farklı olarak zihin büyülerini üzerinde ustadır.

Mage: Büyücü en çok işinize yarayacak karakterdir. Hatta bir grupta iki büyücü demek karşı tarafın toz dumana olmasını demektir.



yok. Ne kadar zamanalsa da genelde bu tip kilitlerin içinden güzel eşyalar çıkıyor.

Ele geçirdiğiniz silahları tanımlamak için üç yol vardır. Eğer herhangi bir karakterinizin yetenekleri yetiyorsa tanımlama otomatik olarak yapılır. Eğer bu yol olmazsa büyüğüm ile yapabilirsiniz ya da zekası yüksek olan bir karakteriniz ana ekranına giderek sol alta bulunan identify düğmesi ile o eşyayı tanımlarsınız. Dikkatli olun dükkanlardan aldığınız silahlardan bile garantili değildir. Lanetli çırılçıplaklar. Ayrıca silahlara para verirken de dikkatli olun çünkü her karakteriniz her silahı kullanamaz. Bunu görmek için silaha sağ tıkladığınızda solda çıkan listeden o silahi hangi sınıfın kullanacağına rahatlıkla görebilirsiniz. Ayrıca grup listesinde bir

karaktere veremeyeceğiniz eşyalar kırmızı renkte görünür.

Farklı bir sistem

Oyun ekranının 3D olması size farklı bir RP fırsatı sunuyor. Örneğin büyüğüm yapılması yasak bir bölgeye geldiğinizde rakibiniz ise kendi tarafından büyüğüm yapabiliyor ve grubunuzu hala pamuğu gibi atıyorsa geri çekilipler onları da büyüsüz bölgeye çekin ve arkalarından dolaşıp siz onların bölgésine girin ve düşmanla sınırlıda savaşarak onları büyüsüz bırakın. Ya da rakiplerinden kaçmak için hızla koşup onları atlatın. NPC'ler siz nerede olursanız olun sizi görüyorlar. Onları atlatmanın tek yolu ise bir şeylerin etrafından dolaşmak. Dünleneceğiniz zaman bina içeri her zaman daha güvenli oluyor. NPC'ler le konuşmak istediginizde onlara yaklaşmanız ise yeterli.

Tüm oyun boyunca yaptığınız hareketler sizin iki türlü etkiliyor. Ana quest'i izlerken arada yaptığınız yan questlerdeki davranışlarınızla göre NPC'ler size tepki veriyorlar. Eğer bir bankayı soyarsanız sizin için iyi düşünülmeyecektir. Fakat bir ırka yardımcı olursanız o ırk sizin severken karşısında savaştığınız ırk ise sizin her gördüğü yerde saldıracaktır. Ana yollarda daha önceden belirlenmiş düşmanlar dışında rastlansal olarak beliren düşmanlar

da mevcut. Bunlar oyunu normal zorlukta oynarken genelde levelinizde denk oluyorlar. Eğer çok zorlanmadan oynamak isterseniz size tavsiyem oyunu kolay moda oynamanızdır. Yoksa bol bol silinleriniz bozulur ve oyundan pek zevk alamazsınız.

Tüm oyun boyunca her tarafı kurcalayıp herkesle savaşabilirisiniz. Bir yerleri kurcalamanın şimdide kadar hiç bir zararını görmedim. Fakat karşılaşacağınız bazı kilit karakterleri öldürmeniz oyunu bitirmenizi zor ve hatta imkansız bir hale getirebilir. Bu yüzden hareketlerinizi mantıklı olarak yapın. Bazı kapıları açmak için belli eşyalar gerekiyor. Bu eşyaları kullanmak için mouse ile alıp alıp kapıya ya da nereye konması gerekiyorsa oraya tıklamalısınız.

Oyunun grafikleri idare eder. Ses efektleri de öyle. Tüm oyun boyunca sizin en çok rahatsız edebilecek şey savaşların uzunluğu ve ara yüzdeki bazı kullanılsız yerler olacaktır.

Wizardy şimdide kadar oynadığınız tüm RPG'lerden gerçekte farklı bir yerde. Gerek oyunun geçtiği dünya gerekse kendine has sistemi ile diğer oyunlarla kıyaslanırılmaması bile zor. Tek cümleyle "farklı bir tecrübe".

Burak Akmenek |
burak@level.com.tr



casino tycoon

Hep derim ya, önemli olan içeriktir, teknolojik süslemeler bir oyun için ikinci plandadır diye.. Yanılmışım.

Oyun dünyasının en şerefli, en babacan oyunları Tycoon'lar. Ayrıyeten benim pek sevdiğim, bilgisayar oyun sanatıyla bir parça ilgilenen hemen hiç kimseňin antipatiyle bakmadığı şirin ve bir hayli eğlenceli oyunlardır. Bu türün temsilcilerini her ay coşkuyla inceliyor (bkn. Monopoly Tycoon) olsak da bu ay ister istemez hayalkırıklığıyla karşılaştık. Çok çekici gözüken bir fikri, başarısız bir şekilde uygulamaya somut bir örnek olan Casino Tycoon bir kumarhanede olması gereken hemen her şeyi bize sunmaya çalışıyor.

Oyuna başladığınızda herhangi bir demo- dan yoksun bir şekilde ana menüyle karşılaşıyoruz (merak etmeyein bu oyuncunun sonuna kadar geçerli olacak). Başlama ikonuyla tutorial, serbest ve görev modlarından biriyle oyunu oynayabiliyoruz. Tutorial sadece resim göstermeye dayalı olduğundan sıkıcı ve çok öğretici olmamış. Görevli bölümler ise, herhangi bir



oyun alanı bir oyun olduğunu kanıtlamak istesine kararlıktı kare şeklinde bir alan. En sağ altta bir kapı var, ve müşterileriniz kapıda birden beliriyorlar (atmosfer açısından korkunç!).

İnanın bana, anlatılacak çok bir öyküsü olmayan şişirme bir kahramanın hayat öyküsünü anlatıyor gibi hissediyorum kendimi.

ilerleme ve ilerledikçe daha zoruya karşılaşma bilinci vermediğinden heyecandan ve atmosferden yoksun, zevksiz olmuşlar.

Ruhsuz kumarhanenin kıvrışı

Oyna geçince ilk başta grafikler bir an gözüme hoş ve net gözükü. Ama çok büyük bir hayalkırıklığı da akabinde geldi. Oyun alanı çol düzensiz ve ruhsuz bir şekilde yapılmış. Yani tüm başarılı Tycoon'lar binaları yaptığıınız ana oyun alanının etrafını da biraz gösterir, oynadığınız alanın bir bütününe parçası olduğunu hissettiir (Sim Coaster'da otobüs durakları, helikopter pisti; Zoo Tycoon'da bahçenin etrafı gibi..); ama Casino Tycoon'da

Diğer öğeler bir Tycoon oyununda olması beklenilen türden. Yapabileceğiniz oyunlar ise ikiye ayrılıyor. Jeton atıp kolu çevirdiğiniz şans makineleri ve poker, 21, rulet gibi masa oyunları (masa oyunlarından her zaman daha çok para kazanırsınız). Bunların yanında restoran, bar, otel, hediyelik eşya dükkanı gibi diğer para kazanabileceğiniz mekanlar ve tımirhane, temizlik ve ilk yardım gibi gazinonuzun bakımıyla yakından ilgili, yapmak zorunda olacağınız seçenekleriniz de var.

Oyunu oynarken ne yazık ki, hayal kırıklığı üstüne hayal kırıklığı yaşadım. Hele yaptığınız tuvaletlere müşterilerinizin kapıları açmadan direk kapının içinden geçerek girdiğini

görünce şoke oldum! Bir kapı açma animasyonu yapmaktan bile未曾miş bir ekip için söyleyebilecek bir şeyim yok. Hadi neye istediginiz kişinin gözünden oyunu gezme imkanınız var diyip oyunu kurtaracam, ama o da amatörlük kokuyor. Azıcık yukarı ve aşağı gitmeye çalıştığınızda gördüğünüz alan kaybolacak ve kararlığa gömülüceksiniz. İnanın bana, anlatılacak çok bir öyküsü olmayan şişirme bir kahramanın hayat öyküsünü anlatıyor gibi hissediyorum kendimi. Bence dışarı çıcip zevksız bir filme gidiin, daha çok eğlensiniz, ama "tycoon dünyasının en kötü 5 oyunu" adlı kitabı konu olacak bir oyun için çok zaman harcamayın. ☺

Gökhan & Batu | gokhab@level.com.tr

INFO-BOX STRATEJİ (TİCARET)

Bilgi İçin • www.casino-tycoon.com

Yapım • Cat Daddy Games

Dağıtım • Monte Cristo

Minimum Sistem • Pentium II-350, 64 MB Bellek, 350 MB HD Alanı

Multiplay • Yok

CASINO TYCOON

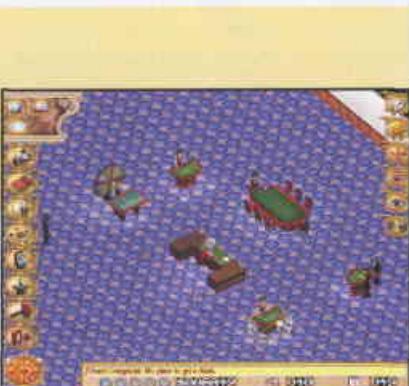
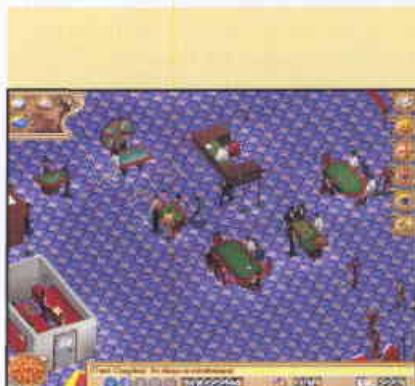
49

Grafik • Oyunun muhtemelen en iyi yanı. Çözünürlük ve detaylı grafikler gözle hoş gelse de, adamların çeşitliliği ve oyun içi kimi eksiklikler ortalamada bir Tycoon oyuncusunun bile uzun süre dayanmasını engeller.

Atmosfer • Görev bilincinin olmaması, zeminin kötülüğü ve oyun içi kimi eksiklikler ortalamada bir Tycoon oyuncusu-

Ses • Sesler korusunda söylenebilecek çok şey yok. Tamamı gerçekliğin aynısı. Müzik konusunda ise sadece bir kelime ihtiyacı anlatıyor: Çeşit! Çeşit! Çeşit!

Oynamabilirlik • Oynamabilirlik zor değil, kısa sürede oyun öğrenebilirsiniz. Zorluk seviyesi de benzer akı-

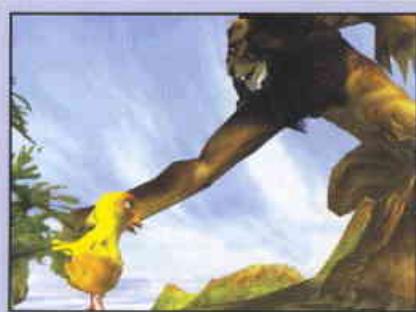


black&white: creatureisle

Siyahla beyazın mücadelesi devam ediyor. Ama taraflardan birinin eksikliğiyle.

Black & White kuşkusuz geçen senenin en iyi oyunlarından biriydi. Bir kere benzeri daha önce yapılmamış bir oyundu. Populous geleneğini sürdürse de Tamogochi'lerin dünyasından silinmesinden bu yana sanal hayvan yetiştirmeye zevkini tatmamızı sağlayan tek oyun olarak yemilkçiydi. Ama B&W'da eksik olan bir şey vardı. Bağımlılık yaratmadı. Pek çok kişi oyun daha bitmeden sıkılıp başka bir oyna geçti. Oyun size ak ile kara, melek ile şeytan, edî ile bödüm gibi bir birine ters karakter gelişimi şansı verse de pek az kişi oyunu bir kaç kere oynayıp farklı yolların zevkini çıkardı.

Ama oyunun yapımcısı olan Peter Molyneux elindeki hazırlınlardan farklıydı. The Sims, nasıl Will Wright'ı bir efsane, bir milyarder, ideal bir eş yaptıysa; Molyneux'da B&W'ye oynayarak aynı başarıyı yakalayacaktı. Yanlış anlamayan Molyneux öyle çırçırcı, hın bir insan değildir. Ben sadece olay daha heyecanlı gözüküsün diye böyle anlatıyorum. Né diyorduk... evet Molyneux, B&W'i dev bir seri haline getirmeye kararlıydı. Bu amaçla 4 yeni B&W projesi ortaya çıktı. İlk proje Playstation 2 ve X-box için B&W idi. Herkes oyunun bu iki sisteme port edilip bir iki aya piyasaya çıkacağıını sanıyordu. Ama PS 2 ve X-box'da çıkışacak olan bu versiyonda sadece sistemler değil oyunla ilgili hemen her şey değişecekti. Mouse ve klavye olmadan, gamepad ile bir strateji oyunu oynamanın Çin İşkencesi sınıfına girdiğini bileycek kadar akıllıydı Molyneux. Mesela bu denli zeki olmayan Ensemble, PS 2 için tamamen oynamılamaz bir Age of Kings yaratmıştı. Bu yüzden B&W'in bu versiyonu RTS'den çok FRP havasına sahip ve yaratıcı geliştirmeye odaklı bir oyuna döndü. Orjinal oyunun kalbinde olan Tanrılarının Elleri ve mouse sallayarak yapılan büyüler tamamen çıkarıldı.



Minik Tyke, Brotherhood'un lideri Rufus ile tanışır. Ne kadar da küçük ve sevimli değil mi?



Black & White 2

İkinci proje diğerleri içinde asıl oğlan pozisyonunda olan Black & White 2. Henüz halkında çok bir şeyler bilmiyoruz. Ama bildiğimiz üç beş şey bile heyecan yaratmaya yeter. Mesela zamanla köyler büyüp kasaba ve şehirlere dönüşecek. Daha da güzel size inanan köylülerle rakip tanrıya inanan köylüler arasında savaşlar çıkacak. Artık minik adamlar da savaşacak (ama bu bir iki şey oldu, üç beş şey değil?!).

Diğer iki proje ise B&W için düşünülen iki görev paketi ki bunlardan ilkı tamamlandı ve şu an incelemesini okumaktasınız. B&W'in doğasına uygun olarak birbirine taban tabana zıt olan bu iki ek görev paketinden ikisi Creature Isle. İçinde hiç savaş geçmeyen, yaratığınız ile birlikte baş başa geleceğiniz, eğlenceli görünen ve doğal olarak sıkıcı bir paket bu. Tasarılanan diğer paket ise tam tersine bir ada içinde bir birini yiyip duran güçlü tanrıları konu alacak. Yani ilk oyunun biraz daha kızırtılmış hali olacak.

Lionhead aynı zamanda hem bu oyunları hem de BC ve Project Ego gibi deli yeni projeleri hazırlıyor.

lerini hazırlamak durumunda olduğundan iki ak görev paketinden birini seçip üzerine yoğunlaşmaya karar vermiş. Oturup konuşmuşlar ve sonunda Creature Isle için kalkan eller daha fazla çiğmiş. Diğer paketin çıkış的可能性 ise henüz belli değil. Umarım atlamazlar.

Şaşkın Denizciler

Creature Isle'in en sevdigim yanı oyunun direkt şu bizim şaşkın denizcilerle başlaması. Bunlar yine şarkı söylemeye dalmış bir adaya zorunlu inş yapıyorlar. Buradaki halkla aralarında sıcak bir muhabbet doğuyor. Bizimkiler konuya tanrılarına yani bize getiriyor, nasıl iyi bir tanrı olduğumuzu anlatırken falan birden biz çığlığıyoruz. Bilin yanınızda da kim var, Babu elbette... sevimli kırmızı maymuncuk. Doğal olarak insancıklar bize inanıyorlar ve bir köyümüz oluyor. Buraya kadar iyi ancak bu noktada her şey değişiyor. Çünkü karşımıza Rufus çıkıyor. Rufus zamanında tanrı yok edilmiş bir aslan: Rufus'dan uzun bir hikaye dinliyoruz. Hikaye Brotherhood hakkında. Zulümden kaçan veya tanrı yok edilmiş yalnız yaratıklardan oluşuyor Brotherhood. Bu adaya yerlesip güçlerini



birleştirmişler ve huzur içinde yaşıyorlar. Rufus sevgili kırmızı maymunumuzun da Brotherhood'a katılabileceğini ve bunun için bir dizi testi geçmesi gerektiğini söylüyor. Oyunındaki en önemli mantık hatası burada. Buba'nın onu çok seven ve ona iyi davranan, yemeyip yediren bir tanrı var. Neden onu bırakıp Brotherhood'a gırsın ki? Bu noktada oyunu böyle yapmışlar diyip durumu kabullenmek ve Buba'yı testlere hazırlayıp Brotherhood'a sokmaktan başka şansınız yok.

ÖSS de ne ki?

Oyun tamamen yaratığınızın gireceği bu sınavlar üzerine kurulu. Elbette sınavlar türlü türlü. Mesela ilkinde sıkı bowling'ci bir ineği yenmemelisiniz. Sonra üç kağıtçı bir kaplumbağa ile kestirmelerle dolu bir parkurda koşucak, kurt ile saklamaç oynayacak, önemli işleri olan birinin tarlasını her gün sulayacağınız.

Elbette bunlardan bazılarını yapmak için yaratığınız bazı şeyleri öğrenmiş olmalı. Mesela yağmur büyüsünü bilmiyorsa tarayı sularamaz. Şimdi içinden "Ohooo benim yaratık bütün büyüler bilir, bunlar ona çocuk oyuncası" diyen varsa orada dursun. Çünkü Creature Isle'da, B&W'da geliştirdiğiniz bir yaratıcı kullanamıyorsunuz. Sıfırdan bir yaratıkla başlamak zorundasınız. Bir ek görev paketi

için büyük bir handikap.

"Şimdi sıfırdan her şeyi öğreticez mi?" diye kaygılanmanızı da gerek yok. Çünkü testler genelde çok kolay ve çoğu için yaratığınızın bir şey bilmesine gerek yok. Hatta bir kaçında yaratığa gerek bile yok, siz işleri halieledebilirsiniz. Ben oyunu başlar başlamaz daha hiç bir şey bilmeyen bir Buba ile ilk üç testi aldım. Ama o kadar sıkıldım ki sonunda

yardımcı olması ve sık sık yanlışlıkla köydeki evleri yıkması ile oyuna sapsarı bir renk katıyor. Zaten Tyke'in eğitimi Trial'lardan biri.

Bu arada köylülerle ilgilenip ilgilenmemek size kalmış. İsterseniz adada bulunan diğer iki köyde ele geçirebilir, bütün köyleri gelişirip etki alanınızı büyütübilirsiniz. Bu bazı görevlerde sizinizi kolaylaştırıyor. Ama tamamen size kalmış bir seçenek, hiç bir köyle il-

« Siz yaratığınıza bir şeyle öğretikçe Tyke da sizi izlerken veya daha sonra yaratığınızdan bunları öğreniyor. Hatta bazı şeyleri sizinkinden önce kapiyor. »

köye gidip Buba ile oynamak çok daha zevkli geldi. Sıkıldım çünkü testler saç baş yolduran cinsten sıkıcı. Mesela 10 tane koyunu bir ağıla sokmaya çalıştığımız test. Yaratığınız tek tek koyunları alıp ağıla koysa iş hemen bitticek. Ama buna izin verilmiyor. Bunun yerine yaratığı koyunların çevresinde dolandırıp korutarak ağıla yolluyorsunuz. Ama siz daha ilk yaklaştığınızda koyunlar çıl yavrusu gibi dağılıyorlar. Bu yüzden tek tek 10 koyunun peşinden koşup sabırıa ağıla yönlendirmeniz lazım. En az 15 dakika, en fazla ise 1 saatlik bir eziyet, Bowling gibi pek çok görevde de aynı sıkıcı ara demoları onlarca kez izlemek zorunda kalabiliyorsunuz.

Her testi bitirdiğinizde o testi size veren yaratık Rufus'a gidip rapor veriyor. Hep aynı şekilde tekrarlanan sıkıcı bir ritüel sahnesinin ardından Rufus'un dojo'sunun önünde yeni bir heykel çıkarıyor. Daha sonra gidip bu heykele tıklarsanız üzerinde resmi bulunan hayvanla dövüşmek veya maymuncunu o hayvanla değişim şansına sahipsiniz. Bu dövüş veya değişim mekanizması oyuna artı bir değer katmıyor. Ama siz maymundan hoşnut değilseniz başka bir yaratık edinmek yolunuz bu.

gilenmeden oyunu bitirmek de mümkün. Köylерden size gelen 4-5 görev var oyunda. Binalar da tamamen opsiyonel. Ama testlerden bunaldıkça bunlarla ilgilenmek oyunu daha keyifli kıliyor.

Sonuç olarak Black & White'in çizgisinin dışına çıkan, oyuncunun çehresini değiştiren bir ek görev paketi Creature Isle. Ama ben oyunun bu yeni çehresini hiç sevmemiştim. Sürekli tekrarlayan sıkıcı ara demolar, baygınlık geçirilen testler, karşınızda rakip olmaması. Güzelim oyun gitmiş yerine Crash Bandicoot gelmiş sanki. Zaten grafikler, sesler, oynanış hep aynı. Ek olarak iki yaratık var sadece. Bunlar timsah ve tavuk. İkişi de işe yarar değil. Creature Isle'a ne kadar puan verdileysek hepsi B&W'dan kalan şeyler için, biraz da Tyke için elbette. Eğer bir B&W fanısanız Creature Isle'i kaçırmaçın. Ama kendinizi bu kategoriye sokmuyorsanız Creature Isle'i görmezden gelmenizde fayda var.

Tugbek Ölek | tugbek@level.com.tr

BLACK & WHITE: CREATURE ISLE ■ 68

Grafik • Orjinal oyuncu ile aynı. Az poligon ve düşük doku çözünürlüğünde rağmen geniş araziler, iç açıda canlı renklerle fazlaıyla tatmin edici.

Atmosfer • Rakiplerin olmaması ve köylerin geri plana düşmesi oyuncunun atmosferini alt üst etmiş.

Ses • Değişmeyen başka bir öğe. Yaratıkların onlara karakter ekleyen ilginç konuşmaları dışında akılda kalıcı değil.

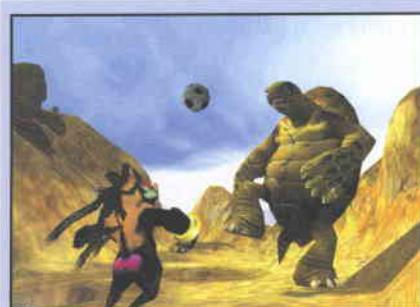
Oynanabilirlik • Testler sırasında bazen oyundan nefret edeceksiniz. Bu kadar kolay oynanabilen bir oyundan nasıl olurda bu kadar zora sokulur anlamak mümkün değil.

INFO-BOX STRATEJİ (RTS)

Bilgi İçin • www.ea.com
Yapım • Lionhead
Dağıtım • Electronic Arts

Minimum Sistem • Pentium II 350MHz, 64MB RAM, 600MB HDD, 8MB ekran kartı

Multiplay • Lan ve Internet üzerinden 8 kişiye kadar



Testlerden birinde küçük bir kum saha maçı da yapıyorsunuz.



heist

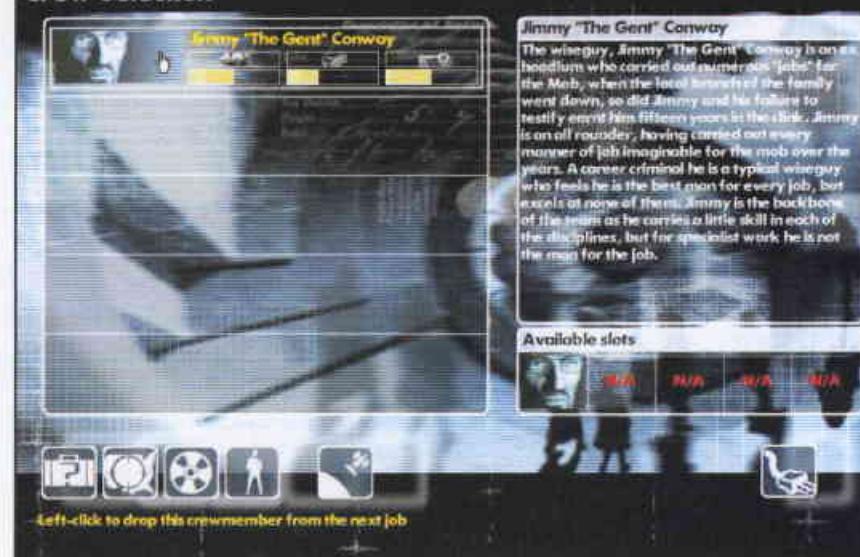
Alarmlar çalışıyor, silahlar patlıyor, çığlıklar atılıyor, kısacası soygun başlıyor!

Son günlerde bir suç faryasıdır almış başını giyor, özellikle Grand Theft Auto'nun ardından yapımcılar yer altına inmiş durumda ve görünüşe bakılırsa bir süre gün ışığına çıkmaya da hiç niyetleri yok. Ayrıca Hollywood'un son gözdesi soygun filmlerinin de bu çorbadı tuzu olduğu tartışılmaz. GTA'nın yanı sıra Gangsters ve The Sting! de farklı oynamabilirlikleriyle yeraltı aleminin inceliklerini oyun dünyasına transfer ettiler ve sanal da olsa bize racon kesme fırsatını verdiler. Şimdi de Heist 'aileye' katılmaya çalışıyor ama biraz şansını zorluyor gibi.

Şu ekip toplama işi olmasa...

Biliyorum çok klişe olacak ama bunu söylemek zorundayım: "Beyler ekibi yeniden topluyor." Adamımız Jimmy Conway, son işinde yakayı epe verir ve kodesi boylar. Ama çok geçmeden kimliğini bilmediği biri tarafından çıkarılır. Bu esrarengiz patron kimdir ve Jimmy'den ne istemektedir? Şimdilik tüm bunları öğrenmek için talimatlara uymaktan ve size verilen görevleri yerine getirmekten başka şansınız yok. İşe tabii ki bir ekip kurmakla başlıyorsunuz. Jimmy ekibin beyni olduğu için aşağı yukarı her şeyden biraz anlı-

Crew Selection



(sessiz alarmlara dikkat). Gözlemlerinizi sonucu, içinde kaç güvenlik görevlisi var, hangi alarm sistemleri kullanılmış gibi bilgiler ediniyor ve ekipman seçimini ona göre yapıyorsunuz. Gerekli aletleri dükkânlarından satın alabilir (dolar ikonu) veya çalabilirsiniz.

« Polisleri öldürmekle kalmayıp, arkalarında bırakıkları donatları da yiyebiliyorsunuz. »

yor ama normalde herkesin belli bir uzmanlık alanı var. Örneğin "Veteran" silahlar konusunda uzmanken, "Hacker" alarmları devre dışı bırakmada ustası. Ekibe katılan her karakter uzmanlık alanına göre ekibin o skillini yükseltir ki bu da soygun esnasında zaman kazandırır.

Soygun öncesi hazırlıklar...

Oyunda çok fazla görev alternatifiniz yok; ya bir yeri soyuyor, ya da birini kurtarıyorsunuz. Tabii birtakım şahıslarla bağlantıya geçmek gibi alt görevleriniz de oluyor. Öncelikle soyacağınız yere bir göz atmalısınız ama içerdekileri killandırmadan (büyütec ikonu). Yine de gerekinden fazla oyalararak alt çubuğu tamamen sarıyla doldurursanız, kapı dışarı edilir ve bir süre o civardan geçemezsiniz. Eğer boş bulunup elinizde silahla bir yere dalarsanız, o zaman doğrudan hapi yutarsınız. Alarm çalışmaya başladığı an bilin ki polis yola çıkışmış demektir

Aksiyon zamanı!

Hazır olduğunuz an kese ikonuna tıklayarak soyguna başlayabilirsiniz. Eğer işinizi bitirmeden önce üst çubuk kırmızıyla dolarsa, alarm devreye girecek ve polis sizin ensemek üzere yola çıkacaktır. Alarm çalışmadan önce soygunu bitirmek için o yer için gerekli skillerinizin yüksek olması gereklidir. Örneğin bir banka soyuyorsanız, ekibinizde bir hackerin olması kilitleri açma konusunda size bir hayli zaman kazandıracaktır; hatta bir kasa uzmanı bulundurmanız çok daha iyi olur. Kilitler ve kasalardan başka termal kameralar, kapalı devre sistemler, elektrikli teller veya dijital alarmlar gibi engellerle de karşılaşacaksınız. Eğer riskli bir soygun olacaksa, geceyi bekleyin ki kaçması kolay olsun. Polisle çalışmak zorunda kalacağınız durumlar da olacak tabii ki. Silah gücünüz yeterliyse ve kurşun geçirmez yelek giydiyorsanız, çalışmadan saçı çıkmaya

ihtimaliniz yüksektir. Yaralandığınız zaman eczaneden alacağınız (veya çalacağınız) first-aid kitler işinizi görecektir; hastaneye gitmek de bir alternatif ama doktorların siz polise teslim etme ihtimalini de unutmamalı. Bu arada ölen polislerin arkasında paradan başka bir de donut bırakması güzel bir detay.

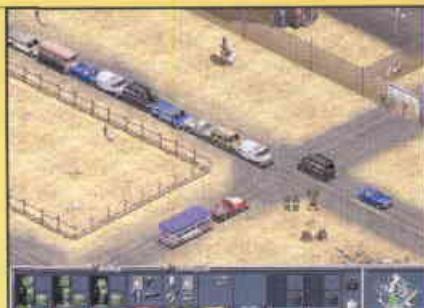
Deşifre olan karakter panikler ve resminin altındaki yusuf çubuğuunu kırmızıyla doldurur (sağlık ve zırh çubuğuunu hemen altında). Polis peşinize deye veya siviller adı bir suçlu olduğunu farkederse, çubuk dolmaya başlayacak ve güvenli bir yere kapağı atana kadar da boşalmayacaktır. Çubuk eski haline dönen ortaçağıza çıkışın, tekrar farkedilebilirsiniz. Polisten başka düşmanlarınız da var; motorcular, uyuşturucu satıcıları ve mafya oyun boyunca yanınızı bırakmayacak (bence en iyisi onları gafil avlamak). Tüm bu ikonlar ve çubuklar iyi düşünülmüş parametreler ama malesef anlaşmaları zaman alıyor. Zaten oyunun kendisi zor, ekstradan karmaşık bir arayüz eklemek ne gereği var ki? Size tavsiyem oyun ilk aşısında paniçe kapılmadan önce el kitabı bir göz atmanız. Neyse ki el kitabı oldukça iyi hazırlanmış yoksa sınır sahibi olmak içten bile değil. Unutmadan, oyunu kavramanızı yardımcı olan bir de diyalog kutuları var ama yazılarını okumadan kapatılmadıkları için destekten çok köstek olduklarını söyleyebiliriz.



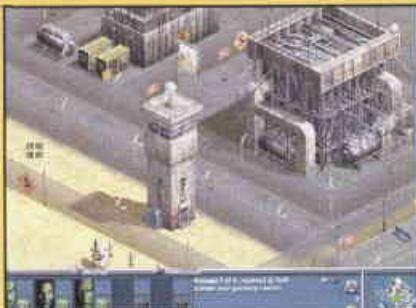
Gece ve gündüz çok fark ediyor...



İşe yalnız başlıyor sonrası ekibinizi kuruyorsunuz.



Ben böyle trafik görmedim kardeşim!



Elektrikli tellere özen gösteriniz yoksa...

Şehirler farklı, görevler aynı

Patronumuzın aynı çöplükte birden fazla iş çevirmeme prensibine uyarak, her görevin sonunda farklı bir şehre geçiyoruz. Ama görevler birbirine çok benzettiği için tüm o şirin izometrik yapılar gözünüzü aynı gözükmektedir; sanki aynı şehrin içinde durmadan turladığınız izlenimine kapılıyorsunuz. Yapılar ve araçlar içerdeki canlı renklerle gerçekten göz dolduruyor ama insanlar çok silik kalmış; silah mı çekiyorsunuz yoksa el mi sallıyorsunuz belli değil. Anladığım kadariyla karakter animasyonlarının yerine konuşma balonlarını tercih etmişler. Evet, başlangıçta adamlarınızın bir Tarantino filminden fırlamış gibi konuşması hoşunuza gitmekte ama seslendirmenin kötü olması ve aynı cümlelerin tekrarlanması can sıkıcı bir durum. Keşke her şey bir kat zoom olabilseydi.

Öte yandan gündüz ve gece arasındaki görsel farklar hiç fena değil. Soyguna başlamak için havanın kararmasını beklemenin ayrı bir tadı var. Bir soğuk oyunundan ister istemez bir soğuk filmde duyabileceğiniz cinsten müzikler bekliyorsunuz ama Heist bu konuda oldukça umursamaz. Halbuki uygun tempoda bir müzik pekala çatışma sahnelerinin Çarşamba pazarı gibi gözükme kurtarılmıştır. Heist ilginç konsepti ve mantıklı parametreleriyle dikkat çeken bir oyun; ama önce karmaşık arayüzü ve sonra da monoton gidişatıyla oyuncuya bunaltıyor. Yine de suç teması vazgeçemedikleriniz arasındaysa ve bu yazıldan yüzünden pis bir sıritiş bırakın bir cümle varsa, Heist ile şansınızı deneyebilirsiniz.

Güven Çatak | guven@level.com.tr

INFO-BOX REAL TIME STRATEJİ

Bilgi İçin • www.vie.co.uk

Yapım • Interplay

Dağıtım • Virgin Interactive Entertainment

Minimum Sistem • Pentium II-233, 32MB RAM, 110MB sabit disk alanı, DirectX 8.0 uyumlu ekran kartı

Multiplay • Yok

HEIST

Grafik • Binalar çok detaylı ve şirin gözüküyor; renkler de hiç fena değil ama araçlar hariç yürüyen her şey çok silik. Animasyonlar anlaşılmıyor.

Atmosfer • Poisler enzinsizdeyken edilen laflar oyuna hafif bir Tarantino havası katmıyor değil ama karakterlerin gevş getirir gibi aynı şeyleri söylemesi can sıkıyor.

Ses • Suç üzerine iyi replikler yazılmış ama maalesef iyi seslendirilememiştir. Efectlerin de herhangi orijinal bir yanı yok. Müzik ise çok zayıf halbuki bir suç oyunda insan temposlu bir şeyler duymak istiyor.

Oynamabilirlik • Oyun gerçekten zor, üstelik alışılmış da bir hayli zaman alıyor. Alıştıktan sonrasında her şey monotonaşmaya başlıyor. Yine de konsept bazında ilginç bir oyundur.



63

alcatraz: LEVEL SHIT prisonescape

kaç kaçabilersen ama nereye kadar?

Aslında Alcatraz deyince akla adrenalinin olayları geliyor; hapisane, kaçış, The Rock filmi gibisinden. Hani böyle bir oyun yapılıncada insan ister istemez sağlam bir aksiyon bekliyor ama balık baştan kokuyor ve Alcatraz: Prison Escape elektrikli teşelli geçemiyor (bu arada 'Escape From Alcatraz' diye başka bir oyun var ki o gerçekten sağlam). Tek bir gazete manşetiyle, işlenmediği bir cinayet suçundan hapse atılan bir tarih profesörü olduğunu öğreniyoruz. Bu tek bir resimden oluşan demodan sonra soluğu koğuştı alıyoruz ve bizden hapisten kaçıp masumiyetimizi ispatlamamız bekliyor. Harika bir giriş, değil mi?! İşte böyle bir motivasyonla, birinci şahıs perspektifinden sürünmeye başlıyoruz. Diğer mahkumlarla diyalog kurup bilgi almaya çalışıyor ama çoğu zaman elimiz boş dönüyoruz. Kızacası ortalıkta sap sap dolasmaktan başka bir olayımız yok. Hapisten kaçış cool bir konsept olabilir ama lütfen ilk oyunu Disney's Atlantis gibi bir rezalet olan firmalar boyundan büyük işlere kalkışmasın.

LEVEL KARNESİ 19

Yapım • Activision Value

Tür • Gardian avi

Minimum Sistem • Pentium2-266, 32 MB Ram, 4 MB Ekran Kartı, 400 MB HDD, Bolca sabır



• Grafiklere sakın aldırmayın, olay sadece göz boyamaca.



• Esas benim sana söyleyecek hiçbir şeyim yok!

worldwarIII: blackgold



Üçüncü Dünya Savaşı mı başladı, ne...



Değişen dünyaya şöyle bir dönüp bakın. Artık herkes kartlarını açık oynuyor. Tüm ülkeler dünyanın gitgide azalan kaynaklarını köküne kadar kurutmak için birbirileyle yarışıyor. Ve bu yarış, bilmem fakında misiniz, tüm dengeleri çok daha kolay bozulabilir hale getiriyor. Artık iki ülke arasında savaş çıkması için, Avusturya prensinin öldürülmesi, padişahın zatında tüm vatana küfredilmesi gibi yarı duygusal mazeretlerin arkasına siğınılmıyor.

Petrol Kavgası

Konusunun ne olduğunu adıyla açıklayıveren World War III: Black Gold'daki durumda da benzer bir duygusalıktan eser bularmayacaksınız. Eski adıyla TopWare, yeni adıyla Reality Pump'in son oyunu, tahmin edeceğiniz üzere, petrol yüzünden çıkan Üçüncü Dünya Savaşını konu alıyor. Hikaye gayet basit: Irak, topraklarındaki petrolü kimselerle paylaşmamaya karar verir, Amerika bunu kızar ve Rusya da "bensiz Dünya Savaşı olmaz" diyerek burnunu bu belyaya sokar. Sonuçta, Ortadoğu ve civarında geçen yeni bir strateji oyunu ortaya çıkar.

Tanık Bir Yüz

World War III: Black Gold, birimleriyle, yerine getirdiğiniz görevlerin içeriğiyle ve yönettiğiniz taraflarla C&C serisinin oyunlarına ve özellikle de Red Alert 2'yi anımsatıyor. Öyle ki, tipki Red Alert 2'de olduğu gibi, Amerika-

ların herkes tarafından bilinen savaş teknolojisindeki üstünlüğü, Rusların gizli tesislerde kimselere göstermeden ürettiği nükleer savaş makineleriyle ve garip görünüşlü birimleriyle dengelenmiş durumda. Bir yenilik olarak, bu defa savaş gücü diğer ikisi kadar güçlü olmayan Irak tarafı da olaya dahil edilmiş. Fakat Irak'ın elindeki güçlü kitle imha silahları ve yer altı tünellerinde gezebilme gibi çeşitli kuranzıkları, zaman zaman güç dengelerini güçsüz Irak'tan yana çevirecek nitelikte.

C&C serisinin aksine WWIII: Black Gold'da piyade birimler göremiyorsunuz. Oyun boyunca tüm savaş, tanklar, cipler, helikopterler arasında meydana geliyor. Birimle-

« Arap şeyhleri zenginliklerinin son demlerini yaşarken, azalan petrol kaynakları dünyayı yeni bir savaşa eşiğine getiriyor. »

rin her biri kendine göre avantaj ve bunun karşılığında da dezavantaja sahip. Örneğin ağır tankların ateş gücü ve menzilini seviyorsanız, onların manevra yeteneksizliklerine katlanmak zorunda kalıyzınız. Helikopterlerle düşmanı havadan vurmanın bedeli de onların bir isabetli vuruşta yere düşecek hassaslıkta aletler olması. Bu durum WWIII'de oluşturduğunuz birliklerin formasyonları üzerinde daha hassas durmanız gerektiriyor. Age of Empires'daki birliklerinizi hatırlayın. Arkaya okçularınızı, öne piyadelerinizi yerleştiriyordunuz. Ve savaşın kuralları yüzüllardır

aynı kaldıgi için, WWIII'de de arkaya uzun menzilli tanklar ve ön tarafa hızlı cipler yerleştirerek benzer bir formasyonla düşman savunmasını yarabiliyorsunuz.

Bu arada ufak bir tespit: C&C serilerinin hepsinde ve klasikleşmiş RTS'lerin yanında müthiş güçleri olan kahramanlar olur; Tanrı'yı veya Komando'yu hatırlayın. C&C serisindeki oyuncuların klasikleşmesinin en önemli sebeplerinden biri de belki bu kahramanlardı. WWIII'de ise maalesef kahramanlıktan eser yok.

WWIII'de görebileceğiniz birimler sadece savaş birimlerinden ibaret değil. Savaş birimlerinizin simli cephesi var. Bu birimlerin kızgın bir savaşın ortasında cephesiz kalmaması için tedarikçi helikopterleriniz var. Savaşa hasar gören birimlerinizi onaran tamirci birimleriniz ve belli başlı inşaat işlerinin üstesinden gelen mühendis birimleriniz de mevcut.

Para Para Para

Bu defa kaynak toplayan harvester birimleriniz yok. Nedeni çok basit: Bu savaş Ortadoğu'da geçiyor ve Ortadoğu denince akla hemen petrol geliyor. Petrol yataklarının üzerine pompalar inşa ederek kaynak işinin üstesinden geliyorsunuz ama amacınız zengin olup servetinize servet katmak değil. Kazandığınız tüm parayı yeni birimler satın almakta kullanıyorsunuz. Evet yanlış okumadınız yeni bi-

rimleri "satın almak" zorundasınız. Yeni birimleriniz ve hatta modüler biçimdeki binalarınız dev taşıma helikopterleriyle üssünüze geliyor. Bu da oyuna ayrı bir gerçekçilik katıyor. Bu taşıma helikopterlerinin üssünüze hangi yönden yaklaşması gerektiğine karar vermeniz gerekiyor. Zira düşmanınız o kadar para harcayıp satın aldığıınız birimi taşıyan helikopteri füzelerle vuruyor. Bu yüzden en doğru seçim haritanın kararlılık bölgeleri yerine daha önce açığınız kısımlardan helikopterleri çağırırmak.

World War III'deki yeryüzü şekilleri, hava



EĞER RESİM YAPABİLSEYDİ...



II. Dünya Savaşı'nın baş müsebbiplerinden Hitler resim yapmayı çok severdi. Askerlik yapmaya başlamadan önce sanat akademisine başvuran fakat bir başvurusu reddedilen Hitler eğer kanlı bir lider yerine rahmetle andığımız bir ressam olsaydı:

- Savaş resimleri çizip dururdu.
- En çok kullandığı renk kırmızı olurdu.
- Post-modernist olmazdı.
- Empresyonist de olmazdı.
- Dışavurucu olurdu.
- Kübist olurdu.
- Nü resimler yapardı.
- II. Dünya Savaşı gitmezdi.

koşulları ve gece gündüz değişimi, oynanışın rengini belirleyen unsurların başında geliyor. Dağlar ve tepeleri uçan birimlerinizin saklanarak düşman üssüne baskın yapması için kullanabilirsiniz; uzun menzilli atış gücüne sahip birimlerinizi binaların arkasına saklayıp emniyetli atışlar yapabilirsiniz. Diğer yandan gece olduğunda veya yağmur yağdığında azalan görüş mesafenizi artırmak için farları yakmanız gerekiyor. Bu da düşman birimleri tarafından daha kolay fark edilmenize neden oluyor.

Her ne kadar düşmanlarınız için geliştirilen yapay zeka çok parlak görünmese de, özellikle yüksek zorluk seviyelerinde sizin epey zorlayacağını söyleyebilirim. Genelde belli düşman tipleri için geliştirdiğiniz belli taktikler oyun boyunca işe yarıyor ve bu da oynanışı daha kolay ve biraz da kendini tekrarlayan bir yapıya sokuyor. Görevleriniz de genelde akılçıl stratejiler geliştirmekten çok kaba kuvvetin üstünlüğünü dayandığı için olayların aksiyon yönü devamlı öne gitmektedir. Reality Pump, C&C'lerin hepsinde bulunan şu küçük şırın görevlerden ekleyerek belki daha renkli bir oyuna imza atabildi.

Güzel Görünümü Savaş

Moon Project'de de kullanılan Earth 2150'nin başarılı 3D grafik motoru, Ortadoğu'da geçen bu savaş için adeta biçilmiş kafan gibi. Yeryüzü kaplamaları, hava koşulları ve gece gündüz değişimleri kendinizi Trak seymalarından aşağıları seyrettiğinizi hissetmenizi sağlıyor. Birimleriniz az sayıda poligon kullanılarak oluşturulduğundan performans emin ellerde. Üstelik birimlerinizin bu poligon faktılığı, başarılı kaplamalar ve kabartma dokular sayesinde örtbas edilmiş. Modern savaşın devasa patlamaları da göz dolduracak nitelikte. Özellikle nükleer silahların meydana getirdiği patlamalar sırı izlemek için bile ga-yet güzel görünüyor.

WWIII'nin en sevdigim yanlarından biri onun müzikleri. Zaman zaman sadece müzikleri dinlemek için oyunu durdurmayla kalkabiliyorsunuz. Bu kadar başarılı müziklerin bu kadar kötü seslendirmelerle gölgelenmesi ise tam bir muamma. Reality Pump'in bu konuda ne kadar özensiz olduğunu, herhangi bir biri-

INFO-BOX RTS

Bilgi İçin • www.world-war3.com
Yapım • Reality Pump
Dağıtım • Jowood

Minimum Sistem • P II 300, 64 MB RAM, 700 MB HDD

Multiplay • Var

min üzerine tıklayıp bozuk şivedi bir İngilizce lâkırdı duydugunuz her anda anlayacaksınız. Aslında çok güzel görünen ara videolarındaki konuşmaların da bundan geri kalır tarafı yok. Oyun içi silah, patlama, yağmur gibi ambiyans seslerde ise pek bir sorun yok. Yalnız bazı ortam sesleri devamlı tekrarladığında kulaga pek hoş gelmiyor.

Güzel Oynamaklı Savaş (!)

WWIII'nin kamera kontrolleri 3D RTS'lerde görmeye alışık olmadığımız bir kaliteyi tutturmuşa benziyor. Haritaya yaklaşip 360 derece döndürmek, diğerlerinin aksine yönünü kaybetmenize veya görüşünüzün engellenmesine neden oluyor.

World War III: Black Gold, küçük sorunlarını göz ardı ederseniz gayet güzel görünüyor, rahat oynanıyor ve kulağa da fena gelmiyor. Fakat bir klasik olacak niteliklerin çoğuna da sahip görünmüyork. Özellikle savaş stratejilerinden hoşlanıyorsanız mutlaka alın. Şuunu da unutmayın: Gerçek Üçüncü Dünya Savaşı göze hiç hoş görünmeyecek, rahat oynan(a)mayacak ve kulağa da hiç hoş gelmeyecek.

Bedebu

WORLD WAR III: BLACK GOLD

84

Grafik • Earth 2150'nin grafik motoru harikalar yaratmaya devam ediyor. OpenGL ve Direct3D destekleniyor.

Atmosfer • Özellikle atmosferik müziki ve göz dolduran grafikler Ortadoğu'da savaşlığınız hissini veriyor.

Ses • Seslendirmeler çok kötü. Müzikler mükemmel, oyun içi seslerde de pek bir sorun yok.

Oynamabilirlik • Kamera açılan çok başarılı. Düşmanlar biraz rutin fakat genel olarak WWIII de her şey yolunda görünüyor.

strifeshadow

Starcraft'ta kaç tane ırk vardı? Üç. O halde görünümü beş yaşındaki Starcraft'ı andıran, ve benzer üç ırk sahibi olan Strife Shadow'un Starcraft'ı taklit ettiğini söyleyebiliriz. Ama bu oyun elimizden bu kadar kolay kurtulabileceğini sanıyorsa yanlışlıyor. Dark Elf, Sylvian ve Accursed isimli üç ırkın kontrolüne geçip sadece multiplayer oyunlarda müthiş (!) saatler geçirmemizi uman yapımcılar ya çok iyi niyetli, ya da hiç RTS oynamamışlar. Evet, Strife Shadow'da daha önce denenmemiş unsurlar var, fakat daha önce denenmemiş bir şey iyi olmak zorunda da değil. Örneğin birimleri kelebek şeklinde perilerden, börtü-böcek ve bitkilerden oluşan bir ırkı daha önce hiçbir RTS'de görmemişti. Eh, aynı mantıkla televizyonda pijamalarıyla haberleri sunan bir spiker de görmedik. Umarım anlatılabilmisimdir. Strife Shadow, çok eski 2D grafikleriyle, çok yetersiz sesleriyle ve sadece online olarak tasarlanmış bir oyun için oyun çeşitliliğindeki eksikliği sıfıra kılıyor.

LEVEL KARNESİ 14

Bilgi İçin • www.ethermoon.com
Tür • Online RTS

Minimum Sistem • P 200, 32 MB RAM, 100 MB HDD, Internet



► Bahçe tasarım programı değil, Strife Shadow'dan bir görüntü.





blade runner

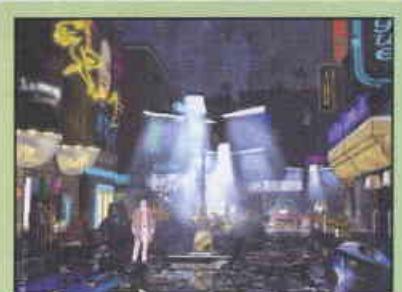


Kopya Avcısı olmak için hala şansınız var, tabii avın kendisi olmak için de...

Bu sefer gelecekte geçen bir oyun için geçmişe dönüyoruz. Blade Runner, 1997 yılında çıktıığı zaman gerek görsel açıdan gerekse de yakaladığı atmosfer bakımından tam bir başarıydı; o günlerde eleştirmenler oyunu yere göye siğdiramıyordu, en önemli de filmden oyuna uyarlama işinin iyi kıvrılmış olmasıydı. Yoksa Blade Runner gibi bilim kurgu aleminin kült filmlerinden birine çok ayıp olurdu herhalde. Gerçekten de Ridley Scott'in Blade Runner'i aksiyonuya değil ama derinliğiyle zihinlere girebilen ender bilim kurgularından; tabii yönetmenin vizyonunun yanı sıra Harrison Ford'un karizmasını ve Vangelis'in müziksini de unutmamak gereki. Şimdi eminim bazılarınız neden eski bir oyundan bahsettiğimi merak ediyorlar. Sebebi çok basit; EA, 'BEST GAMES' adı altında klasikleşmiş oyunları tekrar piyasaya sürüyor ve Blade Runner da bunlardan biri...

2019'a geri dönüş...

Yoğun sis altında, neonların aydınlatıldığı bir Los Angeles düşünün, hatta düşünmeyi bırakıp sokaklarında yürümeye başlayın. Oyunda ki birçok ekran Ridley Scott'in setlerinden uyarlandığı için böyle bir şey yapmanız mümkün. Geleceğin dünyası oldukça karanlık, sanki hiç güneş doğmuyor. Artık kopyalar var ve onları insanlardan ayırd etmek çok güç. Önceleri ağır işlerde kullanılmak üzere Tyrell firması tarafından üretilen kopyalar, şimdi toplum için bir tehdit unsuru. En azından büyük patronlar öyle düşünüyor; oysa ki kopyaların tek isteği yaşamak, tipki insanlar gibi. Adınız Ray McCoy ve bir Kopya Avcısı olarak hangi tarafta olduğunuz belli ama verdığınız



Gece hayatı peşinizi bırakmayacak.

kararlara göre bu gerçek değişimdir tabii. Kopyaların bulaştığı bir hayvan katılımı davası alarak oyuna bağılıyorsunuz.

Blade Runner bir adventure ama bulmacalar oynamayan cinsinden. Olayları çözmek için bulduğunuz delilleri iyi analiz etmeniz ve yol ayrımlarında uygun kararları vermeniz gerekiyor. Aslında kararlarınız ne doğru ne de yanlış çünkü her biri sizi farklı bir sona götürüyor. Örneğin, kopyaları gördüğünüz yerde temizlemek yerine onları kollamayı seçerseniz, oyunun sonundaambaşa bir final ekranıyla karşılaşıyorsunuz (toplam 13 farklı son var).

Acaba ben de bir kopya mıymış?

Sılahınızdan çok fotoğrafları analiz eden ESPER ve delilleri hafızasında tutan KTA size yardımcı olacak. Voight-Kampf kopya testini de unutmamak gerek, sorulan sorular ağızınızı açık bırakacak kalitede. Zaten diyalogların tümü çok iyi yazılmış, filmin senaryosunu aratmıyor. Üçüncü şahıs perspektifinden oynanan Blade Runner, görsel anlamda da inanılmaz.

İşte her şey bu ıslak gecede başlıyor...



İşte size bir zanlı, kaynayan kazana dikkat!



BLADE RUNNER

81

Grafik • Grafikler döneminin en üst teknolojisinin eseri. Delolar, arka planlar ve kamera hareketleri gerçekten etkileyici.

Atmosfer • Filmin karanlık havasını oyunda bulabiliyor sunuz. Neonların kısmen aydınlatıldığı yağmurlu bir Los Angeles sizi bekliyor.

Ses • Diyaloglar çok iyi yazılmış ama seslendirmeden dolayı yeterince anlaşılılmıyor. Filmin tema müziği çok az kullanılmış

Oynanabilirlik • Kontrolere kısa sürede alıştıyorsunuz. Detayları atlayınca, oyuncu çok kasıcı olabiliyor.

INFO-BOX ADVENTURE

Bilgi İçin • www.bladerunner.net

Yapım • Westwood Studios

Dağıtım • Aral İthalat

Minimum Sistem • Pentium 90, 16MB RAM, 150MB sabit disk alanı, 4MB 3D ekran kartı

Multiplay • Yok

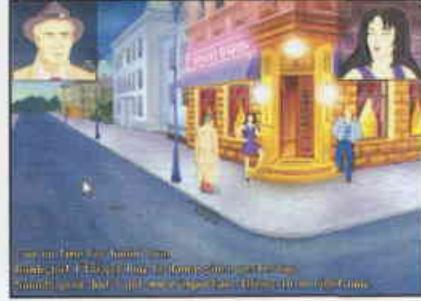
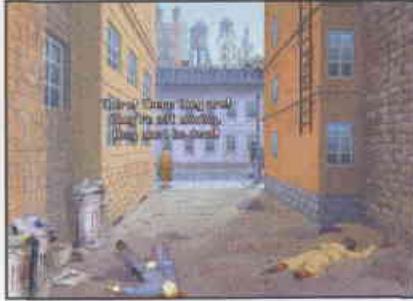
CGI delolar (neden dört CD sahneyordunuz?), 3D arka planlar, akıcı kamera hareketleri ve karakter animasyonları gerçekten etkileyici. Keşke karakterlerin yakın planda acayıp pıkselleşmesine de bir çare bulunmasınmış. Tabii tüm bunları o dönemin standartlarına göre düşünmek gereki. Grafiklerin gücü yanında seslendirme çok zayıf kalmış; ayrıca filmin Vangelis tarafından bestelenen tema müziği neden bu kadar az kullanıldığı ise ilginç bir durum. Her şeye rağmen Blade Runner gibi bir klasiğin orijinali kesinlikle kaçırılmamalı; hele bu fiyatla (dört cd'lik oyunun orijinali on milyon!) bir an bile düşürülmemeli! ☺

Güven Çatak | guven@level.com.tr



jackorlando: director's cut

Suçun bir anlamı da yanlış yerde, yanlış zamanda bulunmak olsa gerek...



Deşteki hikayeleri bir dönem gerçekten çok popülerdi ve tabii bilgisayar oyunları bu alana da el atmaktı gecikmemisti; özellikle adventure türü katil uşakları arayan dedektiflerle dolup taşıymıştı. O günlerde dönmek güzel olurdu şüphesiz ama nostalji denilen olayın da bir dozajı olmalı bence. Özellikle kendi zamanında bile o kadar tutulmamış bir oyuna tekrar piyasaya çıkarmadan ne anlamı var gerçekten anlamış değilim. Evet, 1998 yılının Jack Orlando'su sanki kültür bir filmmiş gibi ismine 'Director's Cut' ibaresini ekleyerek tekrar karşımızda. Amacı da sözde yeni kuşak oyuncuların kendini mahrum bırakmamak...

Şişede durduğu gibi dursa...

Kahramanımız Jack Orlando toplumda parmakla gösterilen örnek bir insانken, 1933 yılında alkol yasağının kalkmasıyla şişenin dibinde bulur kendini. Kaçakçılarla karşı yıllarca savaşmış ve üstelik birçoğunu da kodese tıkmayı başarmış olan Jack artık kendini işe yaramaz bir dedektif bozuntusu gibi hissetmektedir (ki gerçekten de öyledir). Güzel günler geride kalmıştır onun için kaçakçıların kahusu olarak tanınan Jack Orlando, artık bir sineği Jack Daniels olarak alemlerde hörmet görmektedir (1). Yine bir gece Jack, zil

zurna bir haldে evinin yolunu bulmaya çalışırken, birinin vuruuduğuna tanık olur. Hemen eski günlerin verdiği gazla olay yerine koşar ama arkadan aldığı bir darbeyle film kararır. Uyandığında yanlarında bir ceset yatmaktadır ve tapesinde iki polis memuru dikilmektedir. İşin komik yanı polis, olay yerinde başkası olmadığı için Jack'in cinayeti işlediği düşünmektedir. Komiser, hizmetlerinin hatırlaması masumiyetinizi ispatlamak için size tam 48 saat verir. Geçen her dakika aleyhlinize işlemekte...

Yine iz peşindeyiz...

Önceflikle son cümleme alınmayın çünkü oyunda öyle bir geri sayım yok; anladığım kadaryla 48 saat cumlesi laf cla beri gele kullanılmış kişilerden birisi. Ortada kokmuş bir hikaye var ama karakterin de hikayeden pek bir farkı yok zaten (keşke loser olarak kalsaymış). Kodesten çıkışın ilk iş eve girdip duş alıyor ve sonra da bu işten paçayı nasıl kurtaracağınızı düşünmeye başlıyorsunuz. Düşünürken bir sürü iwr zivir eşyayı pardesüye doldurmayı ve karakterin ağızından laf almayı da ihmal etmiyor tabii. Ne yazık ki diyaloglarda hangi cümleyi seçerseniz seçin, aynı sonucu varıyorsunuz (game over ile so-

nuçlanan cümleler hariç). Bazen konuşmak yerine yumruklarını veya tabancamızı göstermek daha faydalı olabiliyor. Aksyonlar bir sağ tıkla elinizin altında.

Nostaljik ama antipatik

Jack Orlando maalesef çizgi film tadındaki grafikleriyle de oyuncuya pek etkileyemiyor. Grafiklerde tek hoşuma giden şey detay görüntülerin ayrıca dairesine alınması oldu. Saymadım ama 200 farklı ekran varmış, hep siyahı havada olsuktan sonra bente bu sayının hiçbir anlamı yok. Bu ifmacalar fena değil ama inventory sisteminin uydurukluğundan onlardan bie zevk alamıyorsunuz (F1'e basmadan inventory çıkmıyor). Gereksiz yere çok şey toplayıp ve çok boş laf ediyorsunuz. Müzik belki solo dinlene iyi ama oyunla beraber olunca atmosferi daha da klasikleştiriyor. Bence bırakalım Jack geçmişte kalsın ki günümüz kasılmışın. ☺

Güven Çatak | guven@level.com.tr

INFO-BOX ADVENTURE

Bilgi İçin • www.jowood.com

Yapım • Jowood Productions

Dağıtım • Zulkez Entertainement AG

Minimum Sistem • Pentium 200, 64MB RAM, 200MB sabit disk alanı, DirectX 8.0 uyumlu ekran kartı

Multiplay • Yok

JACK ORLANDO: DIRECTOR'S CUT 58

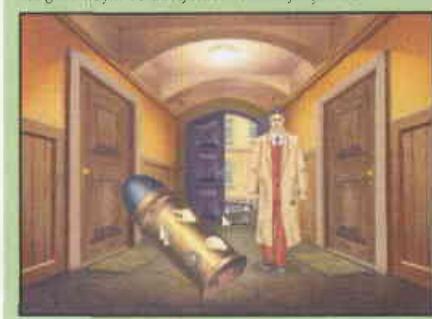
Grafik • Grafikler çizgi film havasında ama bu iyi olduktan anlamanı gelmiyor.

Atmosfer • Hikayenin kişilerde dolu olmasının yanı sıra müzik ve grafikler de tat vermeyecek.

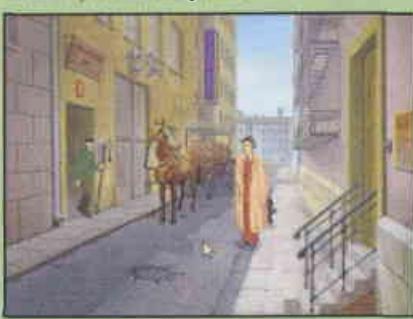
Ses • Oyunun ihtiyaci olan tempoyu maalesef müzik de katılmıyor. Seslendirme fena değil.

Oynanabilirlik • Inventory için her seferinde F1'e basayıp bıçaftı. Diyaloglara çok sıkıcı ve alnacısız.

Sağ tıklayın ve aksiyonlarınız ortaya çıkarın.



Grafikler çok canlı ama gereksiz.



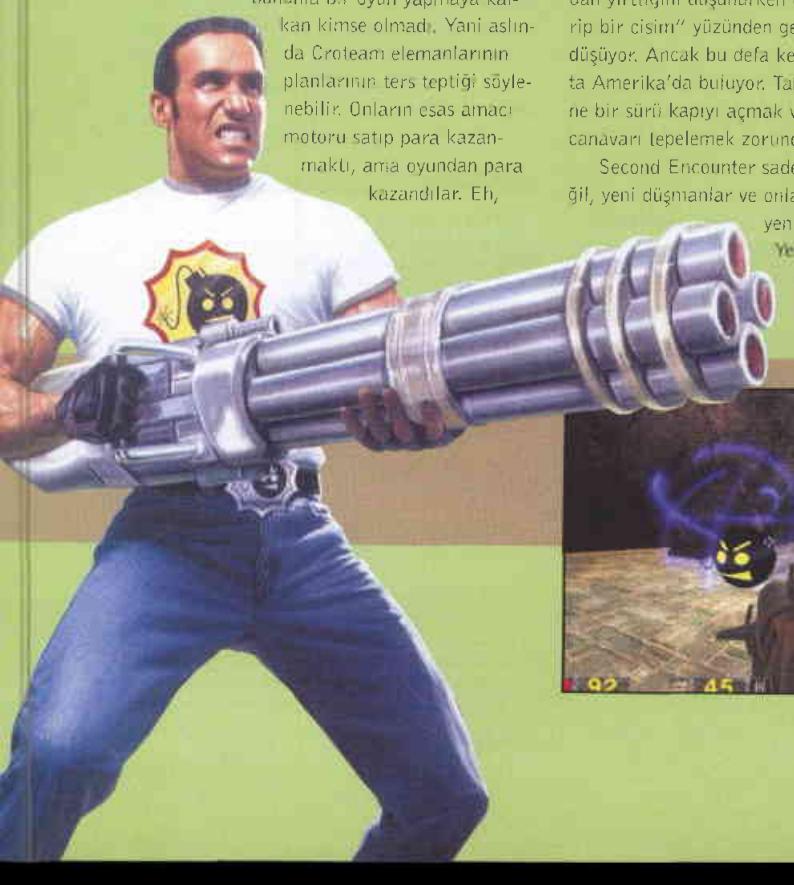
serious sam 2: second encounter

Sizi ciddiyete davet ediyorum!

Geçen yılın en umulmadık biçimde ilgi çeken ve insanları şaşırtan oyunlarından biri Serious Sam oldu desem yalan söylemiş olmam. Savaştan daha yakasını kurtaramış bir ülkede programcılık yapmak için kastırıp duran bir grup genç tarafından hazırlanan Serious Sam, aslında bir oyundan ziyade teknoloji demosuydu. Croteam programcıları hazırladıkları grafik motorunu görücüye çıkarmak için bir oyun yapmaya karar vermişlerdi. Serious Sam aslında Duke Nukem'in karikatürize edilmiş halinden başka bir şey değildi. Tabii bir bilgisayar oyunu karakterini ne kadar karikatürize edebilirsiniz orası tartışılır.

Sal gelsin!

Tam bilgisayar oyunlarının ve özellikle de FPS türünün olgunlaşmaya başladığı, artık doğru düzgün bir senaryosu olmayan, yapay zekası düşük oyunların piyasada hiçbir şansının kaldığı söylenirken Serious Sam ortama bomba gibi düştü. Oyunun doğru düzgün bir konusu yoktu. Tüm yapılarınız grafik açıdan çok hoş olan bölgeleri dolduran binlerce uçuk kağıt yaratığa hiç durmadan ateş etmek ve ilterlemekti. Buna rağmen Sam çok tuttu, öyle ki hem yapanlara hem de dağıtımçı firmaya oldukça güzel para kazandırdı. Ama gelin görün ki şu ana dek oyun motorunun işi şansını alıp bununla bir oyun yapmaya çalışan kimse olmadığı. Yani aslında Croteam elemanlarının planlarının ters teptiği söylenebilir. Onların esas amacı motoru satıp para kazanmak, ama oyundan para kazandılar. Eh,



INFO-BOX AKSIYON (FPS)

Bilgi İçin www.croteam.com/
Yapım Croteam
Dağıtım GOD Games

Minimum Sistem • Pentium 2-300, 64 MB RAM, 16 MB grafik kartı, 150 MB sabit disk alanı

Multiplay • Internet ve LAN üzerinden 2-32 kişi

kışmette olan kaşağa çıkar demiş eskiler.

Eski tas...

Şimdi kendinizi Croteam elemanları yerine koyun. Kastırıp grafik motoru yapıyorsunuz, ama kimse gelip almıyor. Onun yerine "maksat oyun olsun, ortam neşe dolsun" diye yaptırınız oyunu millet kapıyor. Ne yapardınız? Tabii ki aynı grafik motoruyla ve aynı oyun kahramanıyla bir oyun daha yapardınız. Bu iş fazla zaman ve kaynak tüketmeyecek için de gayet rahat bir şekilde bu işten kår etmemi garantileriniz. Eh, Croteam elemanları da farklı bir iş yapmadı, sonuçta Second Encounter sayesinde Serious Sam karakteri bir defa daha raflardaki yerini almış oldu.

Eski hamam...

Second Encounter ilkinin bittiği yerden alarak öyküye devam ediyor. Serious Sam tam ortamdan yırttığını düşünürken gemisine çarpan "garipli bir cisim" yüzünden gerisin geriye gezegene düşüyor. Ancak bu defa kendini Mısır değil Orta Amerika'da buluyor. Tabii kurtulmak için yine bir sürü kapayı açmak ve ardından sayılısız canavarı lepelemek zorunda kalıyor.

Second Encounter sadece yeni haritalar değil, yeni düşmanlar ve onları haklamamanız için yeni silahlar da sunuyor.

Yeni silahlardan bazıları bir Doom klasik

SERIOUS SAM 2

72

Grafik • Grafikler ilk oyundan çok farklı değil, sadece yeni bölgelere uygun yeni kaplamalar ve birkaç yeni canavar eklenmiştir.

Atmosfer • Bol hareket, sınırsız çatışma ve hiç bitmeyen düşmanlar. Çok sürükleyici değil, kısa bir süre sonra baymaya başlıyor.

Ses • Ses efektleri ve müzikler ilkının neredeyse tamamen aynı. Bu alanda da herhangi bir yenilik yok.

Oynamabilirlik • Yüksek tempolu FPS türü oyulara alışık olamayanlar grubucak kullanabilirler, ancak oyun dışında pek bir sorun yok.

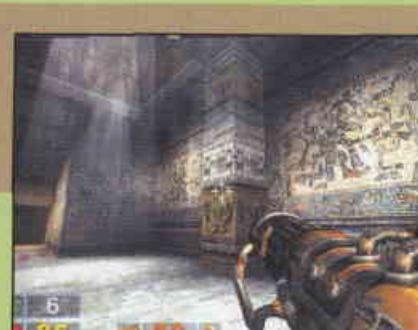
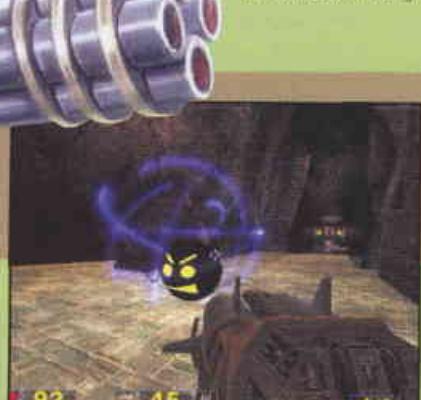
olan motorlu testere, her FPS'nin olmazsa olmazı keskin nişancı tüfeği ve Wolfenstein ile yeniden gündeme gelen alev makinasi. Düşmanlarınıza gelince, bunların çoğu ilk oyundan bildiğiniz tiplerdir, ancak pek çok yeni düşman da oyuna katılmış tabii.

Elden geçirilmiş grafikler...

Second Encounter ilk oyundaki grafik motorunun biraz daha elden geçirilmiş bir versiyonunu kullanıyor. Bu motor Quake 3 ya da yerlerden Unreal 2 motora kadar güçlü olmasa da, yine de oldukça etkileyici grafikler sunabiliyor. Özellikle çok geniş açık alanları ve dev boyutlu yapıları rahatlıkla ekrana getirebilen motor, çok sayıda düşmanı da rahatlıkla render edebiliyor. Ancak tabii o kadar yaratığa bir de yapay zeka ekliense sonuçlar ne olur, orası tartışılır. Çünkü neredeyse istisnasız olarak tüm düşmanlarınızın yaptığı tek şey üstüne atılmak.

Sonuç olarak Second Encounter oyun dünyasına herhangi bir yenilik getirmiyor. Arada bir deliller gibi ateş edip stres atmak isteyenler için fena bir seçim değil belli, ama Medal of Honor gibi oyular dururken çok fazla zaman ayrılmak bir yapım da sayılmaz. ☺

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



STAR WARS STARFIGHTER

Lucas amcadan robot ızgara tarifleri...

In X-Wing'e pek kanım isimlememişti, çünkü imparatorluk tarafından tutuyordum. Ama yüzümde olturulmadım, çünkü super oyundu. TIE Fighter ise beni benden almıştır desem yalan olmaz hani. Bundan sonra ki Lucas oyunları ise gittikçe daha zayıf bir kalite sergilemeye başladılar, belki X-Wing: Alliance bunun dışında tutulabilir; ancak yeni nesil Star Wars oyunlarıının çoğu wasatın pek altındaydılar. Sanki Lucas Arts programcılar birdenbire "yeminim güzel oyun yapmayı, biz elimize ne geçerse toplayıp piyasaya sürelim, nüksala alacak keriz bulunur!" deyip kendilerini programcılık yerine gece hayatına vermiş gibiydiler. Ve her ne kadar son zamanlarda biraz daha ciddi bir tavr sergileseler de, hâlen o eski standartlarına kavuşmaktan çok uzaklar denebilir.

Episode One...

Sürası kaçınılmaz bir gerçek ki, Episode One kullanılan tüm o özel efektlerle rağmen bekleneni vermekten çok uzak bir filmdi. Ve hemen akabında filme ilgili olarak çıkarılan Episode One konulu Lucas Arts oyunları ise kelimenin tam anfamıyla birer hayalkırıklığından ote gitmediler. Özellikle oyun konsolları için çok sayıda oyun yapmaya başlayan Lucas Arts, buradan gelecek paranın hayalline kapılıp "yaratıcı düşunce" denen unsuru tamamen kenara atmış gibi görünüyor.

Tabii bir konsol oyunu yaptıktan sonra onu PC'ye port etmemek olmaz, yoksa büyük bir tüketici kitlesi elden kaçmış olur. Ne var ki oyun yapımcılarının uzun zaman önce öğrenmiş olması gereken bir kural var, konsol ve PC oyunları iki farklı dünyaya aittirler. Ve her ne kadar pek çok kişi iyi konsol oyunlarını bilgisayarında oynamak istese de, bu çıkan konsol

piyasaları 1997 otacıları anlamına gelmez. Nitelik Starfighter belki konsol sahiplerini memnun edebilecek bir yapımdır, ancak PC kullanıcılarına renkli grafiklerden çok daha fazla bir şey sunabileceğini sanıyorum. Çünkü bu oyunda PC'deki uzay simülasyonlarında görmeye alıştığımız derinlik ve gerilimden pek eser yok.

Trade Federation ne hâci?

Starfighter konu olarak Episode One'daki olaylardan hemen önce başlıyor ve siz akademiden yeni çıkışmış bir Royal Naboo pilotu rolünde kuyuyor. Oyunda Naboo yapımı üç farklı uzay gemisi modeli var, bunları kullanarak Trade Federation'in Naboo üzerinde oynadığı oyunları bozmaya çalışıyorsunuz. Aslında Starfighter bel hareket içeren bir aksiyon oyunu olmasına rağmen, oldukça detaylı bir senaryoya sahip. Ancak maalesef bu senaryo tüm o aksiyonun içinde kaybolup gitmiş.

Oyun aslında koncept olarak daha önce yapılmış olan Rogue Squadron'dan çok farklı değil. Ancak o oyunındaki denge ve görev tasarımını burada mevcut değil, bazein ne yapmanız gerektiğini kolayca şaşırılabiliyorsunuz. Filodaki diğer pilotlara uçuş içinde emir verebilme seçenekleri oyunda mevcut, ancak çoğunlukla bu da pek fazla işe yaramıyor. Çünkü çoğu görevde sonu gelmek bilmeyen düşmanlarla uğraşmak zorundasınız. Diğer side Rogue Squadron oynarken bir Speeder ile AT-AT'lerin bacaklarına kanca atmaya çalışmak, buradaki gibi sonsuz sayıda Trade Federation tankına bomba yağdırma çok daha zevkliydi. Zaten Episode One'in neresi çekici ki? Şu ana dek en manyak

Star Wars hayranları arasında bile Naboo pilotluğu için çıldırın kimseye rastlamadım doğrusu.

Şudur, budur...

Peki oyunun hiçbir yanı yok mu? Grafikleri fena sayılmaz, özellikle oyundan önce çıkışmış olan benzer birkaç oyunla kıyaslandığında, Starfighter grafik açıdan tartışmasız olarak öne pişiriyor. Gerek birimlerin çizimi, gerek coğrafi tasarım oldukça başarılı denebilir. Tabii bazı görevler uzaya geciyor ve özellikle Droid Control Ship etrafındaki uçuş hayatı iyidir, ancak çoğu zaman oyun alanı görsel açıdan oldukça boş kalmış. Fakat tabii bir konsol portundan çok fazla şey beklememek gereklidir.

Sonuç olarak Starfighter son çakan benzer birkaç Lucas oyunu ile kıyaslandığında nispeten iyidir, hoş bir yapım. Ama maalesef sürükleyicilik ve bağımlılık yaratma açısından Rogue Squadron gibi benzerlerinin yanında bile yakalayıamıyor. Sanırım burda Episode One karakterlerinin ve olaylarının Empire vs. Rebellion ile kıyaslanamayacak denli karizmatik olmasının rolü büyük.

Mad Dog | mad@i-mac.com.tr

INFO-BOX AKSIYON

Bilgi İçin • www.lucasarts.com

Yapım • Lucas Arts

Bagışım • Lucas Arts

Minimum Sistem • P3-300, 64 MB RAM, 16 MB grafik kartı, 500 MB sabit disk alanı.

Multiplay • Yok

STAR WARS - STARFIGHTER

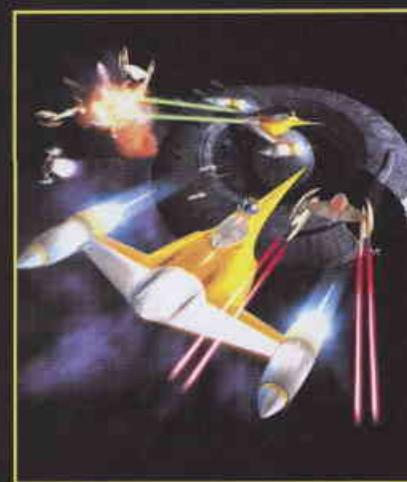
63

Grafik • Grafikler son birkaç Episode One oyunundan çok daha iyidir, ancak özellikle büyük gemi modelleri bras katıktır.

Atmosfer • Eğer sifir straftha uçup herseye ateş etmek istiyorsanız iyidir, ancak genel olarak oyunda bir denilenin ya da çekiciliğin yok.

Ses • Ses efektiler fena sayılmaz, ancak çok fazla bir şey beklemeyin. Müzikler ise bildik Episode One türlerinden oluşmuş.

Dynamanlılık • Aractara komanda ederken biraz zorlanıbilirsiniz, ayrıca zaman zaman görevdeki amacınızı şanslısan da çok olur. Bir konsol portu için iyi işaretler değil.



darkenedskye

Bu kadar laubali de dünya kurtarılmaz ki...

Vsürpriz hediyenin mutlu etmediği insan yoktur herhalde. Hiç beklemediginiz anda hele bir de beklemediğiniz güzellikte bir hediye herkesi oldukça sevindirir. Bizi de sürpriz oyunlar sevindiriyor. Aylarca beklediğiniz oyunların yanında bir de sırf yeni çıktıığın yolunan ne olduğu bellişiz oyunlar olur. İşte bunlardan birinin tahmininizden daha iyi olması kadar iyi birşey yoktur. Darkened Skye da sürpriz bir oyun. Boston Animation yapımı ve Simon & Schuster sunumunda beklenenden daha fazla eğlence veren bir oyun.

Skye Hamm'in dünyasına yolculuk

Darkened Skye sürpriz olmayan klişe bir hikaye etrafında dönüyor. Geçmiş bir zamanda Lynlora kentinin üstünde bir gökkuşağı bellişir. Gökkuşağı sihirli eşyalar saçarak parlamaktadır. Birgün kötülerin başrol oyuncusu Lord Necroth gökkuşağını kırar ve içindeki sihirli eşyaları da kendi kullanarak güçlenir. Burada sahneye bayan kahramanımız Skye çıkar. Skye bazı özel prizmalarдан toplayarak gökkuşağıını tekrar birleştirmeye çalışır. Hikayenin bileşenleri her



ne kadar fantastik olsa da esasında yalnız yürüyen bir kahramanın dünyayı kurtarırken kendi amaç ve kişiliğine de erişmesi gibi bildik bir konu.

Skye'nin kabiliyetleri bitmek tükenmek bilmiyor. Skye sağ eliyle asasını taşıyor ama aynı zamanda bu asa ile dövüşebiliyor da. Çok efektif olmasa da hiç yoktan iyidir. Çünkü ilk bölümlerde büyük kabiliyetin yokken asanızı sarılıp onun bunun kafasına indiriyorsunuz. İleri bölümlerde eşya alındıkça çeşitli büyüler yapabilmeye başlıyorsunuz. Büyülerin bazıları gerçekten oldukça etkili. Bunun dışında Skye bütün oyun boyunca puzzle çözecektir.

Oyunun gidişatı arka arkaya verilen görevlerden oluşuyor. Görevleriniz sırasında bir çok değişik yaratıkla karşılaşıyorsunuz. Fa-

«Her türden dem çalan oyunların devri uzun süre mi? »

kat yine de aynı yaratıktan bir çok kereler göreceksiniz. Yaratıkların yapay zekalarından oldukça şüphe ediyorum çünkü inanılmaz garip hareketler yapabiliyorlar. "Boss" kavramı burada da kısmen yaratılmış. Size saldırın bir grup yaratıktan bir tanesi diğerlerinden farklı ve daha gücü olabiliyor.

3D Güldürü

Darkened Skye, Citizen Kabuto'dan beri gelmiş en esprili oyunlardan biri. Her sahne ince bir esprile dolu. Üçüncü şahıs gözünden oynanan oyunlarda bu komik tarz diğer türlere göre daha etkili oluyor. Çünkü sonuçta siz üçüncü şahıssınız ve tiyatro gibi iki kişinin konuşmalarını izleyerek eğleniyorsunuz. Yolculuk boyunca yanınızda bütün sorularınıza cevap verebilen çenesi düşük bir iblisiniz var. Zaten asıl bu yaratıksız yapılan muhabbetler oyunun eğlenceli kısmını oluşturuyor. Bunun dışında size saldırın yaratıkların yaptıkları bazı hareketler de sizin güldürülmesini sağlıyor.

Arabirim ve oynanışa alışmak çok basit değil. Skye biraz karışık bir düzene sahip. Büyü ve eşyalarınıza çabuk olarak kolay ulaşılışa da gerekli dokümanlar veya eşya çantasıyla ilgili çeşitli işler için biraz zor menülerle giriyyorsunuz. Kontroller ise zor yapılmamış. Normal bir TPS klavye düzeni kullanılmış. Bir platform oyunu gibi atlayıp ziplamanız gereken yerler de bolca bulunuyor. Kontroller itibarıyle bunları yapmak zor değil. Fakat bir kayadan





INFO-BOX AKSIYON

Bilgi İçin • www.bostonanimation.com/

Yapım • Boston Animation

Dağıtım • Simon & Schuster

Minimum Sistem • PII 350, 64MB RAM, 400MB HDD

Multiplay • Yok

DARKENED SKYE

Grafik • Daha iyi bir sanat eseri olurdu. Gayet yeterli kaplamalar ve animasyonlar yapılmış. Ufuk tefek hatalar dışında sorunsuz.

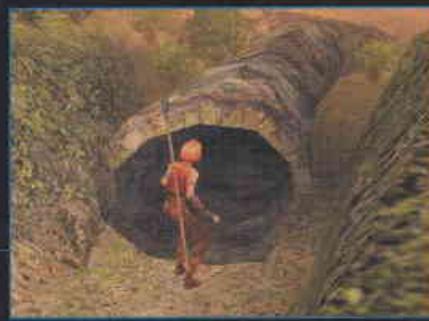
Atmosfer • Skye'nin dünyası esprili dolu. Seslendirmeler ve iyi grafik motoru atmosferin en büyük destekçileri.

Ses • Seslendirmeler için oldukça uğraşılmış ve oyunun gıldördü haline dönüştürülmesi sağlanmış.

Oynamabilirlik • Ayrıntılı mantıksız ve kolay kontroller oyunu kolaylaştırıyor. Biraz ileri bölgeler kendini tekrarıyor.

digerine atlamak anlamsız bir şekilde zor. Örneğin atladiğiniz kayanın üzerine inen Skye bir kere daha yarınlı zipliyor ve siz o sırada kontrolü kaybediyorsunuz. İğimi çeken şey oyunda esasında her türden bir parça özelleşik bulunması oldu. Atlayıp zıplayarak platform oyunlarını, bulmacalarla macera oyunlarını, dövüşlerle FPS-TPS oyunlarını, büyülerle de RPG oyunlarını hatırlatabilimek bir oyun için çok da kolay olmasa gerek.

Yolculuğunuz sırasında dokümanlarınızı sık sık kullanmanız gerekecek. Çünkü oyunda sadece dövüsmeyeceksiniz. Görevler yer yer iyi bulmacalarla süslenmiş. Bu bulmacaların çözümü için eskiden okuduğunuz kağıtlar, konuştığınız insanlar veya aldığınız eşyalar gerekebilir. Hatta çantanızda bazı eşyaları birbirlerine kombine edip kullanmanız da gerekebilir. Hem oyuncun size toplattığı eşyalar o kadar çok ki bazen kendinizi 3D bir macera oyununda hissedebilirsiniz. Topladığınız eşyalar arasında gökkuşağıını tamamlamaya yarayacak sıhri parçalarının yanı sıra mana ve enerjinizi dolduracak iksirler, görevlerle ilgili özel eşyalar ve dövüşlerde kullanabileceğiniz tarzda silahlar var. Örneğin "Aaa, bu neymiş yere atınca dönüyor!!" şeklinde tepki verdigim bir garip küpün dibimde patlaması çok acı bir deneyim oldu benim için.

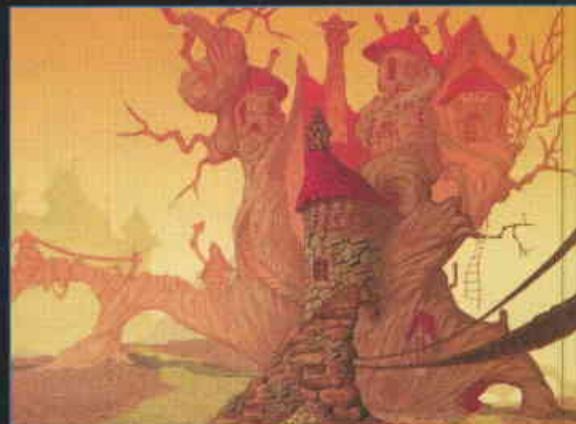


Teknik açı

Bu kadar hareket ve çeşitlilik tabii ki 3D bir dünyanın içinde dönüyor. Bir yandan oyuna cebeleşterken bir yandan da güzelin uçsuz bucaksız mekanların farkına varmak lazımdır. Grafik motoru biraz hata içeriyor olsa da kaplama ve animasyon açısından rakiplerine göre çok büyük eksikler içermiyor. Farklı configürasyonlarda birkaç kez oyum problemi yaşadım. Özellikle ara videoları düzgün izleyebilmek nasip olmadı diyebilirim. Fakat oyun grafikleriyle ilgili ayarlarla biraz aşağı yukarı oynayınca sonunda düzgün bir kombinasyon yaratabiliyorsunuz. Genel olarak grafikler bir şaheser veya sanat eseri istemeyen, sadece oynadığı mekanın ayrıntılarıyla yetinenler için tasarlanmıştır. Yüksek çözünürlüklerin ve ayarların makinenizi zorlayabileceğini de unutmayın.

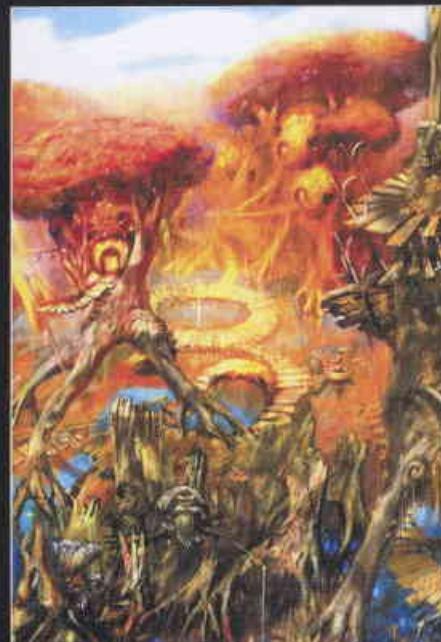
Müziklere çok fazla özenimediği belli oluyor. Zaten müziklerine özenilen oyuncular da piyasada çok bulunmuyor ya da gerçekten özenildiği belli oluyor. Fakat seslendirmeler için oldukça uğraşılmış. Özellikle ana karakterler için bayağı emek sarf edilmiş. Çünkü oyunda çok fazla seslendirme var bunlar daha önce de belirttiğim gibi oyuncuya güldürmeye yönelik esplerle dolu. Hatta başrol oyuncumuz Skye'nin sesini Disney'in Aladdin filminde Jasmine'i seslendiren Linda Larkin yapmış. Bu arada bu komiklikler için biraz İngilizce sorunu çekebileceğinizi bırtakmadan geçmeyeceğim.

Genel olarak oyuna bakınca her şeyi görebili-



yorsunuz ama sanki bir şeyler eksik. Darkened Skye biraz daha profesyonel ellerden çıkış belki bu fark edilen eksiklikler gözle batmadı. Fakat oyunu genel değil de parça parça incelersek kesinlikle iyi bir oyun ortaya çıkarılmış. Orta karar bir konuya, iyi çizilmiş bir grafik motorun içinde zıplaya zıplaya koşturup bol bol güllüp eğlendiğiniz bir oyun istiyorsanız Skye Hanım'ın maceralarını atlamayın. ☺

Onur Bayram | onur@level.com.tr





EVE-The second genesis

Hepimizin küçüklüğünden beri yayın saatini hiç kaçırmadan seyrettiğimiz televizyon dizileri vardır. Galactica, Star Trek, Ay OSSU Alfa kısa süreliğinde olsa bizi maceranın geçtiği evrende ufak bir yolculuğa çıkarırı. Dizi bittikten sonra ise bu yolculuk rüyalarımızda devam ederdi. EVE-The Second Genesis ise rüyanın gerçek hayatı devam etmesini sağlayacak. İnsan irki etrafındaki sistemlere yayılırken bir worm hole (geçit) bulur. Worm hole'un öteki ucu Dünya'dan ne kadar uzak olduğu ve nerede bulunduğu tahmin bile edilemeyen bir başka sisteme açılmaktadır. Bu sisteme hızla yayılan irmızız 70 sene içerisinde buradaki gezegenlerin kaynaklarından yararlanarak altın çağını yaşıyor. Ticaret ve zenginlik üst sınırlara varır. Fakat nedeni bilinmeyen bir felaket yaşanır ve wormhole çöker. Bu sisteme yerleşmiş insanlarla ana gezegen arasındaki bağı koparır. EVE'deki ikrarlar birbirlerinden bağımsız olarak gelişirler ve sınırları genişletecek birbirleriyle karşılaşmaya başlarlar. Geçen yıllar kültürleri de değiştirmiştir. Bir grup çok ilkel bir yaşam sürenler diğerleri teknolojik olarak daha gelişmiştir. Genel olarak beş adet büyük grup vardır. Hepsinin yönetim tarzı birbirinden farklıdır. Gelişmiş olan grupların bazıları dine sıkı sıkıya bağlı ve köleliğin genel kabul gördüğü bir yönetimin altında yaşarken bazıları ise maksimum özgürlük sınırlarında dolasmaktadır. Tabiki bu tip hayat görüşleri gruplar arasında savaşlara neden olur fakat hiç biri birbirine belli bir üstünlük sağlayamaz. Sonunda barış antlaşmalarıyla ortak biraz düzelse de bu yeni sisteme korsanlık gibi yasa dışı işler devam etmektedir.

Neler yapabileceğiz.

Oyununda kendi uzay gemilerimizle sınırsız boşlukta kaderimizi çizeceğiz. Her grubun altında onlarca şirket bulunmakta. İstersek bu şirketlerden birine katılıp ticaret yapabiliriz ya da gruptardan birinin orduşuna giri ona hizmet edebiliriz. Kendi şirketimizi kurup bağımsız olarak büyütübilez. Tabiki hiç birine katılmayıp yalnızca onlardan görevler alarak serbest çalışmaya şebebiliriz. Sırf görevlere bağlı değiliz. Kendi şirketimizi kurduktan sonra kendi fabrikamızı kuracağız. Böylelikle madenciliğe başlayacağız. Ticaret yaptıkça büyüp diğer gezegenlere sıçrayarak ve oralar da başka fabrikalar kurarak gittikçe büyuyeceğiz. Yalnızca üretim ve satışa uğraşmanın yanında hisse senetlerimizi piyasada satıp başı başına

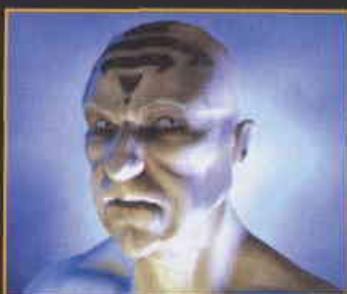
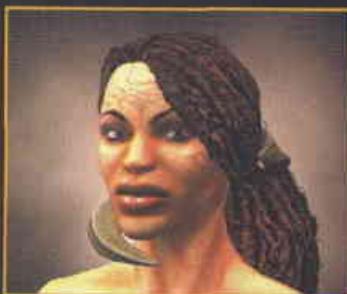
Sonsuz bir karanlıktaki paylaşım mücedeleri.



finans ile de ilgileneceğiz. Oyun dünyası sabit olmayacak. Devamlı olarak rastlansal olaylarla karşılaşacağız. 5000 dolayında gezegenin bulunduğu bir sisteme canımızın sıkılmasına için yapımcılar bize yeni任务 görevler verecekler. Tabiki bir ana konuda mevcut.

Uzayda bir yetenek ağacı olur mu?

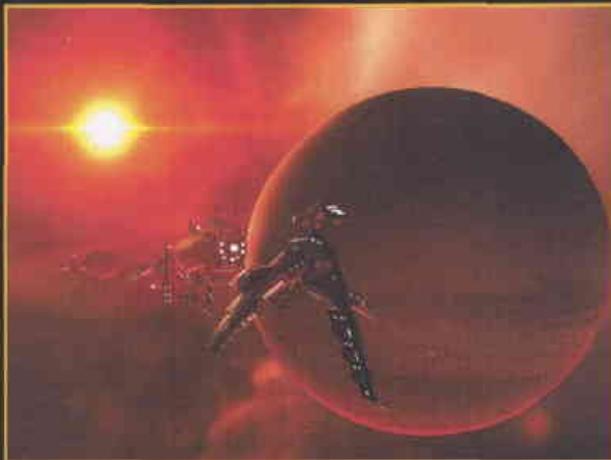
Oyun içerisinde şu anda pek net olarak açıklanmayan bir yetenek geliştirme sistemi olacak. Bu yeteneklerimiz gelişmeye bazı şeyler yapabileceğiz. Bir çok şey ise otomatik olarak gerçekleşecektir. Örneğin biz fabrikayı kurunca dronlarımız gidip maden toplamaya başlayacaklar. Fakat bunun yanında olduğumuz zaman acil durum podumuzu biz kullanacağız ve gezegenimize geri döneceğiz. Bunun için bir otomatik pilot olmayacak. Bu podların yok edilmesi ya da esir edilmesi gibi bir şey ise mümkün olmayacak. Savaş demisen ortalıkta NPC'lerin yönetiminde olan bir sürü gemi dolasacak. Bunların çoğu ise filolar halinde olacağından öyle rahatlıkla gidip aylayamayacağız. Yapay zeka konusunda çok iddialı olan programcıların en büyük hayali oyuncuların kendi aralarında





rında yapacakları büyük uzay savaşlarıymiş. Oyunda özellikle bunu üzerinde durmuşlar. Her taraf için bir gemi mimarisi belirlenmiş. Ayrıca her grubun bir doğal düşmanı var. Tabiki ticeret olduğu için parayı bastırın teknolojiyi satın alabiliyor. Fakat bazı teknolojiler yalnızca bir taraf için geçerli. Gemilerinize monte edeceğiniz sistemler savaş sırasında otomatik olarak çalışacak. Gemi demisen, oyunda kilometrelerce boyutluğundaki efsanevi ana savaş gemilerinin yanında ufak avı gemileri de mevcut. Gemilerin kullanabileceği sistemler içerisinde savunma kalkanlarından görünmezlige kadar pek çok özellik mevcut. Oyunda maalesef yalnızca uzaya gemilerimizle doluşacağız ya da fabrikalarımızla, şirketlerimizle uğraşacağız. Yani gezegenin yüzeyindeki bir barda arkadaşlarınızla oturup sohbet etmeniz mümkün olmayacak. Bu özelliğin oyuncular arası alışa gelişi iletişimini biraz zorlaştıracağını düşünüyorum. Yalnızca gemiler arası bir konuşma biraz soğuk olabilir. Daha beta testi başlamamasına karşın şimdiden oyuncular kendi şirketlerini kurmaya başlamış bile. Eğer ilginizi çekerse sizde oyunun beta testi için şimdiden <http://www.eve-online.com> adresinden başvuru yapabilirsiniz. Bu arada new age veya teknoloji müziğinden hoşlanıyorsanız oyunun fansitelerinde bulabileceğiniz müzüklerini indirmenizi tavsiye ederim.

Burak Akmenek | burak@level.com.tr



Ayın Siteleri

www25.brinkster.com/akkcom

www.cinemaware.com/play_dotc.asp

Medal of Honor: Allied Assault

LAN partilennin yeni yıldızlarından Medal of Honor'u dergiye getirdiğinden beri sık sık bynalar oldu. Silahlann denge li kullanım ve oyun dinamiklerinin mantıklı olması yanına güzel grafiklerde eklenince oyun bizim için çok çekici göründü. Multiplayer oynaya başlamadan önce oyunda kullanıcağınız skin'i seçmek için Multiplayer Options'a ginn. Burada oyunda gördüğünüz tüm skinleri seçebilirsiniz. Birim adamlardan teknisyene ve hatta oyunda hemen hemen hiç bir işlevi olmayan Fransız direnişçi bayana kadar bir çok seçenek mevcut. Kısacası oyun için yaptıkları tüm skinleri kullanabiliyorsunuz. Friendly fire kapalı olarak oynarken karşı tarafın skin'ine benzer bir şeyle severseniz skininiz yalnızca siz oyunda temsil etmenin yanında rakiplerinizin kafasını karıştırmak adına kullanmış bir işlevde kavuşur.

Dört tip oyun açılabilsiniz. Bunlar herkesin kendisinden sorumlu olduğu deathmatch türü Free For All, takımlar halinde kışkırtabileceğiniz Team Match, takımların devreler halinde yer değiştirdiği Round Based ve özellikle çok kişilik oyandığında çok zevkli olan objective based serverlardır. Objective Based'de bir tarafın amacı V2 roketi ya da uçak savarı gibi yerlere bomba koymak için diğer takım ise buraları savunuyor. Bu modun üçüncü haritası Omaha Sahili, dördüncü harita ise Er Ryan'ı Kurtarma'nın final sahnesi olan köprü savası. Bunalı sakın kıpırmayın. Medal of Honor'u oynamadan önce kesinlikle oyunun son yamasını yükleyin. Bu yamayı internetten rahatça bulabilirsiniz ama bulamazsanız size Nisan ayında vereceğiz. Yama olmazsa tek kişilik senaryodaki tüm hileler multiplayer'da da açık oluyor, bu yüzden güvenliğiniz arkadaşlarınızla oynayın. Seçebileğiniz silahlar arasında en güçsüzü piyade tüfekler. Bu ay CD'mizde verdigimiz Sunucu Mod'u ile oyunun sniper tüfeklerinden sonra en iyi nokta atışı yapabilen silah M1 Garand'da daha seri ateş edebili bir hale getrebilir ve silahlann verdiği zararları değiştirek bir denge sağlayabilirsiniz. Oyunda ne yaparsanız yapın mermiler attığınız yere gidiyor, yani bir sapma söz konusu değil bunu akınlardan çıkartmayın. Eğer oyunu az kişiyle oynuyorsanız haritalardan the Crossroads (4.harita) ve Stalingrad (5) küçük oldukları için daha zevkli olacaktır. Ağır silah alanları daha savaş yürütür ve bomba noktaların genelde çok iyi korunur bunu da sakin unutmayın. Hepiniz iyi oyuncular.



Warcraft III üzerine yapılmış amatör bir çalışma. Türkçe olduğu için özellikle Warcraft 3 meraklıları yararlanacakları bir çok şey bulabilirler.



Cinemware'in bu bölümünden efsanevi oyun Defender of the Crown'un yeni versiyonıyla ile ilgili son gelişmeleri takip edebilirsiniz. Ve oyunun web versiyonunu da burada oynayabilirsiniz.



Hep oyun sitesi koyacak değiliz ya, birazda problemlerinize yardımcı olalım dedik. Sivice problemleri olanlar buradan bir sürü yararlı bilgi edinebilirler.



Şehirde yaşamış efsanesi olmayanlar var mı? Eğer oylese hemen bu site den kendinize bir tane edinebilirsiniz. Burada sürüyle var!

ULTIMA ONLINE



PvP için bir iki taktik ve en yararlı büyülerin kısa açıklamaları

B

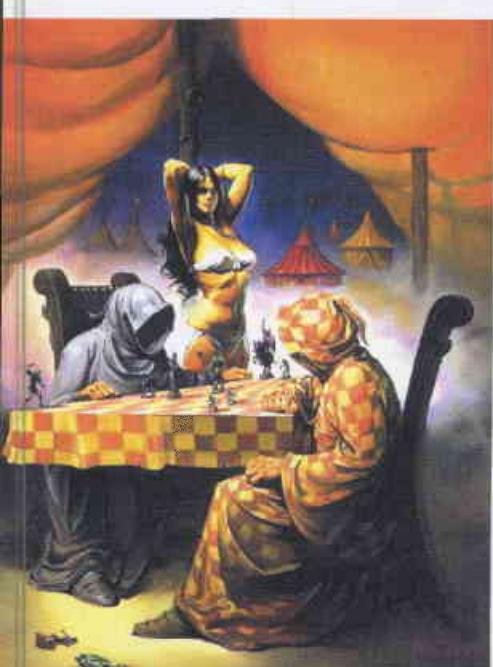
Üçüncü Ultima Online'ı Ultima Online yapan en büyük özelliklerden biridir. Bir savaşçı ne kadar güçlü olursa olsun iyi kaçip saklanan bir büyücünün karşısında direnemez. Özellikle takım halinde çalışan iki yüksek skill'li büyüğün her savaşta ortallığın tozunu atar. Bu ay büyüçülere ellerinin altınla bulundurmalı gereken, onlara çok yararlı olacak bilgiler sunuyorum.

Bir büyüğü ASLA göğüs göğüse çarpışmaz bunu asla unutmayın. Sizin işiniz rakibinizi şaşirtmak ve uzaktan ortadan kaldırılmaktır. Çok sıkıştığınızda işi hiç bir zaman "belki yenerim" e bırakmayın. Kötüye gideceği açıksa recall yapın ve uzaklaşın. Kaçarken de hep zigzag çizin ki rakibiniz sizi hedefleyemesin. Özellikle yakında guard bölgelerine kapağı atın. Önemli olan sağ kalmaktır. Alay edilmek adamı öldürmez.

En çok kullanacağınız ve garantiili büyülerden biri 1.level büyüsü olan Heal'dır. Her zaman çalır ve sizin en kritik noktalarda kurtarır. Ayrıca Clumsy büyüsü Dexterity'si yüksek rakiplerinizin puanını en fazla 11 düşürür. Reactive armor ise rakibiniz size vurmaya başlamışsa verdiği zara ona geri yansıtır.

2. Level büyülerden Cure zehirlendığınız zaman siz kurtarır. Sakın zehirlenince panik olmayın. Harm menzilli açısından kullanılmış bir büyüdür. Magic Trap, Pa-

Mana/Saniye (1.0 milyon, 0.1 sayısı)	Words of Power	Black Pearl	Blood Moss	Garlic	Ginseng	Mandrake Root	Night Shade	Spider's Silk	Sulphurous Ash
Clumsy	Ius Jux		2				2		
Create Food	In Mani Ylem			3	3	3			
Feeblemind	Rel Wis				2		2		
Heal	In Manj			3	3			3	
Magic Arrow	In Por Ylem								1
Nightsight	In Lor							2	2
Reactive Armor	Flem Sanct			3				3	3
Weaken	Des Mahi			2			2		
Mana/Saniye (1.0 milyon, 1 sayısı)	Words of Power	Black Pearl	Blood Moss	Garlic	Ginseng	Mandrake Root	Night Shade	Spider's Silk	Sulphurous Ash
Agility	Ex Ius		2			2			
Cunning	Uus Wis					2	2		
Cure	An Nox			2	2				
Harm	An Mani						2	2	
Magic Trap	In Jux			3				3	3
Magic Untrap	An Jux	2							2
Protection	Ius Sanct			3	3				3
Strength	Uus Mani					2	2		
Mana/Saniye (1.0 milyon, 1.5 sayısı)	Words of Power	Black Pearl	Blood Moss	Garlic	Ginseng	Mandrake Root	Night Shade	Spider's Silk	Sulphurous Ash
Bless	Rel Sanct			2		2			
Fireball	Vas Flam	1							
Magic Lock	An Per		3	3					3
Poison	In Nox						1		
Telekinesis	Ort Per Ylem		2			2			
Teleport	Rel Por		2			2			
Unlock	Ex Por		2						2
Wall of Stone	In Sanct Ylem		2	2					
Mana/Saniye (1.0 milyon, 2 sayısı)	Words of Power	Black Pearl	Blood Moss	Garlic	Ginseng	Mandrake Root	Night Shade	Spider's Silk	Sulphurous Ash
Arch Cure	Vas An Nox			3	3	3			
Arch Protection	Vas Ius Sanct			4	4	4			4
Curse	Des Sanct			3			3		3
Fire Field	In Flami Grav	3						3	3
Greater Heal	In Vas Mani			4	4	4		4	
Lightning	Por Ort Grav					2			2
Mana Drain	Ort Rel	3				3		3	
Recall	Kal Ort Per	3	3			3			
Mana/Saniye (1.0 milyon, 2.5 sayısı)	Words of Power	Black Pearl	Blood Moss	Garlic	Ginseng	Mandrake Root	Night Shade	Spider's Silk	Sulphurous Ash
Blade Spirits	In Jux Har Ylem	3				3	3		
Dispel Field	An Grav	4		4				4	4
Incognito	Kal In Ex		3	3			3		
Magic Reflection	In Jux Sanct			3		3		3	
Mind Blast	Por Corp Wis	4				4	4		4
Paralyze	An Ex Por			3		3		3	
Poison Field	In Nox Grav	3					3	3	
Summon Creature	Kal Xen		3			3		3	



Güç Sözcükleri (Words of Power)

Hece	Manası	Hece	Manası
An	Yanıtsı veya temizle	Nox	Zehir
Bet	Küçük	Ort	Büyük
Corp	Ölüm	Por	Hareket, yürütmek
Des	Azalt veya küçült	Quas	İllüzyon
Ex	Ozgürlik	Rel	Değiş
Flam	Alev	Sanct	Koru, korunmak
Grav	Alan	Tym	Zaman, süre
Hur	Rüzgar	Uus	Yüksel, yukarı
In	Yap, yarat	Vas	Yüce
Jux	Tehlike, tuzak, zarar	Wis	Bil, bilgi
Kai	Yarat, yakarmak	Xen	Yaratık
Lor	İşik	Ylem	Cisim, madde
Mani	Yaşam, iyileştirme	Zu	Uyu

ralyze olduğunuzda sizin küratörleriniz olacak tuzaklı Pouch'ları hazırlamak için çok yararlıdır. Protection ise sizin büyülü zırhınızdır.

3. Level'da Bless tüm statlarını-
zi maksimum 3 puan artırr.
Fireball son darbeyi vurmak
için çok yararlı bir büyüdür. Po-
ison rakibinizi zehirler. Özellikle
bir GM Mage rakibine büyük
bir acı çektirebilir. PvP de çok
gerekli olan zamanı bu büyü
ile çalabilirsiniz çünkü rakip bu-
nu bir Potion içerek yada Heal
veya Cure Poison ile kalcırmalı-
dır. Kaldırmadan kendini iyileş-
tiremez.

4. Level büyülerden Firefield yalnızca yaratıklara karşı etkili olarak çalışır. Greater Heal büyüsü ise kendınızı tartışmanız için en yararlı büyüdür. 50 HP ye kadar iyileştirir. Lightning, Fireball benzeri bir zarar veren

5. Level'da Blade Spirit ve Mind Blast oldukça etkili zararlar verirken özellikle Paralyze düşük seviyeli rakipleriniz için bir cehennem olacaktır. Ben UO'da ilk böyle öldürdüm. Önce Paralyze ve üstüne taze bir Explosion!

6. Level'in kralı Energy Bolt ve Explosion'dur. Özellikle

Explosion combo yapılabilemesiyle çok yararlıdır.
7- Level'da Flamestrike 20-70 arası zarar verir. İki ya da üç mage bir arada bu büyüğü kullanırsa çok kısa sürede

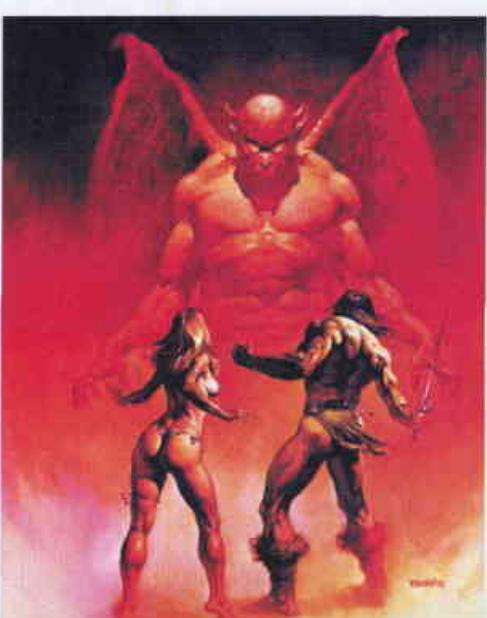
8. Level: Summarizing Levelidir. Aşağıda, Earth's Water ve Fire



Mana Saniye (100 mana, 1 second)	Words of Power	Black Pearl	Blood Moss	Garlic	Ginseng	Mandrake Root	Night Shade	Spider's Silk	Sulphurous Ash
Dispel	An Ort			3		3			3
Energy Bolt	Corp Por	2					2		
Explosion	Vas Ort Flam		2			2			
Invisibility	An Lor Xen		2				2		
Mark	Kal Por Ylem	3	3			3			
Mass Curse	Vas Des Sanct			4		4	4		4
Paralyze Field	In Ex Grav	3			3			3	
Reveal	Wis Quas		2						2
Mana Saniye (100 mana, 2-3 seconds)	Words of Power	Black Pearl	Blood Moss	Garlic	Ginseng	Mandrake Root	Night Shade	Spider's Silk	Sulphurous Ash
Chain Lightning	Vas Ort Grav	4	4			4			4
Energy Field	In Sanct Grav	4				4		4	4
Flamestrike	Kal Vas Vlam							2	2
Gate Travel	Vas Rel Por	3				3			3
Mana Vampire	Ort Sanct	4	4			4		4	
Mass Dispel	Vas An Ort	4		4		4			4
Meteor Swarm	Han Kal Des Ylem		4			4		4	4
Polymorph	Vas Ylem Rel	3				3		3	
Mana Saniye (50 mana, A second)	Words of Power	Black Pearl	Blood Moss	Garlic	Ginseng	Mandrake Root	Night Shade	Spider's Silk	Sulphurous Ash
Earthquake	In Vas Por		4		4	4			4
Energy Vortex	Vas Corp Por	4	4			4	4		
Resurrection	An Corp		3	3	3				
Summon Air Elemental	Kal Vas Xen Hur		3			3		3	
Summon Daemon	Kal Vas Xen Corp		4			4		4	4
Summon Earth Elemental	Kal Vas Xen Ylem		3			3		3	
Summon Fire Elemental	Kal Vas Xen Flam		4			4		4	4
Summon Water Elemental	Kal Vas Xen An Flam		3			3		3	



ULTIMATE GEYİK



CONSOLE MASTER

Vahşet!



MegaEmin™
megaemin@level.com.tr

Amerika'ın bazı eyaletlerinde, belli yaşın altındaki çocuklara bilgisayar oyunları satmanın suç olması için yasa tasarımları veriliyor. Temel düşünce, vahşet içeren oyunların küçük çocukların suça teşvik etmesi.

Vahşti video oyunları koruma yasası olarak bilinen yasa tasarısı, Entertainment Software Rating Board (ESRB) tarafından vahşet içeriği belirlenen oyunların 18 yaşın altındaki kitlelere satılmasını suç kapsamına alacak. Hali hazırda birçok mağazanın bu konuda önlem almış olmasına rağmen, artık bu durum bir yasal zorunluluk halini alıyor. Güzel bir gelişme tabii ki, yanı bence de bu tür oyunlar gelişime çağındaki çocukların psikolojilerini ciddi şekilde bozabilir. Ama henüz kopya yazılımı bitirememeyen ülkemiz, bu tür yasaları şimdilik uzaktan izliyor. Bir de çocukların kurulu bir ekibin yaptığı ilginç araştırmadan bahsetmek istiyorum, PS One, PS2, GBC, GBA ve PC platformlarındaki en çok satan on oyun incelemiş ve ortaya ilginç sonuçlar çıkmış. Bu oyunlardaki tüm kahramanlar beyaz ve toplam kadın karakterlerin sayısı, tüm insanların sadece %16'sı. Zenit kadınlarımızın %88'si vahşet kurbanı olurken, oyunların %89'u bir şekilde vahşet içeriyor. Bunların %50'sinde vahşet insanlara uygulanıyor. Altı yaş ve üstü için uygun olan oyunların da %79'u vahşet içeriyor. Bunların yorumlarını size bırakıyorum. Fakat kesin olan şu ki, şiddet unsuruń abartan firmaların bir şekilde önüne geçilmesi ve anne babaların çok daha dikkatli olması gerekiyor. Çocuklarınızın oynadığı oyunlarla ilgilenin ve mümkünse oyunları siz sa-

tin alın, tabii almadan önce mutlaka özelliklerini okuyarak. Ben yazımda gerekli olduğu zaman uyarılar kullanıyorum ama sadece kişisel bir çaba olmanın ötesine geçemiyorum. Bütün bunlar video oyunlarının vahşet yarattığı anlamına da gelmiyor, kaldırkı ki bunu İspatlayacak bir bilimsel çalışma da ortada yok. Söylemek istediğim, belli sınırları aşmadığımız sürece, bilgisayar oyunları faydalı bile olabilir. Küçük bir çocuğa dünyayı tanıtmak için pui koleksiyonu yapmak mı daha kolaydır yoksa bilgisayar oyunları mı? Sizce de oyunlar zeka ve refleksler geliştirmez mi? İnsanları (özellikle de biraz daha ilgisiz olan kızları) bilgisayar ile ilgili alanlara yaklaştırmaz mı? Belki de çocukların uçuş simülasyonlarına kaptırıp, lerde pilot olmak isterler, kim bileyebilir ki? Çok ucuz örnek olacak ama, ya içlerindeki vahşeti joysticklere boşaltan psikopatlara ne demeli? Farkındayım, başlık biraz seni olsa ama siz de merak edip bureya kadar okudunuz değil mi?

Gelelim diğer konulara. Bugüne kadar Level'da 145 inceleme, 23 Console Master, bir sürü de başka lâkirdi yazmışım. Üçüncü senem de bitti, umarım daha uzun süre sizlerle beraber olabilirim. Az evvel kopyadan bahsetmiştim ya, işte bu konuda da güzel gelişmeler var. Büyük İspanyollarında kopeye CD'ler yok denenek kadar azaktı. Bu arada Bulgaristan'daki CD baskı fabrikasını da Sony satın aldı ve çalışması durdurdu. Artık kopya PS One ve PS2 oyunlarını bulmak çok daha zorlaşacak. Microsoft'un yeni konsolu X-Box için ise hiç kopya yazılım olmayıpabilir. Bye&Smile... ☺

HABERLER

Colin McRae Rally 3.0' dan ilk görüntüler

Hem PC, hem de PlayStation platformlarındaki en başarılı ralli serisi olan Colin McRae Rally' nin üçüncü oyunu da tamamlanmak üzere. Şampiyona moduna ait bu ekran görüntüsünde McRae' nin Ford Focus'u, karla kaplı tepeler üzerinde süzülmeye. Zaten uzun zamandır en gerçekçi ralli deneyimini biziye sunan Codemasters, yeni oyununda bu duygusal çok daha ileri seviyelere ulaşacağına sözünü veriyor. Oyunda birkaç yenilik var. Orneğin bu kez Ford takımındaki McRae' nin yerine geçerek puani yarış da yapabiliyorsunuz.

Ama üç sene içerisinde mümkün olduğu kadar fazla yarış ve şampiyona kazanmak. Sizi bilmem ama ben beklerken CMR 2.0 oynayacağım!)

Sega, son DreamCast oyununu yaptı

DreamCast sahiplerine geçmiş olsun. Beklenen gün geldi çattı ve son DC oyunu olan NHL 2002 piyasaya sürüldü. DreamCast sahipleriye son öneri: makinenizde çıkan en kaliteli oyunları alıp oynayın. Aksesuarlarının da gidere ucuzlığını aklınızdan çıkarmayın.



Medal Of Honor Frontline hazırlanıyor

Electronic Arts, merakla beklenen 2. Dünya Savaşı FPS' i MOH Frontline' in çıkış tarihini açıkladı. Onceki Mart 2002' de piyasada olacağının açıklandığı oyun, bir gecikme ile dünya çapında 6 Haziran' da çıkacak. Gecikmenin sebebi, yapımcı takımın oyunu mükemmel hale getirmek istemesi olarak açıkladı. Tamamen PlayStation 2 için ha-

zırlanan Medal Of Honor

Frontline' da Lt. Jimmy Patterson' in rolünü üstleniyorsunuz. MOHF, PlayStation daki orijinal Medal Of Honor' in üçüncü ve dördüncü bölümleri arasında geçiyor. Medal Of Honor Flight Commander' i işe hala bekliyoruz



PlayStation 2 Online Beta Test

Sony, PlayStation 2 network' ü test edecek oyunlar arıyor. Bu günlerde, uzun zamandır beklenen PlayStation 2 online oyun ağı beta versiyonunun sinyallerini veren bir gelişme yaşayıyor. Sony Computer Entertainment America, bir dergi ile yaptığı işbirliği sayesinde, gerçek oyunculardan oluşan bir beta test takımı seçmeye amaçlıyor. Seçilen testerlerla bağlantı kurulacak ve PS2' nun online kabiliyetleri sonunda ortaya serilecek. Der-



PlayMail

Sorun yok! Sorun, söyleyeyim.

AMERİKAN RÜYASI

Merhaba MegaEmin. Ben Amerika'dan X-Box almayı düşünüyorum, fakat bazı arkadaşlar oradan alırsam, buradaki oyunları çalıştırılmayacağını söyleyebilir. Bu ne kadar doğru? Bir de sizce PlayStation 2 mi, yoksa X-Box mı almalıyım?

Safa Dincer

Arkadaşımın doğru söylemiş. Amerika ve Japonya, Avrupa'da kullanılan PAL sistemini kullanmazlar. Oradan Türkiye'ye getiriliip de sorun çıkartmayan konsol görmedim zaten. Parası heba etme bence, illa yurt dışından almak istiyorsan, Avrupa ülkelerini tercih etmelişin. X-Box ve PS2 seçimi ile ilgili de tonlu e-mail geliyor. Şimdilik PlayStation 2 diyebilirim, çünkü güvenilir ve kendini ispatlamış bir konsol. Ama X-Box henüz kızlarını oynamadı. Yani bu soruya şimdilik kimse doğru yanıt veremez. Verdiğim söyleyen de sallamış olmanın ötesine geçemez.

SILENT HILL SONLARI

Selam Mega. "Silent Hill" i daha iyi bitirmek için neler yapmalıyım? Bir de şeyle aldim ama ne yapacağımı bilmiyorum.

Besitan Kireç

Şeyi hastanedeki Director's Office'de bulacağın "strange liquid" ile doldurmalısın. Gelelim oyun sonlarına...
Bad: Kaufmann'ı kurtarma, Cybil'i öldür, boss - Alessa,

Bad+: Kaufmann'ı kurtarma, Cybil'i kurtar, boss - Alessa,

Good: Kaufmann'ı kurtar, Cybil'i öldür, boss - Samael,

Good+: Kaufmann'ı kurtar, Cybil'i kurtar, boss - Samael,

UFO: Channeling Stone' u al. Sırasıyla okulun çatısında, Mothra ile karşılaşmadan önce hastane kapısından içeriye, Haeby Inn' deki apartmanların dışında, botun içinde ve fenerin tepesinde kullan. Bir boss ile karşılaşmadan, fenerde oyun biliyor. Ama bir buçuk saat aşmamam kaydıyla.

FPS PROBLEMİ

Selam Emin, Level' iki aydır takip ediyorum ve sanırım bağımlık yaptı. Birkaç sorum olacak izin verirsen...

1- Celeron 300' um var ama upgrade' e vereceğim paraya PS2 alıyorum diyorum. Bir yandan da PC'de bulduğum Half-Life türünden oyunları bulamadım ve korkuyorum. PS2'de bu tarz oyunlar var mı?

2- PS2 oyunlarının ömrü ne kadar?

War Stevens

Korkma, PlayStation 2' de de Unreal Tournament, Quake III: Revolution, MoH Frontline, Half Life gibi birçok first person shooter oyunu var. Daha da gelmeye devam ediyor. Ömür derken ne anlatmak istedigini bilememiyorum ama şunu söyleyebilirim: bu konuda daha seve seve en az üç sene oyun cynarsın.



HABERLER

genin aboneleri, alındıkları e-mail'da yazan numaralarını ile www.psbulletin.com'a giderek formu dolduruyorlar. Ayrıca yeni PS2 online sistemi ile ilgili bazı detaylar açıklandı. Bu servis Sony CE tarafından sağlanacak ancak, çoklu ISP'ler yardımıyla dağıtılmaya başlanacaktır. SCE'nin başlangıçta sunacağı temel hizmetler PS One oyun, PS2 oyun, E-mail ve Instant Messenger özelliklerin, PlayStation Jukebox (mp3), ve Real Player yazılımı (indirilebilir media dosyaları için). Bir sonraki haberimizi de okumanızı tavsiye ederiz.

Sony, Online suskulüğünü bozdu

Ken Kutaragi, Sony Computer' ün 2002 yılı planlarını Tokyo'da düzenlediği basın toplantısında açıkladı. Online oyunlarda çok iddialı olduğunu savunun X-Box' a yanıt gibi gelen açıklamalarda yeni PS2 online oyunlarının işləmleri de vardı.

Resident Evil Online (Capcom)
Gran Turismo Online (Sony)
Hot Shots Golf Online (Sony)
Vib Ribbon Online (Sony)
Arc The Lad Online (Sony)
Auto Modellista (Capcom)
Tokyo Xtreme Racer Online (Genki)
Hundreds Swords (Sega)
Namco Sports Online (Namco)
Clockwork Online (Namco)
Bomberman Online (Hudson)
Final Fantasy XI (Square)
Armored Core Sigma (From Software)
Nobunaga's Ambition Online (Koei)
The Dungeon Of Draga (Arka)
Ve buraya sığmayan dekuz oyunları

Bular da yine bu yıl içinde elimize gelecek olan offline PS2 oyunları:
XI Explosion (Sony)
Ape Escape 2 (Sony)
Ninja Assault (Namco)
Fantavision For Couples (Sony)
Power Smash 2 (Namco)
Moto GP 3 (Namco)
Ninja Assault (Namco)
Time Crisis 3 (Namco)
Tales Of Destiny 4 (Namco)
Bomberman Land 3 (Hudson)
Axis (Namco)
Clock Tower 3 (Capcom)
Harry Potter And The Chamber Of Secrets (Electronic Arts)
Lord Of The Rings (Electronic Arts)



Grand Theft Auto: Miami

Take-Two Interactive, önümüzdeki sonbahara PlayStation 2 için çıkaracağı oyununun adım açıkladı: Grand Theft Auto: Miami. Firma ayrıca GameCube için Smuggler's Run 2, PC için Grand Theft Auto 3, Hidden & Dangerous 2, Mafia ve PlayStation için de Spec Ops: Airborne Assault isimli oyunları çıkartmaya hazırlanıyor.





needforspeed

hotpursuit2

Hızlı ve Öfkeli!



Eğer Test Drive oynamadıysanız, bir polis tarafından kovalanmanın ne demek olduğunu çok eskiden beri biliyorsunuz demektir. Eğer Test Drive oynamadıysanız, bu heyecanı geç de olsa Need for Speed ile yaşamışınız demektir. Peki, ya bu heyecanı PS2'de de yaşamak isterseniz?

Need for Speed II, Hot Pursuit, High Stakes, Porsche Unleashed... Need for Speed serisinde, ilk Need for Speed'in dışında en çok içgi çeken oyun Hot Pursuit oldu (bu arada, High Stakes'de de Hot Pursuit mod'u vardı). Hız sınırını aştığınız zaman polisin peşinize takılması, Hot Pursuit'in serinin en heyecanlı ve en vuruçu oyunu olmasını sağladı. Electronic Arts da en çok tutulan Need for Speed oyununa devam etme kararını aldı. Ama bu defa ufak bir fark var: Bu oyun yalnızca PS2'si olanlar için.

Sıcak asfalt

Need for Speed: Hot Pursuit 2, bir önceki versiyonundan çok farklı bir şekilde karşımıza çıkmıyor. Her şeyden önce, oyun oldukça detaylı. Hot Pursuit 2'de en çok merak ettiğiniz şey hangi arabalarla karşılaşacağınız olacaktır. Oyunda, Ferrari F50, Ferrari 360 Spider, Porsche Turbo, Porsche Carrera ve Lamborghini Murcielago gibi aslında uçak olması gereken arabaların yanı sıra; BMW M5, BMW M8 ve Chevrolet Corvette Z06 gibi arabalarla karşılaşacaksınız. 20'den fazla araba seçenekiniz bulunuyor. Bu da hiç fena bir sayı olmasa gerek.

Hot Pursuit 2'de 12 ayrı pist bulunuyor. Pistler genel olarak çok karmaşık tasarılmıştır, ama sizin asıl zorlayacak olan şey, hava koşulları-

Daha önce Need for Speed serisinde rastlamadığımız, kasırgalar, hortumlar, kar fırtınaları ve sahanak yağışlar, Hot Pursuit 2'deki olağan hava koşullarından. Bunlar gibi daha birçok zorlu hava koşulunda karşılaşacaksınız. Tabii ki bu havalarla yarışmak oldukça zor olacak, çünkü hava koşulları oyuna direk etki edecek ve sizin yoldan çıkmaya kadar gidecek.

Hot Pursuit 2'yi split-screen mod'u sayesinde multiplayer olarak da oynayabileceksiniz. Bu da sizin için iyi bir haber olmalı. Ne de olsa bir yerden sonra yalnız başına oynamaktan sıkılabilirsiniz.

Bir oyunda ne kadar çok mod olursa, o oyun o kadar efendidir (iyidir demek istedim, ama sanırım diyemedim). Hot Pursuit 2'de de epeyce mod bulunuyor. Hot Pursuit, Quick Race ve Challenge (bu mod'da kendi ayarlarınızı kullanıbilirsiniz) gibi bildiğiniz mod'lardır oyunda yer

yorsunuz. Yol kenarında bulunan hemen her şeyi, bonus toplar gibi ulaşabiliyorsunuz. Bu da oyunu daha eğlenceli hale getiriyor. Unutmadan, her ne kadar 'gerçek' arabalarla yarışsanız, Hot Pursuit 2 tam bir arcade oyunu.

Görmedikleriniz, duymadıklarınız...

Need for Speed: Hot Pursuit 2'deki yapay zeka çok ileri seviyede. Rakiplerinizi sizi yoldan çıkarmak için her şeyi yapacak (sıkıştırmak, önünüze kesmek, kornaya basıp yol istemek ve yeri geldiğinde çarpmak, rakipleriniz için çok sıradan şeyler). Polislerin de rakiplerinizden pek aşağı kalır yani yok. En önemlisi, polislerin farklı farklı karakterleri var. Eğer polis yanınıza geldiğinde alttan alırsanız, kurtulma ihtimaliniz yüksek. Bunun dışında Hot Pursuit 2'deki polisler çok daha zorlu. Bu defa sizin yakalamak için helikopterleri de kullanacaklar. Ayrıca Hot Pursuit'te olduğu gibi

«Anlaşılan o ki, Electronic Arts artık PC'yi sevmiyor. Hot Pursuit 2 ile birlikte NBA Live 2002'yi de PC için çıkartmadılar.»

alyor, ama en eğlenceli mod 'Championship'. Bu mod'da kendinizi geliştirep 'Ultimate Road Racer' olabiliyorsunuz. Ayrıca yarışlardan kazandığınız paralarla arabanızı da geliştirebiliyorsunuz. Zira arabanızı boyamak bile parayla (oyunda yalnızca gerçek yaşamda kullanılan renkler bulunuyor). Hatırlarsanız Amiga'daki Street Rod'da da buna benzer şeyler yapabiliyordunuz.

Hot Pursuit 2'de, PC versiyonuna oranla çevredeki objelerle daha çok etkileşim içine girebili-

yelere civiler de koyacaklar ve her zamankinden daha iyi organize olacaklar. Tabii ki hız sınırını aştığınız zaman sizin hemen kıskanıp peşinize takılacaklar. Siz de bir yandan polise yakalanmamaya çalışırken, diğer yandan yarışı kazanmaya çalışacaksınız. Bu da adrenalinizin tavana vurmasını sağlayacak.

Hot Pursuit 2'nin grafikleri de PS2'nin hakını veriyor ve beklenenizi boş bırakmıyor. Arabalarda çok fazla sayıda poligon kullanılmış



NFS: HOT PURSUIT 2

06.2002

Tür • Araba Yarışı

Yapım • Black Box

Düzenleme • Electronic Arts

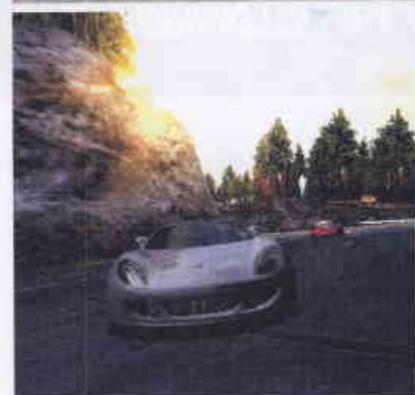
Tamamlanma • %95

İlk İzlenim • Hot Pursuit'in PS2 versiyonu, diğer Need for Speed oyunlarından daha eğlenceli olacak gibi görünüyor. Sanırım Electronic Arts PS2'de de bu işi kataracak.

ve screenshot'lardan gördüğümüz kadariyle grafikler PS2'yi zorlayacak kadar iyi. Arabaların tasarımlarıyla gerçekleriyle birebir olarak aynı olacak (sadece tasarımları değil, özellikleri de). Öyle ki, Murcielago'nun rüzgârlığının, aynı gerçek yaşamda olduğu gibi, hızlandıra açıldığını görebileceksiniz. Oyundaki dinamik ışıklanırma efektleri ve yansımalar ise, sizi tam anlamıyla oyunun içine çekicek. Grafiklerin en güzel yanlarından birisi de çevre grafikleri. Yarışacağıınız ortamlarda her an şelaleler veya tozlu patikalar görebileceksiniz. Ayrıca bazı yarışlar sadece kum ve nehir kıyısı gibi yerlerde geçecek. Ateşlerin üzerinden atlamanız gereken yolları saymıyorum bile.

Hot Pursuit 2'nin, PC versiyonundaki Hot Pursuit'te olmayan bir özelliği daha var: Hasar modellemesi. PC'de Need for Speed: High Stakes ile başlayan hasar modellemesi, Hot Pursuit 2'de oldukça başarılı uygulanmış. Tabii ki hasarlar sadece görünüşte kalmayacak. Hasar aldiğiniz zaman arabanız ağırlaşacak, sağa çekilecek veya kullanılamaz hale gelecek. Bunun için arabanızı çok dikkatli kullanmak zorunda kalacaksınız.

Oyunda trafiği kapatıp açmak sizin elinizde olacak. Bana kalırsa trafiğin açık olması her zaman için oyunu daha eğlenceli hale getirir.



Bunun yanı sıra, kısa yollar sayesinde kestirmeden rakiplerinizi önüne çakabileceksiniz.

Eskide kalanlar...

Hot Pursuit 2 gerçekten de önemli farklılıklar içeriyor, ancak diğer yandan Hot Pursuit'le benzer olan yanları da var. Bunların en başındaysa tabii ki Need for Speed'in klasik oynanabilirliği geliyor. Hot Pursuit 2'de aracınızı kontrol etmek her zamanki gibi çok kolay olacak, ama dediğim gibi hava koşulları ve seçtiğiniz araba kontrolleri etkileyeceler. Oyundaki sesler de Hot Pursuit'ten pek farklı sayılmaz, ancak müzikler baştan sona yenileniyor.

Mart, Nisan, Mayıs, Haziran...

Oyunu, PlayStation için Nascar 2001'i ve de gelecek olan NHL Hitz'i yapan Black Box geliştiriyor. Hot Pursuit 2, PS2'deki en iyi yarış oyunu olacak gibi gözüküyor. Ayrıca PC'deki Need for Speed: Hot Pursuit'ten de daha üstün özelliklere sahip. Hot Pursuit 2, 2002'nin ortalarına doğru piyasada olacak. O zamana kadar da biraz beklemeniz gerekecek.

Firat Akyıldız | firat@level.com.tr

Hot Pursuit 2'deki arabaların sıralı tam listesi!

Aston Martin Vanquish

Aston Martin Vanquish HP

BMW M5

BMW Z8

BMW Z8 HP

Chevrolet Corvette Z06

Chevrolet Corvette SE

Dodge Viper GTS

Ferrari 360 Spider

Ferrari 360 Spider HP

Ferrari F50

Ford Crown Victoria HP

Ford Falcon

Ford Mustang SVT Cobra R

Holden HSV

Jaguar XKR

Lamborghini Diablo

Lamborghini Diablo HP

Lamborghini Murcielago

Lamborghini Murcielago HP

Lotus Elise

Lotus Elise HP

McLaren F1

McLaren F1 LM

McLaren F1 HP

Mercedes CL55 AMG

Mercedes CLK GTR

Opel Speedster

Opel Speedster HP

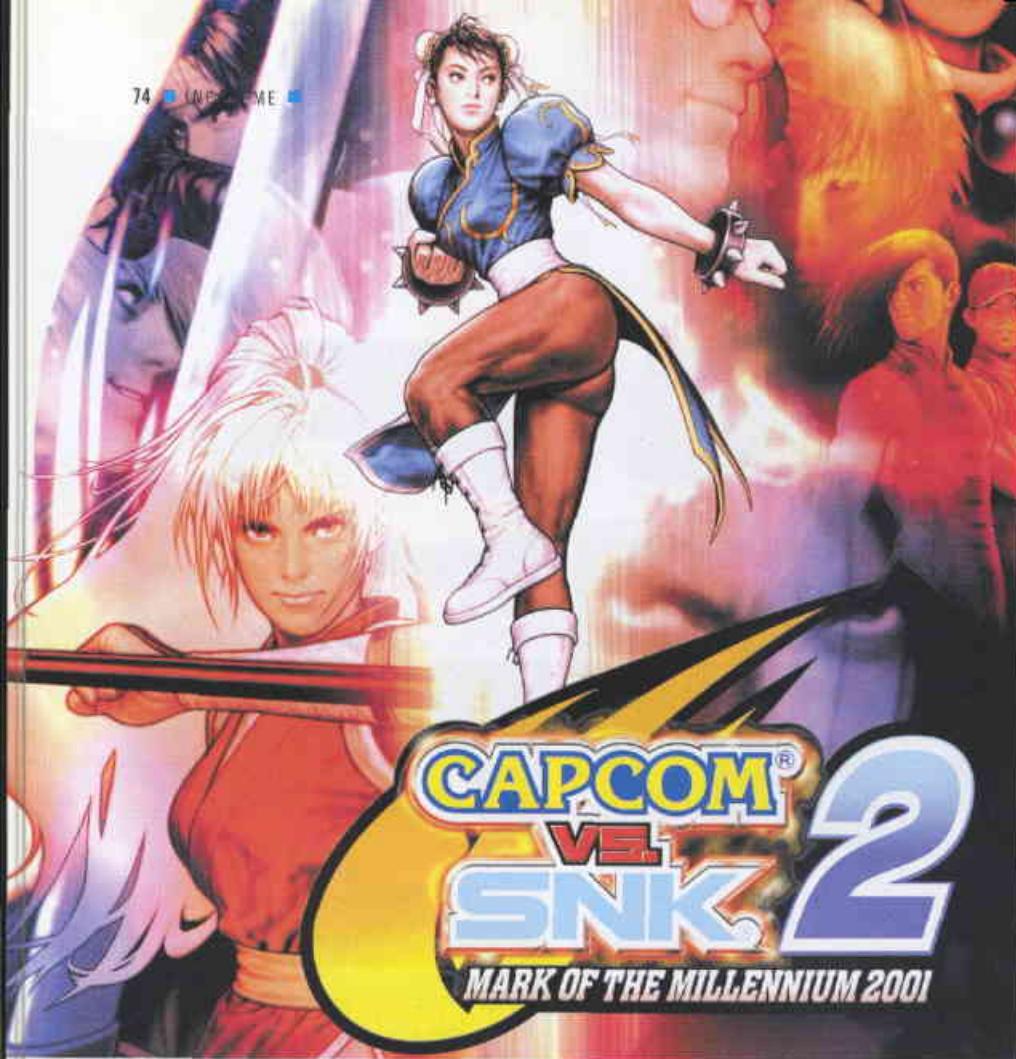
Porsche Carrera GT

Porsche 911 Turbo

Porsche 911 Turbo HP

Vauxhall VX220

Vauxhall VX220 HP



Son zamanların en çılgın, en geniş, en başarılı dövüşüne hoş geldiniz

Bilgisayar oyunlarıyla ortalama bir ilişkisi olan hemen herkes küçüğünde arca-de dükkanlarındaki bir sürü makineyi jeton manyası yapmıştır. Nice oyunlar yüzlerce defa bitirilmiş, günün akşamında da yorgun bir savaşçı misali evlere gidilmiştir (kendimden bili-rim, eminim yalnız değilim bu konuda). PC ve daha sonra konsol makinelereinin yaygınlaşmasıyla da o salonlardaki minik yaratıklar evlerde bedavaya bu sefer yüzbinlerce defa oynamaya başlamıştı. Bunların en klasik olanları el-betteki 2D Beat'm Up dünyasının kralı Street Fighter olmuştur. İşte bugün sevgili Level halkı, tüm dünyanın gelmiş geçmiş en büyük 2D dövüş oyununu huzurlarınıza getiriyoruz. İşte kar-sızda tüm gösteriyle Capcom vs. SNK 2.

Oyun sanatının anı defteri

Capcom ve SNK arasındaki mücadele bundan bir iki ay önce SNK'nın kapılarını kapamaya sonsuza dek yok oldu. Bir sürü unutulmaz dövüş oyunlarının babasının böyle ömesi üzücü olsa da, yaptığı resimlerle ölümünden sonra değer kazanıp ölümsüzleşen ressam misali, SNK'nın da yarattığı bir sürü karakter adeta hayatı gıcıklık olsun diye tam gaz savaşmaya devam etti. Hem de en büyük rakibi Capcom'ın yarattığı karakterlere karşı! Capcom vs. SNK gerçekten yaratıcı bir fikirdi ve oyunseverler tarafından da epey ilgi gördü. Bu ikincisinde ise daha yeni karakterler, karakterler, farklı oyun

mechanikleri, müzikler ve yepisyeni ve nefis 3D background'larla karşımıza tekrar çıkıyorlar. Gerçekten de oyunu oynamaya başladığında ilk izlenimim şu ana kadar hiç bir benzeri oyunda rastlamadığım derinlemesine teknik detaylar oldu. Eskiden olsa 10-15 karakter arasından bir tane seçenek ve sırayla karşımıza gelenlerin hakanından gelirdik. Ya şimdi? 40 farklı karakter arasından 3 kişi seçiyor, aralarında güç dağılımı yapıyor, oynayacağımız oyun tipini sonra haret grubunu, daha sonra mekanı seçiyor, ve

ove'da "parry" atak yapabileceğinizi (darbe geldiği anda ileri (aşağıdan geliyorsa aşağı) basın. Zarar almayacaksınız ve karşı atak için bir şansınız olacak), S-Groove'da özel savunma yapabileceğinizi (küçük yumrukla küçük tekmeye aynı anda basın), N-Groove'da gauge barınızı maksimum'a çkartığınızda özel hareketleri yaparsanız o hareketin "Max" versiyonunu yapabileceğinizi (bu, ekranda alta yer alan ve seçtiğiniz Groove'a göre darbe alındıça veya verdikçe artan bir bardır, çeşitli seviyelere getirdiğinizde

«Eğer ilk oyun size sig gelmeye başlamışsa ve artık doyuramıyorsa ikincisi ilaç gibi gelecek.»

onlarca haret, kombo ve super vuruşlarla oynamaya çalışıyoruz!! Kisacası eğer ilk oyun size sig gelmeye başlamışsa ve artık doyuramıyorsa ikincisi ilaç gibi gelecek.

Oyunda benim ilgimi çeken en önemli ve oynanışı ilgiyleştiren özellik karakterinizi seçtikten sonra belirleyeceğiniz haret grupları! İlkinde 2 olan ve "Grooves" diye adlandırılan bu haret grupları şimdilik tam 6 tane ve seçtiğiniz karakterden bağımsız olarak bazı temel haretleri değiştirmektedir. Her groove'un tüm özeliklerini burada vermeme imkan yok ama örnek vermek gerekirse C-Groove'da havada blok (havadayken geri) yapabileceğinizi, A-Groove'da kendi kombonuzu yaratabileceğinizi, P-Gro-

bazi farklı haretler yapabilir veya verdığınız zararı artıtabilirsiniz) ve son olarak K-Groove'da kısa sıçrayışlar yapabilir ve yere güvenli bir şekilde düşebileceğinizi söyleyebiliriz (tam yere inerken üç yumruğa aynı anda basın, bu yere indiğiniz anda dönerek uzaklaşmanızı sağlayarak rakibinizi anı vuruşlarını engelleyecektir). Daha burada söylemediğim bir sürü özellik katan bu groove'larla tüm oyununu gerçek bir taktik-dövüş oyununa çevirebilirsiniz. Groove seçiminden başka diğer stratejik bir kural da oyunun "ratio" sistemi olacak. İlk oyunda toplam ratio'su 4 olan iki tane karakter seçiyordunuz (ya iki tane 2'lük, ya da birer tane 1'lük ve 3'lük.). Ratio karakterin genel gücünü ve

HP'ni etkileyen bir ölçü ve şimdi CvS2'de bu 3 kişi üzerinde dağıtılmıyor. İsterseniz bir karakterin biraz kuvetli olmasını sağlayabilir, ister eşit dağıtır, ister de tek bir adamın abanır ve yanına 2 zayıf karakter koyabilirsiniz.

Zengin ve daha şıskin eğlenceler

Oyunda seçebileceğiniz bir çok oyun tipi var. Ana menüde arcade'i seçerseniz karşınıza 3 seçenek gelir. "Ratio Match" az önce bahsettiğim puan sistemiyle oynayacağınız oyundur. "3 on 3 Match" da King of Fighters usulü 3'lü grubunuzu kurarak oynarsınız. "Single Match" da ise teke tek üç roundun ikisini alarak ilerlersiniz. Bunların haricinde bir de ana menüden Survival Mode'u seçerseniz ilginç 2 farklı oyun tipiyle karşılaşırız; bunların ilki olan All Survival'da herkesle 1 round yaparak oynarsınız; HP'niz her round başı dolar ve kaybettığınız anda oyun biter. "Infinity Survival" da ise her round'un sonunda HP'niz sadece bir miktar artar ve siz ölene kadar karşınıza rakip gelmeye devam eder.

Bu gibi oyunların en sevdigim yanı ise kuşkusuz, çok özel hareketler yaptığınızda veya büyük başarılar elde ettiğinizde açılan yeni karakterler hatta yeni oyun tipleridir. Oyunda bu konuda hiç hayalkırıklığı yaşamayacaksınız. En basitinden bir örnek vermek gereklidir: Eğer oyun boyunca hiç koşmaz, bilgisayara 6'dan fazla ilk saldırıyı yaptırmaz ve bilgisayara 3'den fazla özel hareket kullandırmazsanız oyundaki mini boss'ları açarsınız. Eğer miniboss'ları yenerseniz seçtiğiniz groove'a göre gerçek boss'lardan birini açarsınız (SNK Groove'unda Shin Akuma'yı, Capcom Groove'unda da Ultimate Rugal'). Eğer onları da yenebilirseniz karakter ekranında onları seçme hakkınız olur. Ve o zaman da Arcade mode'u seçerseniz üçgen ve kare tuşlarına aynı anda basarak "boss battle mode" u seçerseniz. Eğer bu modu da oynayıp kazanırsanız oyunda ekstra seçenekler



açılır. Nasıl? Derinlik etkileyici değil mi?

Bu arada oyunun kontrollerinden de bahsetmek gerek. Capcom bu konuda bir hayatı şaşkınlık içerisinde sanırım çünkü, orjinal oyunları 6 tuşla oynamasına rağmen, CvS 1'i 4 tuşla yapmışlardır. Ama şimdilik yine 6 tuşa geri dönümsel ve doğal olarak bu da zaten yeterince çok olan onlarca kombo ve özel hareketleri daha da zenginleştirmiştir.

Sonuç itibarıyle CvS2 benim hayatımda gördüğüm en büyük ve en uzun ömürlü dövüş

oyunu. Her daim keşfedelecek yeni tatları ve yeni güzellikleri var. Playstation sahibi dövüş tutkunları için pişman olmayacağıınız ve koleksiyonuzda bulundurmak isteyeceğiniz bir parça. .

Gökhan & Batu | gokhab@level.com.tr

INFO-BOX DÖVÜŞ

Bilgi İçin • www.capcom.com

Yapım • Capcom

Dağıtım • Capcom

Desteklenenler • Analog Kontrol, Dual Shock, 2 Oyuncu

CAPCOM VS. SNK 2

84

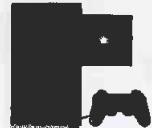
Grafik • 2D grafikler karakterlerin bir sürü oyundan toplanması nedeniyle ve bazlarının diğerlerinin yanında sırtmasından dolayı çok uyumlu olduğu söylenemez. Ama 3D backgroundalar epey güzel ve etkileyici.

Atmosfer • Dergideki elemanlarla epey hoş zaman geçirdik. Yanınızda dövecek birini bulursanız, müthiş oluyor.

Ses • Oyunda yeni müzikerler olsa da karakterlerin seslendirmeleri ve tekme/yumruk efektleri o kadar başarılı değil.

Oynanabilirlik • Karakter yönetimi daha önce benzeri oyunları oynayan insanlar için hiç zor değil, ama ilk anda tüm hareketleri kolaylıkla yapmayı da beklemeyin.





proevolutionsoccer

Fifa'nın yanına bir yaklaşamadığı inanılmaz güzellikte bir futbol oyunu.



Sonunda bu mükemmel oyunu yazmak nasip oldu. Öncelikle belirtmekte yarar var, bu, futbolu sevenler için bağımlılık yaratır bir oyun. Futbolu seviyorsanız bu oyunu ister istemez alacaksınız, oynayacaksınız ve oynatacaksınız.

İlk önce belirtmemde fayda var: ISS'i Fifa ile karşılaşmak, açıkça oyuna hakaret etmek adına geliyor. Zaten Fifa 2002'deki bütün radikal değişimler Winning Eleven'dan (PS1'deki ünlü futbol oyunu) alınarak işlenmişti. ISS Pro Evolution Soccer da bir nevi Winning Eleven'in PS2'deki devamı.

Batustita, Roberto Larcos, Revon

Her zaman olduğu gibi yine grafiklerden başlayalım, zaten oyunun çok sağlam olduğu bir kriter. Oyuncular gerçek hayatkarilerle neredeyse aynı diyebilirim. Hele Edgar Davids, Barthez, Stam ve Cannavaro gibi oyuncular gerçek ile birer bir. Oyuncuların hareketleri de son derece gerçekçi, kafa toplarına sıçrayışları, pas aralarına girmeleri, topa vurmaları ve diğer bütün herşey.

Maalesef futbolun yalnız adamları hakkında bir paragraf açmak zorundayım. Evet kalecilerden bahsediyorum. Onlar da genel olarak iyiler ancak bazı tespit ettiğim hataları var. Yaptıkları hareketlerde: İlk olarak uzaktan şutlarda hemen hepsi hata yapıyorlar. Top ceza sahası çevresinde iken normalde kaleciler kale çizgisinde durmaya özen gösterirler, ancak oyunda altı pas

çizgisinde dardukları için, havadan gelen şutlarda aşırma goller yapıyorlar. Ancak boyu uzun ve ziplama kabiliyeti yüksek kalecilerde böyle bir sorun oluşmuyor. İkinci olarak da kalecilerin karşı

maçlarındaki ritmleri tuttuklarını gözlemlayabilirsiniz. Fifa'nın en çok başının ağrıldığı konuda ise ISS kesinlikle açık vermiyor. Spikerler oldukça yerinde ve iyi yorumlar yapıyorlar. Tek ek-

«Oyun o kadar gerçekçi ki bunu kelimeleme söylemeye zor.»

karşıya pozisyonlarda yaptıkları hatalar. Bu tip pozisyonlarda kalecinizi açığınızda veya kendilğinden açıldığında rakibin açısını kapamak yerine önünden çekiliyor ve kalenizin yanı sıra tamamen boş kalmıyor. Siz de oynarken kalecinin dibinize kadar girmesini bekledikten sonra, kalenin o boş kısmını vurabilirsiniz, böylece rahat goller bulabilirsiniz.

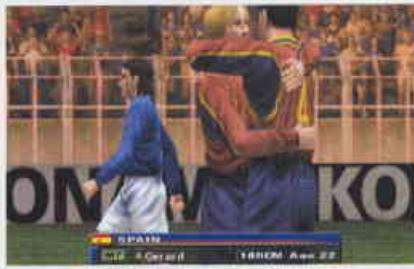
Vasio, Radolno, Greggs

Müzikler için ise fazla söylenecek bir şey yok. Menüleri keşfetmek ile meşgulseniz devamlı aynı tonda ve ritmdede tekrar eden müzik bayıyor, ancak sadece ayar yapmak veya maça girmek için menülerde dolaşıyorsanız pek rahatsız ettiğini söylemez. Ancak training maçlarında çalan müzikten çok daha iyi olduğunu söyleyebilirim. Training sırasında televizyonunuzun sesini kapatmanızı tavsiye ediyorum sizlere. Bu kadar delirici, monoton bir müzik olmaz. Seslere gelince oyuncuların topa vurduklarında çikan seslerden oldukça memnunum, kulağa hoş geliyor. Seyircilerde güzel tezahürat yapıyorlar, gerçek futbol

sıkları bazen çok farklı auto giden şutlarda bile "Missed by an inch" demeleri. Ayrıca spikerler oyundan çıkan oyuncunun ismini söylemeye devam ediyorlar. Örneğin siz Morientes'i çövdiniz yerine Savio'yu koydunuz. Top Savio'ya geldiğinde "Morientes" diyor spikerler. Tabii bunun sebebi benim arkadaşım PS2'nin chipli olması da olabilir. Çünkü chipsiz PS2'de oynadığında hiç böyle birsey dikkatimi çekmemiştir.

Oyunun oynamasına gelirsek.. Oyun o kadar gerçekçi ki burada anlatamam. Ama yine de bir deneyeyim. Örneğin en son FB-GS derbisini izleyenler Rapaić'in golünü bilirler, o golün tipatip aynısının bu oyunda atma şansınız var. Gerçek hatta futbolda ne yapıyorsa bu oyunda da aynı şeyleri yaparak başarıya ulaşırsınız. Rakibiniz defansını göbeğini kalabalık mı tutuyor? O zaman koyun iki tane uzun boylu forvet ileri, kanaatlara hızlı iki adam koyun ve devamlı kanaatlara inip orta yapın, emin olun en az bir gol bulacağınız. Veya rakibinizin defansı yavaş mı, alın forvete 2 hızlı adam verkaçlar ile sıyrılin defanstan ve kaleci ile karşı karşıya kalın.





Vapneta, Ramorio, Salsas

Oyun gerçekçi derken sadece bu tip pozisyonlardan ve oynanıştan bahsetmiyorum. Aynı zamanda oyuncuların istatistikleri de son derece gerçekçi. İstatistikler 100 üzerinden veriliyor ve Fifa gibi sadece 7 tane yok, yaklaşık olarak 30-35 tane istatistikti değer üzerinden değerlendiriliyor futbolcular. Mesela Batistuta'nın şut hızı 95, he-defi bulma oranı 94, yanı bu demek ki ceza sahası etrafında bu adam boş kalırsa golü atması işten bile değil, Batistuta gerçek hayatı da böyle şut atıyor. Beckham'in uzun pas yüzdesi ise 99, tamam bu biraz abartı gelebilir ancak söyle bir düşünün, dünyada en iyi uzun pas veren futbolcu kim, aklınıza ilk Beckham gelecektir. Bir diğer örnek de Hakan Şükür, her ne kadar bu oyun yapılrken Inter'de forma şansı bulamıyor idiyse de, oyunun iyi kafa vuran adamlarından biri. Bu da demek oluyor ki, Konami'nin scouları iyi çalışmış ve de her oyuncuya çok iyi analiz etmiş.

ISS'in bence en büyük sorunu bazı oyuncuların isimlerini alamamış olması. İçin komişi ise Beckham, Barthez gibi oyuncuların isimlerini alabilemişken, Inter'deki Vampeta'nın ismini alamamışlar. Gerçek olmayan isimler insanı sıkıyor, üstelik de spikerler bunları sanki üstüne basarak söylüyorlar. Bence hiç söylemeseler daha iyi olacaktı.

Oynamanıllıkta ise ISS'in hiç bir problemi yok. Hayatında hiç PS oynamamış birisinin bile gamepad'e alışması en fazla 4 saatini alıyor. Oyna alışmak ise oldukça kolay, ben 5-6 maç sonunda oldukça iyi oynamaya başladım.

Atmosfer hakkında ise tek söyleyeceğim şey bu oyunu 2 veya daha fazla kişi oynarken sıkça kavga edeceğiniz. Kavgalar da genellikle "Bala

bak", "Ne şanslı adamsın hep önüne düşüyor", "Bariz kırmızı kart vermedi" gibi cümlelerle başlıyor. Sonra kafa göz yarırlana kadar devam ediyor.

Oyundan bazı artılar ve eksileri sizlere söylecüm şimdiden de. Öncelikle artılardan başlayalım ne de olsa saymakla bitmeyen Topa vuruşları son derece gerçekçi, örneğin yakına pas veren bir adam ile uzağa pas veren bir adam tamamen farklı hareketlerle topa vuruyorlar. Oyunda bugüne kadar görmemişim çok güzel bir özellik var, o da pasif ofsayt. Evet ilk defa böylesine akıllı bir oyun görüyorum. Eğer aktif alanda birden fazla adanızı varsa top adanızının ayağına deşmeden evvel ofsayt çalışmıyor hakem. Böylece ofsaytta olmayan adanızı seçip onu topa koşturursanız ofsayt olmuyor, ancak zaten ofsayttaki adanız ile topu alırsanız hakem düdük çalıyor. Bir diğer artı ise verkaçlar, eski WE serisinde verkaç tuşuna bastığınızda (L1+x) pası verdığınız adam otomatik olarak topa size geri atardı, ancak artık öyle değil: Verkaç tuşuna basıysınız ve diyalim Ronaldo ile Vieri'ye pas veriyorsunuz, Ronaldo pası verdikten sonra ileri doğru hareketleniyor ancak Vieri otomatik olarak onun önüne atmıyor, çünkü artık Vieri sizin kontrolünüzde. İstediğiniz yere pas verme özgürlüğünue sahipsiniz. Eksilerden de kalecileri yukarılarda söylemiştim, geriye de futbolcuların koşarken topu ayaklarından çok aymaları kaldı. Tamam koşarken futbolcu topu ayağından açar ama Konami bunu biraz abartmış gibi geldi bana. Bir de kanattan yapılan ortallarda hücum adımı hareket edebilirken defans adamlarının bazen donmaları gibi bir bug da var.

Oyunda başarıya ulaşmanız için yapmanız gerekenler ise: Yavaş defanslara karşı hızlı



INFO-BOX

FUTBOL

Bilgi İçin • www.pro-evolution-soccer.de/

Yapım • Konami Computer Entertainment

Dağıtım • Konami

Desteğlenenler • 4 oyuncu, Analog Kontrol

PRO EVOLUTION SOCCER

96

Grafik • Bütün oyuncular gerçekçi hallerine çok benziyorlar.

Atmosfer • Futbol maçı sırasında kendinizi sahadaki bir futbolcu zannedebiliyorsunuz.

Ses • Gerçek tezahürat ritmlerini duymazsınız.

Oynamabilirlik • Kısa alışma süresi ve ondan sonra eğlenceli saatler sizleri bekliyor.

adamlar kullanmak, hızlı defanslara karşı ise kapatmak, hızlı atını yapmak. 22 metreden ve daha yakın dan kullandığınız frikiklerde geriye çekerek, 27 metre ve daha geriden kullandıklarınızda ise ileri basarak şut çekmeniz yararlı olacaktır. Kornerlerde ve frikiklerde x tuşu ile istediğiniz yöne falso vermeyi de unutmayın, bu sayede çok kafa golü bulacaksınız.

Son olarak da, bu oyunu şu cümle bittiği anda alın. PS2'niz yok ise gidin olan bir arkadaşını bulun ve sabahlara kadar bu oyunu oynayın. Açıksası şu tatil günlerinde benim en büyük nesne kaynağım bu oyunu multiplayer oynamak. Bu oyun her halıyla bir klasik ve bunu sonuna hake-diyyor. ☺

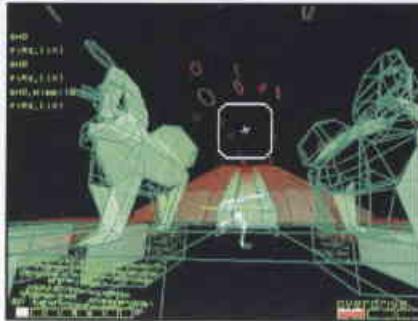
Can Kori | can@level.com.tr





rez

Dup tis! Dup tis! Dup tis!



PlayStation 2'de her an çok ilginç bir oyna rastlayabilirsiniz. Rez de bu ilginç oyunlardan biri. Oyunda bir network sistemini hack etmeye çalışan, tanımlanamayan ucan bir objeyi yönetiyorsunuz (en azından ben tanımlaymadım, garip bir seyiniz), ama asıl ilginç olan şey oyunun bir 'music-shooter' olması. Yani daha açık olarak, oyundaki müziğin akışı biraz da size bağlı.

Rezz...

Oyun boyunca kendinizi beş farklı level'da göreceksiniz. Bu level'lar aynı zamanda sizin haklarınıza simgeliyor. Oyunca 'level 1' olarak başlıyorsunuz ve 'level 5'e kadar ilerliyorsunuz. Beş level'da da görünümünüz ve ateş gücünüz farklı. 'Level 0' dayken vurulursanız oyun bitiyor. Rez'de dört ayrı bölüm bulunuyor. Her bölümde de yalnızca on bölüm var. Oyunun çok kısa olduğunu belirtmeliyim (en fazla birbirçuk saatte bitiyor), ancak kısa olmasının sebebi sadece az bölüm olması değil, oyun aynı zamanda çok da kolay.

Rez, bildiğiniz shooter'lardan farklı oynanıyor. Yalnızca karşısına çıkanları vuruyorsunuz. İlerlemek için herhangi bir çaba da sarfet-

miyorsunuz. Devamlı olarak kendi kendinize boşluğa doğru kayıyorsunuz. Dolayısıyla size sadece hedefi ekranda dolaştırmak kiyor.

Dediğim gibi, Rez bir music-shooter ve oyunu asıl farklı yapan da bu. 'X' tuşuya ateş ettiğiniz zaman, aynı anda bir de 'tık' sesi çıkarıyorsunuz. Bu sesle oyundaki müziğe uyum sağlıyorsunuz, ama müziğe katkınız bununla bitmiyor. Bölüm içinde düşmanlarınızı vurdukça müziğin ritmi değişiyor ve gitgide hızlanıyor. Bölümde ilerledikçe de müziğin hızı iyice artıyor. Bir yandan da basları dual-shock'lu gamepad'ınızda hissediyorsunuz. Bu noktadan sonra adrenalininiz tavana vuruyor ve kendinizi bir anda oyunun içinde buluyorsunuz.

Sonra...

Rez tamamen vektör çizimlerden oluşuyor. İlk bakışta grafikleri biraz yadırgasanzı da, sonrasında Rez'in tarzına alıştıysınız. Herhalde bir network sistemi, oyuncuya bundan daha iyi yansıtılmazdı. Düşmanlarınızsa çok değişik tasarlanmış. Özellikle bölüm sonu boss'ları çok farklı (ve de güzel).

Oyundaki bölümler gerçekten çok kısa. Siz daha ne olduğunu anlamadan, bir anda öne-

nütde mavi kutuyu buluyorsunuz ve o mavi kutuyu vurarak bölüm geçiyorsunuz. Bu kutuya kaçırsanız diğer bölümme geçmek için bir dahaki bekliyorsunuz. Ayrıca bölümlerde yine renkli mavi ve kristale benzeyen parçacıklar var. Bunları vurdukça sol alttaki gösterge ileriye ve dolduğunda 'level' atlama oluyorsunuz. Yani şekil değiştiriyorsunuz.

Hemen akabinde...

Tahmin edeceğiniz gibi Rez'in müziklerinin tümü teknö. Birçok kişi teknö müziği sevmeyebilir, ama bu oyuna da bundan iyi olamazdı.

Rez kısa olmasına karşın başından sonuna kadar heyecanından hiçbir şey kaybetmiyor. Bence son zamanlardaki en iyi shooter oyunlarından biri. Her şeye rağmen bu oyunun herkesin hoşuna gideceğini de sanıyorum. ☺

Fırat Akyıldız | firat@level.com.tr

INFO-BOX AKSIYON

Bilgi İçin • www.rez-vibes.com

Yapım • UGA

Dağıtım • Sega

Desteklenenler • 1 Oyuncu, Dual Shock, Analog kontrol

REZ

70

Grafik • Diğer PS2 oyunlarını göz önüne alıncaya çok basit kılıyor, ama Rez'in de tarzı bu

Atmosfer • Bir yerden sonra kendinizi tamamen oyuna kaptırığınızı farkediyorsunuz

Ses • Zaten oyun baştan sona ses. Oyunu oynarken yerinizde durmanız çok zor

Oynamanıza gerekli teknolojik bilgi • Çok basit. Yapmanız gereken tek şey karşısına çıkan düşmanları vurmak. Bu da hiç zor değil.





ageofempires2

ageofkings

Age of Empires dünyasına konsolda sahip olduğu kadar kolay mı?

Ticaret kafası denen mantığı her zaman hayranlıkla karşılarım. Belki de ticaretle çok işim olmadığı için olabilir. Age of Empires 2 CD'sini PS2'ye takarken de yine aynı şeyleri düşünmeye başladım. Bu sırada aklıma bence çok önemli olan bir soru takıldı: Acaba elimdeki CD'yi PS2 oyuncularının Age of Empires ihtiyaçını karşılamak amacıyla mı hazırladılar? Yoksa

yapılmamış ve hatta çözünürlük düşürüldüğü için kaliteden de oldukça öden verilmiş. Çözünürlüğün düşürülmesi ile detaylar yok edilmiş. Age of Empires çoğu insan için detaydan ibarettir. Bu yüzden PC'den sonra oynamak ve almak biraz zor gibi görünüyor.

Asıl yabana atılmayacak büyülükté sorunlar elinize o koyu renkli, ufkak, kablolulu canavarı

AOE bildigimiz gibi

Oyunun sisteminde veya oynanışında hiç bir fark yok. Hala görmemiş olanlar varsa diye kısaca açıklayayım. Oyunda her RTS oyunundaki gibi temel kaynakları toplayarak gerekli bina ve orduları oluşturup size verilen görevleri bitiriyorsunuz. Bu sırada bir yandan da çağ atlayararak gücünüzü ve teknolojinizi yükseltiyorsunuz.

Sanırım başta sorduğum soruların cevaplarını buldum. AOE firtinası, PlayStation 2 platformunda iyi olmamış. Oyunun PC versiyonuna göre bir çok dezavantajı var. PS2 sahipleri bu haliyle tatmin olmayıaklılardır. Hem oyunun mouse olmadan oynanmasının çok zor olması da mouse almak gibi maddi bir yük getiriyor. Yine de AOE diyorsanız... ☺

Onur Bayram | onur@level.com.tr



INFO-BOX STRATEJİ

Bilgi İçin • www.microsoft.com/games/age2/

Yapım • Konami

Dağıtım • Aral İthalat

Desteklenenler • Analog Kontrol, Mouse, 1-2 Oyuncu

AGE OF EMPIRES 2: AGE OF KINGS

66

Grafik • PC versiyonu çok daha iyidi. PS2'yi kendi başına değerlendirmek çözünürlük farkından dolayı daha mantıklı.

Atmosfer • Dar ekranda oynadığınız için her şey çok sıkışık gözüküyor. Geniş orduların zevki yok.

Ses • Kayıpsız geçirebildikleri tek şey olmuş.

Oynamabilirlik • Mouse yoksa cehennem llerde bombardıman uçlığında hedef görevlisi olacağınız için alıştırma olur.





ecco the dolphin:

defender of the future

Dalgaları aştim da geldim!

Ecco the Dolphin'ı yunus oyularına çok farklı bir açıdan yaklaşıyor (ehem, olmadı). Farklı olan her şey güzeldir. Ecco the Dolphin de şimdiden kadar oynadığınız oyunlardan çok farklı, ama nasıl farklı? Şöyle ki...

Ecco

Ecco the Dolphin'de Ecco adındaki bir yunusu yönetiyorsunuz. Ecco'yla yapmanız gereken şeysse, hmmm, nasıl desem... Dünyayı kurtarmak. Tamam belki konu pek farklı değil, ama bu o kadar sorun değil. Ne de olsa daha önce hiçbir oyunda bir yunus yönetmediniz. Onun için diğer detayları kafaniza takmayın.

Oyunun çok basit bir mantığı var. Denizin altında epey tanındığınız için herkes sizden bir şeyler yapmanız istiyor ve bu istekler sizin böülümlerdeki görevlerinizi oluşturuyor. Mesela ilk bölümde bir yunus yanınıza gelip, sizden kayaların altında kalan yavrusunu kurtaramızı istiyor (onu Tuğbek kurtardı zaten, dayanamadı). Tabi yapmanız gerekenler her zaman bu kadar basit olmuyor. Bunun yanında denizaltıda köpekbalığı veya piranalar gibi birçok tehlike var. Gerçek bunlar sizi pek zorlamıyor, çünkü genelde hızla yüzerek yanlarından hemen kaçabiliyorsunuz. Sadece onlara çarpmamaya dikkat etmeniz gerekiyor. Unutmayın, siz bir yunussunuz ve enerjiniz sınırlı.

Aslan Ecco

Oyunda bazı yerlerde kristaller göreceksiniz. Bu kristallere 'kare' tuşuya çağrı yolladığınızda, ekrana oyun hakkında bazı ipuçları gelir. Çağrı tuşunu denizaltındaki diğer canlılarla iletişim giderken de kullanıyorsunuz. Aynı şekilde onlar da size yardım edebiliyor. Mesela bir yu-

nus size denizde hangi canlinin zararlı hangi canlinin zararsız olduğunu anlatıyor. Bir şey daha: Ara sıra kafanızı sudan çıkartıp biraz nefes almanız gerekiyor.

Oyunun en eğlenceli yerlerinden birisi de klasik yunus numaralarını yapabiliyor olmanız. Denizin altından hızla çıkış havada birkaç parantez atabiliyor veya suyun üzerinde kuyruğunuza yürebiliyorsunuz. Bu hareketleri yapmak oldukça basit ve eğlenceli.

Asıl olay...

Ecco the Dolphin'in en vuruğu yanısa, denizaltını mükemmel bir şekilde yansıtması. Oyunu açtığınız andan itibaren Ecco'yla birlikte siz de denize dalıyorsunuz. Denizin altındaki su kabarcıkları ve dalgaların harika gözüküyor. Bunu yanı sıra diğer canlılar da çok güzel tasarılmış. Bunlar bir araya gelince kendinizi gerçekten de denizde yüzüyormuş gibi hissediyorsunuz. Zaten oyunu almanızı da bunun için istiyorum.

Oyunun kontrolleriye sizi hiç yormuyor. İlk başlarında biraz yolunuzu şaşırtanız da, sonradan alıştıyorsunuz ve zorluk çekmiyorsunuz.

Ecco the Dolphin'in sesleri de oyunun atmosferini hiç bozmadır ve denizde olduğunuzu size bir defa daha hatırlatıyor.

Ne yapalım?

Ecco the Dolphin ilk bakışta ufak yaşaklı oyuncular için gibi gözükse de, aslında herkesin sevebileceği bir oyun. Her şeyden önemlisi bu oyun insanı çok rahatlatacak. Hiçbir şey yapmasanız bile kalkın denizin altında bir-iki tur atın gelin. ☺

Fırat Akyıldız | firat@level.com.tr



INFO-BOX

AKSIYON

Bilgi İçin • www.acclaim.com

Yapım • Appaloosa Interactive

Dağıtım • Acclaim

Desteklenenler • 1 Oyuncu, Dual Shock, Analog kontrol

ECCO THE DOLPHIN

80

Grafik • Denizaltı gerçekten harika gözüküyor. Dalgaların mühüm. Ecco'nun hareketleri de oldukça esnek.

Atmosfer • Kesinlikle denizaltıda olduğunuzu hissedebiliyorsunuz.

Ses • Çok fazla ses yok, ama olanlar gayet yeterli.

Oynamabilirlik • İlk başta biraz şaşırtıyorsunuz ama ondan sonra her şey yerine oturuyor. Rahat ediyorsunuz.



wipeoutfusion

Yerçekimine meydan okumaya hazırlsanız, atlayın kokpite!

Wipeout bir kez daha aerodinamik kalanlarını hiçe sayarak karşımızda. Benzersiz kontrolleri ve stilize grafikleriyle PlayStation aleminde devrim yaratmış bir seriden bahsediyoruz burada. Wipeout serisinin bu kadar tutulmasının diğer önemli bir nedeni ise inanılmaz müzikleri; özellikle yeni bir Wipeout oyuncusu olarak, serinin ikinci oyununda Prodigy'den Firestarter'ın kullanıldığını öğrenince oyuna saygım bir kat daha arttı (nerak etmenin, Fusion da çok sıkı parçalar içeriyor) ve "Yerçekiminden kurtulmalyım!" dedim kendi kendime. Seçtim gemimi, açtım müziği ve kökledim gazı, taaki ibre sonuna dayanana dek...

Saatte 1000 km mi?

Wipeout Fusion için yerçekimiyle dalga geçen en görsel yarış oyunu diyebiliriz aslında. Yarışlar geleceğin en çığın roller coaster'larında yer alıyor. Gemiler inanılmaz hızlarının yanı sıra silahlarıyla da etkili olabiliyor. Studio Liverpool ekibi PS2'nin sınırlarını sonuna kadar zorlayarak 16 yarışçıyı da aynı ekrana sığdırmayı başarabilmiş, üsteli her biri farklı silahlarla ateş ediyorken. Pist tasarımları gerçekten inanılmaz ama altnızdaki canavarın hızına ne tropik yağmur ormanları dayanabiliyor, ne de ay kraterleri (40 farklı pist!). Hatta bazen hızınıza PS2 bile yetişemiyor ve hafif hafif öksürüyor. Neyse ki bu takımlar dikkatini dağıtan kadar sık meydana gelmiyor (aslında yüksek hızdan bunaldığınız anlar için bu takımlar birebir). Gözleriniz renkleri birbirinden ayırtıtmaya çalışırken, parmaklarınız da sürekli frenleri pompalıyor olacak; o kadar hızlı ivmeleniyorsunuz ki virajlarda kafayı gözü yarmamak için frenlere asılmanız gerekiyor.

Katarım tozu dumana...

Tabii hız kesmenizde üçük pist tasarımlarının da önemli bir payı var. Arka arkaya gelen looplar ve çoktan seçmeli yollar kafanızı bir hayli karıştırıyor. Bazen yolun üstünde mi yoksa altında mı olduğunuzu bile ayıramıyorsunuz. Pisten biçimlerinin yanı sıra görsel efektleriyle de göz dolduruyor, özellikle hava koşulları ve toz-duman efektleri çok sık bir şekilde kullanılmış. Orneğin önünden bir gemi dağıldığı zaman, geride sadece kalın bir duman tabakası kalıyor ve siz de son sırat bu bulutu yarip geçiyorsunuz. Peki bir duman bulutuna dönüşmemek

için ne yapmak gerek? Tabii ki kesinlikle bir gözünüz kalkanlarda olmalı. Her bir yere çarpınızı veya her vuruşunuz kalkanınızdan bir seviye götürüyor. Neyse ki pite girerek kalkanınızı doldurabiliyor ama zamanınızdan da yemiş oluyorsunuz (en iyisi zorunlu kalmadıkça piti kullanmamak).

Farklı modlar, farklı amaçlar

Modların değişik şartlarda olması oyuna hareket getirmiştir. Birinde (AG League) amacınız rakiplerinizi temizlemekken, diğerinde (Challenge) zamanla karşı yarışıyorsunuz. Ille de şampiyon olucam diyorsanız, şimdiden uzun saatlere hazırlanın. Tabii en zevkli bir arkadaşınızla oynamak. Multiplayer modunda 'control jammer' gibi sü-

INFO-BOX ■ YARIŞ

Bilgi İçin • www.sony.com

Yapım • Studio Liverpool

Dağıtım • Sony Computer Entertainment

Desteklenenler • Analog Kontrol, Dual Shock, 2 Oyuncu

per silahlar var. Müzikler zaten süper; Utah Saints, Orbital soundtrack gruplarından sadece birkaçı. Başlangıçta belki biraz afallıyorsunuz ama birkaç gemi dağıtıktan sonra tam bir trafik canavarna dönüşüyorsunuz! Hız tutkunları bu oyunu kaçırmamalı... ☺

Güven Çatak | guven@level.com.tr



WIPEOUT FUSION

76

Grafik • Pist tasarımları inanılmaz uçuk. Hava koşulları ve toz-duman efektleri çok başarılı. Grafik motoru arada sırada teklifler.

Atmosfer • Hızın yarattığı acayıp bir atmosfer var (müziğin katkısını da unutmamak gereklidir). Looplara girip çıktıktan renkler gözünüzün önünde birbirine giriyor.

Ses • Soundtrack sağlam İngiliz gruplarından oluşuyor ve haliyle müziği köküldüğünüz için ses efektlerini pek umursamıyorsunuz.

Oynanabilirlik • Başlangıçta alışmak biraz zaman alıyor, özellikle seride yabancısanız ilk 10 dakikayı asabyete geçiriyeceksiniz.



deltaforce urbanwarfare

Serinin yeni oyunu PC yerine PS One için yapılıyor...

Bir PlayStation klasiği olan Medal Of Honor serisi, MOH Allied Assault ile şu ara- lar PC'leri sallamakta. İşte transferde ikinci bomba; dünyaca ünlü PC oyunu Delta Force da, PlayStation'a geliyor.

Dört senede üç oyunu yapılan NovaLogic'ın Delta Force serisi, dünya çapında 2.6 milyon adet satıldı. Bu popüler oyunun en son versiyonu ise, muhtemelen sistemimizdeki son FPS olarak karşımıza çıkacak.

Charlie 1, do you hear me?

Oyundaki Delta Force ünitesi, gerçekle İngiliz Özel Havaçılık Servisi'nden (SAS) sonra 1979 yılında Birleşik Devletler tarafından kuruldu. Bu deniz aşırı komandoların amacı, rehine kurtarma ve devletin diğer gizli operasyonlarında anti-terörist birlik olarak hizmet etmekti. Ünitenin her üyesi, yakın çatışmalarda dünyanın en başarılı askerlerinden seçmeydi. Delta Force'un düzenlemesi esasları ve gerçek gücü büyük bir sırlar olarak kalmakla beraber, 82. Airborne, Yeşil Bereliler Özel Kuvvetleri ve Army Rangers gibi diğer seçkin askeri kurumların da, Delta

Force'a resmi olmayan bağlıları olduğu sanılmaktaydı.

'Alien vs. Predator'ün yapımcısı olan Rebellion tarafından hazırlanan Delta Force: Urban Warfare, PC'ye göre birazcık daha farklı özellikler taşıyor. Bu kez oyuncular genelde dağlık araziler yerine, daha çok şehir merkezlerinde ve kapalı alanlarda çatışmalara girecekler. Teröristlerin kozları ellerine alıp, dünyayı tehdit etmelerini önlemek için, çeşitli yerlerde geçen on iki görevi başarıyla tamamlamanız gerekiyor. Oyun bu yeni görevlerin yanı sıra, yeni ekipmanlar ve sağlam bir hikaye ile de desteklenmiş. Bir an bile durup dinlenmeyeceğiniz Delta Force: Urban Warfare'de gizli taktiklerinizi, sert çatışmalarla birleştirerek, bazen çaktırmadan binalara sıçracak, bazen de zamana bağlı görevleri yetiştirmeye çalışacaksınız. Bunları yapmak için ihtiyacınız olan her şeye sahipsiniz. Saldırı ve keskin nişancı tüfekleri, el bombaları, roket atarlar, uzaktan kumandalı patlayıcılar, gece görüşü, termal kamera, radar ve güvenlik kamerası bozan ekipman. Örneğin bir banka soygunun üstesinden gelirken rehineleri koru-

DELTA FORCE: URBAN WARFARE 05.2002

Tür • FPS

Yapım • Rebellion

Dağıtım • NovaLogic

Tamamlanma • %90

İlk İzlenim • NovaLogic'ın başarılı FPS serisi, uzun tasarım süresinin ardından PlayStation sahiplerini de sevindirecek gibi görünüyor

mali, kurtarmalı, düşmanları ele geçirmeli veya cesetleri saklamalısınız.

Charlie 1 is Down!!! I repeat, Charlie 1 is Down!!!

PlayStation için bu kadar ciddi oyun kitleğinin yaşadığı böyle bir zamanda, Delta Force gibi iddialı bir ismin gelmesi olası bana çok güzel şeyler düşündürüyor. Oyun üzerinde uzun zamandır çalışıyor, birçok özellik yeniden ve çok ayrıntılı şekilde elden geçiriliyor. Yapay zeka, partikül sistemi ve grafik motoru tamamen yeni. Oyundaki bütün karakterlerin hareketlerini, üşenmeden motion capture kullanarak aktarmışlar. Çevre de sandığından daha interaktif; camlar kırılıp, kapılar patlatılabilir, her yere mermilerin iziiyor.

Bu kadar güzel özelliğini duyduktan sonra yine PlayStation'ın sistem özellikleri aklına geliyor. Sanki bu oyun da, 'Rainbow Six: Rogue Spear'ın PSX versiyonu gibi oynanamaz durumda olabilir gibi geliyor birden insanın aklına. Bu dediğim olmazsa çok iyi bir oyun ile karşılaşacağız ke- sindir. Bye&Smile... ☺

MegaEmin™ | megaemin@level.com.tr



Karakterler imkanları dahilinde iyi çizilmiş



Steoneyi evde unutmuşuz galiba ama



eVe the fatal attraction

Japon piliçleri ilginizi çeker mi?

C's Ware, dijital çizgi roman maceralarından birisini PlayStation oyun konsoluna getiriyor; "Eve: The Fatal Attraction". Aslında bu oyun, bir serinin devamı niteliği taşıyor. Da-ha önce Sega'ının 32 bitlik oyun konsolu Saturn için, Eve Burst Error, Eve The Lost One ve Eve Zero isimli oyunlar yapılmıştı. Eve serisi hiçbir zaman Saturn Klasiği olmadı, PlayStation klasiği de olmayacağı gibi görünüyor. Bir dönemde Jaleco, Kid, C's Ware ve Seta gibi firmaların gelen Strip Mah-Jong, pornografik çizgi roman Bring It On!, Yu-No, Suchie Pai, Super Mah-Jong, Pia Carrot gibi oyunlar, insanları baygı oylamıştı. PlayStation, Saturn'ü dağıtmış, Saturn'de bu işlere platform olmuştu (bi nevi kötü yola düşme denebilir). Gelelim esas soruya. Eve: The Fatal Attraction, erotik bir oyun mu? Dürüst konuşmak gerekirse Eve serisi erotik değil, hiçbir zaman da olmadı.

Ölümcül çekim

Yakın gelecek bilim-kurgu dedektif macera serisi Eve'ının yapımcısı, bir zamanlar Pepsiman ve Can Can Bunny Extra gibi oyunları da hazırlayan "Kid" firması. Ama artık C's Ware ismini taşıyor ve para kazanmak için gerçekten güzel bir taktik uyguluyor. Ne kadar yeni nesil konsollar revaçta da olsa, doksan milyon satmış bir PlayStation'a böyle değişik bir oyun çıkartmak çok mantıklı. Meydan da boş zaten, oh gelsin

paralar

Oyunda Kojirou Amagi isimli ajan, seckin bir hükümet ajanı olan Marina Hojo ile paralel bir yol izliyor. Resimlerde gördüğünüz, eli bıçaklı orta yaşı adam, Andou şirketi başkanının evini ve ikiz kızlarını (Mika ve Miki) tehdit ediyor. Adamın elindeki bıçaklı parçalanmış bir ceset bulununca da ortalık karışıyor. Konu bızm iki hükümet ajanının ilgisini çekiyor. Araştırmaya aynı zamanda Andou tarafından görevlendirilen bir özel dedektif de katılıyor. Olayı bağımsız olarak inceleyen özel dedektif Katsuragi, eski arkadaşı olan Bayan Kojirou'nun yardımını istiyor (tamam, belki eski arkadaşından biraz daha fazla olabilir).

Fitne fücur işleri

Eve serisi, çok hareketli bir çizgi film tadında değil. Daha çok durgun çizimlere ve fazlaıyla öne çıkan seslendirmelere dayanıyor. Önceki oyunlara göre çok daha iyi bir ara yüze sahip. Etrafi inceleyip karakterlerle etkileşime girebilmek için çok fazla yol var, ancak karakterler ve hikaye derinliği istenilen düzeyde değil. Adventure tarzı oyunların ilk zamanlarında olduğu gibi düşmanlarınızla sadece ölmeye öldürme ilişkisine girmiyorsunuz. Bu kez başka çeşit temas yolları da sunuluyor (öhöms). Etrafi ve olayları araştırmak için sıkışmıyor, rahat rahat geziyorsunuz. Oyundaki hatunlar da sık sık cilt göster-

EVE THE FATAL ATTRACTION

05.2002

Tür • Macera

Yapım • C's WareShaba Studios

Dağıtım • Himeya Soft

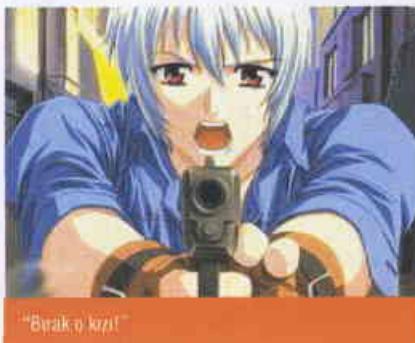
Tamamlanma • %80

İlk İzlenim • Bayanlara, çocuklara ve kalp rahatsızlığı olan erkeklerle tavsiye edilmeyen bir macera oyunu.

mekten çekinmeyorlar (bunu söylememi bekliyorunuz değil mi?)

The Fatal Attraction Mayıs ayında piyasaya çıkıyor. Oyun Japonya kökenli, ama bu yazılı okuyan bazı satıcılar ithal eder (artık:) Bütün bu yazdıklarının sonucu olarak sakin oyunun çok mükemmel olduğunu zannetmeyin. Eve: The Fatal Attraction, ortalama, ama farklı tarzda bir oyun. Hep aynı oyunlardan sıkılanlardansınız, beklemeye başlayın. Bye&Smile... ☺

MegaEmin™ | megaemin@level.com.tr



"Seni seviyorum Eduardo"

"Bırak o kız!"

"Kızılarımıza pek de şeker..."



hotwheels extreme racing

Hot Wheels kısmı kabul edilebilir, ama kesinlikle Extreme değil!

B Crash Team Racing ile Twisted Metal'ı karıştırın, üzerine canavar kamyonu, bot ve hatta uçağa bile dönüştürebilen arabalar ekleyin. İşte Hot Wheels: Extreme Racing. Güzel görünüyor değil mi? Ama hemen elinizi cebinizde götürmeyin.

Deja - vu...

Oyunda turnuva, zamana karşı yarış ve tek kişilik seçeneklerinin yanı sıra, dört kişiye kadar multiplayer desteği de mevcut. Amaç bol bol yarış kazanmak, kazandıkça da yeni alanlar açmak ve araçlarınızı modifiye etmek. Tek kişilik mod için 12, multiplayer mod için de 12 ayrı bölüm var. 24 fena bir sayı gibi gözükmesse de, biraz aldatıcı olabilir. Lavlarla kaplı bölgelerden buzlu gerçeklere, ve hatta uzayın derin köşelerine gidiyorsunuz ama deja-vu; neredeyse tüm bölgeler aynı. Yani sulu bölümde lav yerine su koymuşlar diyebiliriz.

Kontroller fazlaıyla kolay, llerlemek için X'e basmanız yeterli. Fren ve el freni ekleme gaffleinde de bulunmuşlar, ama pek kullanılmıyor (gelin şunu "hiç" yapalım). Benim bildiğim, oyunlarda el freni aracı çevirmek için kullanılır ama burada araç dönmemiyor. Bu bana aç olduğum bir akşam, boş bir pizza kutusu vermek gibi bir şey. Pizza severim ama boş kutuyu ne yapım?

Yol boyunca güdümlü roketlerden mayınlara kadar çeşit çeşit silah ile karşılaşıyorsunuz. Alması kolay, sadece üzerlerinden geçiyorsunuz, ama kullanması zor. Zaten çok az dozda verilen bu silahlardan aynı anda birden fazla taşıyamıysu-

nuz. Yani bir kez ateşledikten sonra savunmasız kalmışsınızdır.

Sanırım oyunun en güzel tarafı araçların dönüşümü. Aracınız dört değişik şartta göre otomatik olarak değişiyor. Düşünsenize, uçağa dönüşmek ne kadar keyiflidir. Ama değil. Uçarken aşağı, yukarı hareket edemiyorsunuz; sadece sağa ve sola. Bunun neresi ucuz? Bu da bir başka boş pizza kutusu...

Ses mi varmış?

Oyun multitap aparatını destekliyor. Dörde bölünmüş ekranда üç arkadaşınızla takım oluşturabiliyorsunuz. Fakat hep aynı şeyler yapmaktan çok çabuk sıkılıyorsunuz. Bu arada ilginçtir, multiplayer, tek kişilik moddan çok daha hızlı çalışıyor. Genelde hep tersi olurdu. Oyunumuz grafik açıdan da mükemmel değil, ama çok ciddi teknik problemleri de yok. Bazı yerlerde yavaşlama ve kamera problemleri var, lakin oynanışa hiç etki etmiyor. Bölgeler pek etkileşimli değil. Yani lava düşmek gibi bir durum söz konusu değil. Patlama ve alev gibi efektlər güzel. Aaaa, oyunda ses de varmış, hiç farkında değilim. Ha sesini kapatmışım da ondanızdır. Bilmem anlatabildim mi.

Yani diyeceğim o ki, ortada görünen kusur

INFO-BOX

YARIŞ

Bilgi İçin • www.konami.com

Yapım • HotGen Studios

Dağıtım • THQ

Desteklenenler • Multi-tap, Dual Shock, Analog Kontroller, 4 Oyuncu, 1 Memory Blok

HOT WHEELS EXTREME RACING

55

Grafik • Menüler oldukça sade. Birazlık kamera problemi var ama teknik açıdan başarılı bir oyun.

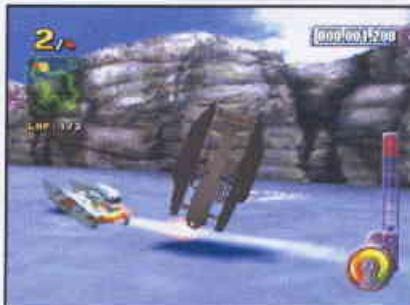
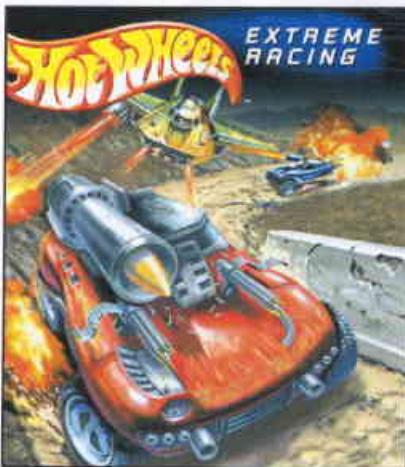
Atmosfer • Bu oyunu severseniz defalarca yanmak isteyeciksiz; ama muhtemelen sevmeyeceksiniz.

Ses • Müzik rezalet, sesler ite kaka sınıfı geçiyor.

Oynamabilirlik • Kontroller kolay çünkü yapacak fazla bir iş yok. Araç çeşitliliği az. Bölgeler neredeyse birbirlerinin aynısı.

yok ama eğlence de yok. Oyun niçin oynanır? Eğlenmek için. Pizza niçin alınır? Yemek için. Boşverin bu oyunu, gelin ben size hamburger ismarlayayım :) Bye&Smile... ☺

MegaEmin™ | megaemin@level.com.tr





monstersinc. screamteam

Film süper, ya oyunu nasıl?



Eğer filmini görmediyorsanız hemen gidin. Toy Story ve A Bug's Life gibi başyapıtlara imzasını atan Pixar, yine iyi iş çıkarmış. Neyse, filmini fazla anlatmayacağım, gelelim oyuna.

Çığlığın gücü...

Monsters Inc.'de ana karakterler dev, mavi bir yaratık olan Sulley ve küçük, yeşil, tek gözlü bir canavar olan Mike. Her ikisi de, canavarların yaşadığı değişik bir boyut olan Monster World'e aittiler. Monsters Inc. adında bir şirket için çalışıyorlar ve işleri de çocukların korkutarak, onların çığlıklarını toplamak. İlginç ama çığlıklar özel tanklarda depolanıyor ve daha sonra şehirlerinde enerji olarak kullanılıyor. Çığlık toplamak için, özel kapılardan insanların dünyasına geçiyorlar.

İşte biz de bu platform oyununda, Mike ve Sulley'i yönlendirerek çocukların korkutup, çığlıklarını toplamaya çalışacağız. Bunun için her taraflı didik didik aramamız gerekiyor. Korku metrenizi artırmamak için Primordial Ooze denen zerzevatı toplayorsunuz. Daha fazla Ooze topladıkça, daha çeşitli renkte çocukların korkutabiliyorsunuz. Kırmızı çocuklar en zor, maviler ise en kolay korkanları. Eğer korku metrenizde ol-

mayan renkte bir çocukla karşılaşırsanız, sadece size gülpü geçiyor. Veletleri korkutmak için oyunun gösterdiği kombinasyonda düğmeler hızla basmanız gerekiyor. Ayrıca Bag 'O Calorie denen bir başka zerzevat enerjinizi dolduruyor, üzerinde resimleriniz olan paralar ekstra hak veriyor, bir de "M" logolu paralarдан onar tane topladığınızda yeni bölümler açılıyor.

Oyunda beş kent, beş çöл, beş de kutuplarda geçen toplam on beş bölüm var. Bölümdeki başarılarınıza göre bronz, gümüş veya altın ödüllerini alıyorsunuz. Alışlageldiği gibi her bölüm bitirdiğinizde, filmden alınan videoları seyredebiliyorsunuz. Bu durum ciddi anlamda oyunu sürüklüyor.

Kontroller bir platform oyununa göre gayet iyi. Kamerayı hareket ettirme ve birinci kişi perspektifine geçebiliyor olmanız büyük artılar. Grafikler için kısaca makul denebilir. Şu filmden alıntı videolar işi biraz bozuyor. Pixar'ın videolarında çok güzel renderlenmiş Sulley' nin tüplerinden sonra, küp gibi poligonal Sulley' i oyunda görmek pek hoş olmuyor.

Robot çocuklar da korkar!

Oyunun en kötü tarafı sesleri. Müzik ve ses efektleri klasik "Disney", ama seslendirme çok

INFO-BOX

PLATFORM

Bilgi İçin • www.konami.com

Yapım • NONE

Dağıtım • Disney Interactive

Desteklenenler • Dual Analog Kontroller, 1 Oyuncu, 1 Memory Blok

MONSTERS INC.: SCREAM TEAM

73

Grafik • Makul, ancak aralardaki mükemmel videolara hiç uyum sağlamıyor.

Atmosfer • Tam bir çocuk oyunu.

Ses • Çocukları korkutmaya devam edin ve ne demek istedığımı görün.

Oynamabilirlik • Kontroller çubuk öğreniliyor. Kamera nadiren problem çıkarıyor.

Kötü. Orijinal filmde bu işi yapan Billy Crystal ve John Goodman oyunda çalışmamış ve videolarla oyun arasında çırın ses farkları var. Bir de robot veletleri korkutma meselesi var ki, ölüyü bileyen ve ona uyandıracak içgirişlikte sesler çıkarıyorlar herifler. Biz buna gerçekliğin isatenmediği an diyoruz.

Diğer Disney yapımlarının aksine, Monsters Inc.'de geçilmesi imkansız rakipler veya karın ağrısı bosslar yok. Tamamen rahat, relaks, eğlenceli (sesini kısıtınız zaman) bir çocuk oyunu. Kesinlikle vahşet içermeyen bu oyunu rahatlıkla küçüklerle alabilirsiniz. Yok çocuğunuza almayıp, "ille de ben oynıcam" diyorsanız, geçe yarısı gizlice oynayın bari. Bye&Smile... ☺

MegaEmin™ | megaemin@level.com.tr



soulreaver2

Raziel'in macerasını çözmeye kaldığımız yerden devam ediyoruz...

Raziel'in maceraları tüm hızıyla devam ediyor ve biz de sizi vakit kaybetmeden açıklamamızla baş başa bırakıyoruz!

23 – Uschtenheim

Tekrar Uschtenheim'desiniz. Şehre geri girmeye çalıştığınızda kapının kapılı olduğunu göreceksiniz. Duvarın üzerine zıplayın, düşmanları öldürün ve kolu çekin. Böylece kapı açılacaktır. Ayrıca buradaki kayıt noktasını kullanmayı da unutmayın. Uschtenheim'e ilk girişinizde kullandığınız kapıya doğru gidin ve sol taraftaki kolu çekerek kapıyı açın. Amacınız Swamp'a ulaşmak, yolu tarif etmiyorum çünkü yukarıda ayrıntılı biçimde anlatmıştım

24 – Swamp

Kayıt noktasına ulaşana kadar yolda ilerleyin. Kemerin geçikten sonra U dönüşü yapın ve ikinci kemere ulaşın. Bunu da geçip checkpoint'e ulaşana kadar yolu takip edin. Checkpoint'ın sol tarafında Time Streaming Device'in kapısını göreceksiniz. Kapıya Air Reaver ile ateş edip parçalayın. Yerde Air Reaver sunağı görenek kadar bu yeni açılan yoldan ilerleyin. Su-

nağa Air Reaver'i sokun ve esintiyi kullanarak odanın yukarısına ulaşın. Yolu takip ederek yaklaştığınızda kayarak açılan kapıları bulun. Bu kapılardan geçin.

25 – Time Streaming Device

Mor küreye doğru yürüyen ve aksiyon düşmesine basarık çalıştırın. Bilmediğiniz bir çağ'a ulaşacaksınız, dışarı çıkin ve checkpoint'e dokunun. Yolu takip edin, aşağı atlayın ve çıkıştıya ulaşmak için önenüzdeki duvara tırmanın. Karşınızdaki kapıdan çıkışın kendinizi yine Swamp'ta bulacaksınız.

26 – Swamp

Uschtenheim'e doğru yola çıkin ve kayıt noktasını kullanın. Kayıt noktasını geçiktiken sonra bir demo izleyecəksiniz. Demonun ardından sağ taraftaki duvara doğru gidin. Yerdeki Air Reaver sunağında Air Reaver'i kullanın. Esintiyi kullanarak yukarıdaki çıkıştıya ulaşın ve duvardaki aşıktan geçin. Yolu takip edip checkpoint'i biraz geçince Raziel Sarafan savaşçılarını görecek. Soul Reaver kullanarak onları öldürün ve odanın sağ tarafındaki duvardan tırmanın. Burada da Sarafan savaşçıları bulunuyor. Yoldan ilerleyin ve karşınıza çıkanları öldürün. Geniş odaya ulaştığınızda üçü büyüğe, üçü silahla saldıran düşmanlarla karşılaşacaksınız. Soul Reaver kullanarak öncelikle büyü kullananları öldürün. Diğerlerini de öldürdükten sonra soldaki yoldan ilerleyerek bir kez daha Uschtenheim'e ulaşın.

27 – Uschtenheim

Önenüzde kemere zıplayın, düşmanı öldürün ve kolu çekerek aşağıdaki kapıyı açın. Kapıdan girince kısa bir demo izleyecəksiniz. Şimdi şehrin karşı tarafına gidelin ve bu sırada şehrin ortasındaki kayıt

noktasını kullanın. Kapıya ulaştığınızda kolu kullanarak kapıyı kaldırın. Geniş yuvarlak odaya ulaşana kadar ilerleyin ve buradaki dört düşmanı öldürdükten sonra odanın kuzeybatı tarafındaki alçak çıkıştıya zıplayın. Arkadaki duvara tırmandıktan sonra yolu takip edin ve yolun sonundaki duvardan da tırmanın. Yolu izleyin, kayıt noktasını kullanın ve dağa yaklaştığınızda çıkışacak olan demoyu seyreдин. Donmuş göle atlayın ve Spectral Plane'e geçiş yapın. Buzdaki deliklerden binden aşağı atlayın ve suyun altında bir tünel bulana kadar kuzeye ilerleyin. Tünele girin ve içerisindeki Mavi Portalı kullanarak Material Plane'e geçin. Tunelin sonuna kadar yüzün, yukarı giderek sudan çıkin.

28 – Janos Audron's Retreat

Ortaya doğru ilerleyip etrafınıza baktığınızda hemen önenüzde bir Sentry Eye göreceksiniz. Sola giderek checkpoint'e dokunun. Yokuşa çıkin ve yolu takip edin. Odanın ortasındaki platforma ulaştığınızda, Air Reaver şarjının bulunduğu platforma doğru uğun. Air Reaver'i şarj edin ve orta platforma geri dönün. Dündüz ileri gidin ve karla kaplı yoldan yürüyün. Yolun sonunda göreceğiniz kırık duvari yıkmak için Air Reaver kullanın. Donmuş göle atlayın ve sola doğru gidin. Çıkıştıya zıpladıktan sonra Sarafan savaşçılarını Soul Reaver kullanarak öldürün. Yerdeki Air Reaver sunağının üzerinde Air Reaver'i kullanın ve esintinin yardımıyla yukarıdaki platforma ulaşın. Buradaki Sarafan'ı öldürdükten sonra Dark Reaver şarjını kullanın. Şimdi donmuş göle geri dönün ve çıktıığınız yola geri girin. Odanın ortasına ilerleyin ve Sentry Eye'e Dark Reaver ile ateş edin. İleri koşun ve





vazoyu alın; hemen odanın ortasına dönen. Vazoyu kullanarak odanın ortasındaki havuzdan kan alın. Şimdi yokuştan yukarı çıkm ve yolu takip ederek bu üst katın ortasına ulaşın. Vazodaki kani buradaki havuza dökün. Kısa bir demodan sonra önünden bir yokuş ortaya çıkacak. Demoya gelene kadar bu yolu takip edin. Sonra yokuştan aşağı inin ve Light Reaver şarjını kullanın. Şarjin yanındaki yokuştan ilerleyin ve sağa dönün. Boşluğun üzerinden uçarak karşı platforma ulaşın. Burada üzerinde bir yüz ve kırmızı çember olan kapıyı göreceksiniz. Sola dönün ve zincirlerdeki iki pembe ikonu bulun. İkisini de aynı hızaya getirene kadar ilerleyin ve Light Reaver ile ateş edin. Eğer aynı hizadysalar kısa bir demonun ardından köprü açılacaktır. Şimdi odanın o tarafına giderek köprüden geçin ve düşmanı öldürerek Red Shield’ı alın. Kalkanı kapıda kullandıkten sonra tekrar köprüden geçin ve ilk yol ayrımdan sağa dönün. Duvarın yanındaki vazoyu alın ve yakındaki havuzdan kan doldurun. Şimdi tekrar köprüden geçin ve kalkanla açığınız kapıdan girin. Dümdüz ilerleyin ve boş havuza vazodaki kani doldurun. Demodan sonra sola dönün ve Air Reaver şarjını kullanın. Şimdi doldurduğunuz havuza gidin ve önündeki merdivenlerden yukarı çıkm. Kırık duvarın olduğu yerde yolu açmak için Air Reaver kullanın. Yoldan ilerleyin ve sonraki duvari da Air Reaver kullanarak kırın.

Şimdi alt kata atlayın ve yerdeki Air Reaver sunağını aktif hale getirin. Light Reaver şarjını kullandıktan sonra Air Reaver’ın esintisini kullanarak yukarı çıkm ve kırarak açığınız ilk kapıya ulaşın. Buradaki metal çiti bulun ve solunda durun. Buradan yine iki pembe küre göreceksiniz, onları da aynı hızaya getirdikten sonra Light Reaver ile vurun ve köprüyü çा-

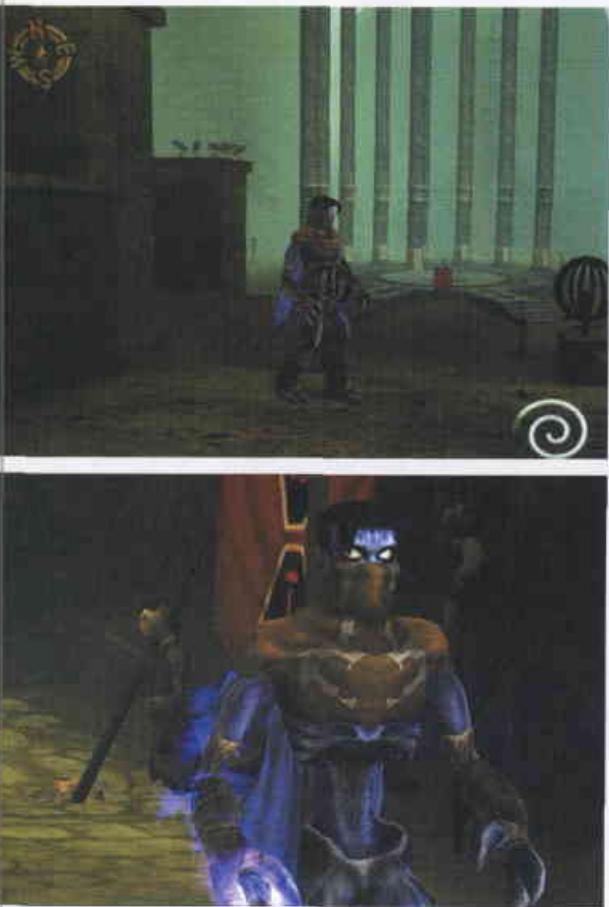
lıştırın. Köprüyü geçtiğinizde boş bir havuz daha göreceksiniz, vazoyu alın ve doldurduğunuz son havuza giderek vazoya kan alın. Boş havuza giderek kanla doldurun ve demodan sonra açılan yeni köprüden geçerek Dark Reaver şarjını kullanın. Geri dönün ve kan havuzunu geçerek yol ayrırima gelin. Sağa dönün ve Dark Reaver ile Sentry Eye’e ateş edin. Yanından koşarak geçin, düşmanı öldürün, Red Shield’ı alın ve Sentry Eye kendine gelmeden geri dönün. Kapalı olan Kırmızı Kapıya dönün ve kalkanı kullanarak kapıyi açın. Bu odadaki boş havuzu doldurmak için yine son doldurduğunuz havuzdan kan alın ve buna boşaltın. Şimdi Air Reaver şarjına gidin ve kullanıktan sonra yakındaki Air Reaver sunağını çalıştırın. Esintiyi kullanarak ikinci kata çıkışın ve merdivenleri kullanarak sağıdaki kapıya ulaşın. Biraz yürüyüp sağa dönün, burada üzerinde Air Reaver sembolü olan altın bir disk göreceksiniz. Air Reaver’ı kullanarak diski yok edin. Şimdi alt kata atlayın ve Light Reaver şarjını kullanın. Air Reaver sunaklarını kullanarak tekrar üst kata çıkışın, altın diskin arkasındaki pembe küreleri aynı hızaya getirdikten sonra ateş edin ve köprüyü indirin. Şimdi sola dönün ve biraz ilerleyerek üzerinde Kırmızı Kalkan olan kapıya ulaşın. Sağa dönün, biraz yürüyün ve sola dönün. Burada yarım bir köprü göreceksiniz. Yüksek zıplamayı kullanıp uçarak köprüyü geçin ve sola giderek kalkanlı düşmanı öldürün. Şimdi kalkanlı kapıya gidin ve kalkanı kullanarak kapıyi açın. Kalkanlı düşmanla savaştığınız odaya dönün. Bu yoldan düz ilerleyin ve sağa dönün. Biri sallanan iki tane pembe küre göreceksiniz. Light Reaver ile bunları vuracaksınız ama zamanlamamanız ikisinin hizalanacağı şekilde yapmalısınız. Son köprü de açılınca üçüncü kata çıkan merdi-



venlerin olduğu yere gelin. Yoldan ilerlediğinizde Kırmızı Kapı tekrar karşınıza çıkacak. Sola dönün ve kapının diğer yanındaki çıkıştıya üçün. Buradaki düşmanı öldürerek kalkanı alın. Kapıyi kalkanı kullanarak açın. Vazoyu alın ve doldurduğunuz son kan havuzunu kullanarak kan doldurun, bununla buradaki boş havuzu doldurun. Şimdi bir vazو daha bulun, doldurmuş olduğunuz havuzdan kan alın ve az önce açığınız köprüye gidin. Yolu takip ettiğinizde boş havuza ulaşacaksınız. Yeni oluşan merdivenlere gidin ve Light Reaver kullanarak kapıyi açın. Raziel ile Janos Audron arasındaki uzun demoyu seyredin.

29 – Fire Forge

Aşaçı atlayın ve odanın arkasındaki meşaleyi bulun. Meşaleyi alarak yandaki alevi kullanıp yakın. Oda kanla dolmaya başlayacaktır. Kanın üzerinde bazı platformlar yüzmeye başlayacak, her bir platforma doğru uçarak içinde odun olan kazana ulaşın. Kazanı yakınca Light Reaver şarji ve üç tane Air Reaver sunağı ortaya çıkacak. Şarja doğru yüzün ve kullanın. Şimdi Light Reaver ile tavandaki büyük pembe kristale ateş edin. Kan çekildiğinde tekrar geri dolmadan yerdeki Air Reaver şarjını kullanın. Oda tekrar doldu-



ğunda istediğiniz bir Air Reaver sunağına gidin ve Air Reaver'ı kullanın. Demodan sonra farklı yüksekliklerde üç tane sütun göreceksiniz. Onları kullanarak yukarıdaki kazana ulaşın ve yanındaki meşaleyi alın. Şimdi hava akıntılarına doğru ucuν ve sütunların sonundaki alevde meşaleyi yakın. Şimdi yine ateş kazanına ulaşın ve onu yakın. Henüz aktif olmamasına rağmen bu noktada Fire Forge'a erişebilirsiniz. Fire Forge'un sağ tarafındaki kayıt noktasını kullanın.

Odanın karşı tarafına doğru gidin ve Light Reaver kullanarak tavandaki pembe kristalı vurun. Kan çekilince hemen bir meşale kapın ve onu yakın. Esintileri kullanarak oda boyunca ucuν ve Fire Forge'un önüne inin. Fire Forge'un merkezine kadar yürüyün ve yanık meşaleyi kullanarak onu tutuşturun. Fire Forge aktif hale geldiğinde içine Soul Reaver'i sokun. Demonun ardından Fire Reaver'a sahip olacaksınız. Daha önce kayıt yapmadıysanız şimdi oyunu kaydedin. Fire Forge'un solundaki yoldan ilerleyin ve kapiyi açmak için Fire Reaver kullanın. De modda Janos Audron'dan sökülen Heart of Darkness'ı ve kendinizin insan halini göreceksiniz. Tekrar Uschtenheim'e gidiyoruz.

30 – Uschtenheim

Demodan sonra yeni amacınızı öğreneceksiniz. Bu çağdaki Sarafan Stronghold'a gitmel, Janos Audron'un kalbini ve Soul Reaver'ı geri almalı, sonra da kalbi Janos'un bedenine geri takmalısınız. İlk olarak donmuş göle doğru gidin ve burada gelecektan gelen iki büyük düşmanı öldürün. Uschtenheim'e giden yolda birçok kısa demo göreceksiniz. Şehre ulaştığınızda oradaki kayıt noktasını kullanın ve Swamp'a doğru yola çıkm.

31 – Swamp

Duvardan aşağı atlayın ve buradaki düşmanları öldürün. Sol taraftaki kayıt noktasını kullandıktan sonra bataklığa doğru gidin ve yolda karşınıza çıkacak olan düşmanları öldürün. Checkpoint'e dokunduktan sonra Subterranean Ruins'e geri döneceksiniz.

32 – Subterranean Ruins

Harabelerin bu çağdaki versiyonunda sular kaybolduguñdan yüzmek yerine yürüyeceksiniz. Yoldan aşağı doğru ilerleyin ve içinde büyük heykelin bulunduğu odaya gelin. Buradaki büyük düşmanları öldürükten sonra duvarlardan birindeki Air Reaver şarjını bulup kullanın ve odanın ortasındaki Air Reaver sunağı üzerinde Air Reaver kullanın. Esinti yardımıyla heykelin tepesindeki çıkıştıya ucuν. Şimdi buradaki duvara tırmanarak heykelin üzerine çıkm. Sağda dönün ve yüksek zipline uparak karşısındaki çıkıştıya ucuν. Sola doğru gidin ve zipline uparak sonraki çıkıştıya ulaşın. Şimdi tekrar sola dönün ve son çıkıştıya uparak ulaşın. Sonraki çıkıştıya zipline up ve odaya girerek, odanın sol tarafındaki duvara tırmanın. Bu yolu takip edin ve sola dönerek yokuştan aşağı inmeye başlayın. Yokuşun sonunda bir su havuzu ile karşılaşacaksınız. Yolunuza üzere devam edin Elder God'in odasına ulaşın. Yukarı doğru yüzün ve platforma çıkm. Elder God ile Raziel arasındaki demonun ardından Raziel'in arkasındaki kayıt noktasını kullanın. Önümüzdeki suyu uparak geçin ve kapiya ulaşın. Yoldan ilerlemeye devam edin ve üzerinde Soul Reaver olan büyük kapayı Soul Reaver'ı kullanarak açın.

33 – The Pillars

Sütunlara ulaşana kadar yolu takip edin. Burada Raziel ile üç düşman arasında geçen kısa bir demo seyredeceksiniz. İlerlemek için bu çok güçlü düşmanları öldür-

meniz gerekiyor. Bu düşmanların da ica-bına baktıktan sonra sütunların önündeki merdivenlere doğru gidin. Büyük çift kapıları geçtiğinizde Southern Lake'e dönmüş olacaksınız.

34 – The Southern Lake

Bu yolu takip ederek önüne çıkan düşmanları öldürün. Bu noktadan Sarafan Stronghold'a gidiş yolunu daha önceden öğrenmişiniz. Yolun sonuna geldiğinizde aşağıdaki donmuş göle atlayın. Sağ taraftaki kayıt noktasını kullandıktan sonra gölün karşı tarafındaki Fire Reaver şarjını bulun. Şarji kullanıp kayıt noktasına gi- den yolu yanındaki büyük kapılara dönün. Kapıların önündeki Fire Reaver sunağını kullanın. Kısa bir demodan sonra gölün yeterli bir kısmı eriyerek ve kapayı açabileceksiniz. Kuzeydoğu'ya doğru gi- din ve yamaçta Light Reaver şarjını bulun. En alttaki çıkışının üzerine zipline, oradan da çıkışları kullanarak Light Reaver şarjının yanına ulaşın. Şarji kullandıktan sonra kayıt noktasının yanındaki kapılara dönün ve kapının üzerindeki pembe küreyi Light Reaver ile vurun. Şimdi suya dalın ve yüzerek ilerleyerek Sarafan'a dönün.

35 – Sarafan Stronghold

Saultında yüzerek dişî düşmanlardan sakının. Yolun sonuna ulaştığınızda sağa doğru zipline ve koridoran ilerleyin. Kapının arkañda kapandığını göreceksiniz, koridorun sonundaki kapıdan geçince kendinizi üç düşmanlı bir odada bulacaksınız. Onları öldürdüğünzdे çıkışı kapayan kapı açılacaktır. Kapıdan çıkm, koridoru takip edin ve sol taraftaki kapıdan girin. Bu odada Raziel, Soul Reaver ve Moebius arasındaki demoyu seyrettiðen sonra mevcut olan tek çıkışı kullanın. Şimdi Malchiah ve Zephon ile savaşacaksınız. Sa-vaşın ardından Raziel'in ölümsüzlüğünü keşfetmesini izleyeceksizez. Şimdi yine tek çıkışın olduğu kısa holü bulun, şimdiki odada da Dumah ve Rahab ile savaşma-nız gerekiyor. Onları da yendikten sonra açılan çıkışı kullanın. Kısa bir demodan sonra Turel ile savaşacaksınız. Yine onu da öldürüp mevcut olan tek çıkışı kullanın. Holden ilerleyin ve yuvarlak bir odaya ulaşın. Burada son Sarafan savaşçısıyla, Raziel'in kendisiyle savaşacaksınız. Ondan sonra da oyuncun son demosunu izleyeceğ ve Raziel, Kain ve Soul Reaver arasında neler döndüğünü göreceksiniz. ☺

Eser Güven | eser@level.com.tr

arcanum

Yılın en iyi RPG'sinin 24 sayfalık tam çözümünün ilk bölümüyle karşınızdayız.

Biliyorum, güzel bir Arcanum stratejisi için çok geç kaldık. Oyun çakalı kaç ay oldu ama bence şimdiden bir klasik olan bu muhteşem RPG oyunuya ilgili tek satır yazı yazamadım. Aslında bu durum pek de benim elimde olan sebeplerden gerçekleşmedi ama zararın neresinden dönersek kardır. Hem belki böylesi daha iyi olmuştu, oyunu ikinci kez bitirmeme çok az kaldığı için oyun hakkında öğrenmediğim pek bir şey kalmadı ve bu sayede size daha çok yardımcı olabileceğim.

Açıklamaya başlamadan önce bu yazı hakkında bir şeyler söylemek istiyorum. Aşağıda FRP ve RPG açıklamalarında resimlerin çok gereklilikleri sürece pek de önemli olmadıklarını düşünüyorum. Bu yüzden daha az resim = daha çok yazı görebeksiniz bu sayfalarda. Oyun her ne kadar sizi lineer bir şekilde oynamaya zorlamasa da ben size mümkün olan en uygun çözümü, yine şehir isimlerine ayrılmış şekilde anlatacağım. Böylece oyunda bulundunuz yere göre hangi görevleri yapabileceğinizi çok rahat biçimde bulabileceksiniz. Oyun için ayırdığımız sayfa sayısı sınırlı olduğundan oyuna ilgili genel bilgi vermeyeceğim ve önemli gördüğüm görevlerle ilgili ipuçlarını yazacağım. O yüzden size tavsiyem bir şehrde girdiğinizde herkesle konuşmanız ve uygun gördüğünüz tüm görevleri yapmanız. Özellikle de aşağıda bulacağınız tabloda ismi geçen her yere mutlaka uğrayın, böylece oyunun neredeyse tüm görevlerini açmış olacaksınız. Hazırlanız Arcanum'un mükemmel dünyasına adım atıyoruz.

ÖN BİLGİ

Oyunu oynarken aşağıdaki tablodan oldukça fazla yararlanıcasınız. Tablodaki

koordinatlar sayesinde yazda isimleri geçerek yerleri rahatlıkla bulabilecek ve bana bunları soran e-mailler gönderebilirsiniz. Şehirler haritada yeri geldiğinde çıksalar da, bazı özel yerleri ancak haritada üzerlerine geldiğinizde görebildiğinizden, koordinatları bilmek büyük kolaylık sağlayacaktır.

Crash Site

■ Virgil ile konuştuktan sonra grubunuza katılmasına izin verin. Ben şahsen onu oyunun sonuna kadar grubumdan ayırmadım. Etrafi araştırın ve Radcliffe, Zapruder ve Carpenter'in cesetleri üzerindeki her şeyi alın. İsterseniz ilk durağınız olan Shrouded Hills'e gitmeden önce etrafta dolaşıp kuzeydoğudaki mağarada bulunan Charles Brehgo'nun görevini açabilirsiniz. Böylece oyunun başında biraz exp kazanırsınız.

■ Güneydoğuya doğru ilerleyin ve dikili taş geçin. Yanınızda yaklaşan cüppeli kişiyi biraz sıkıştırın ve Virgil'in sözüne güvenip onu öldürün. Cesedin üzerindeki Molochian Hand kolyesini alın. İleride buna giyen bir sürü düşmanla savaşıcasınız ama bize eninde sonunda bir tanesini lazımlaştırmıştı. Biraz daha yürüyünce dünyaya haritasına gelebileceksiniz. Brehgo görevini yapmayıacsınız Shrouded Hills'e gidin.

Shrouded Hills

■ Sheriff Owens ile konuşup kasaba ve Bessie Toone madeni hakkında bilgi alın. Kasabadan tek çıkış yolunun kuzeydoğudaki köprü olduğunu ve köprünün de haydutlar tarafından tutulduğunu öğreneceksiniz. Ana görevde devam etmek için köprüyü temizlememiz gerekiyor. ■ Kasabada William Radcliffe olduğunu



■ Oyunu sonuna kadar zevkle oynayabilmek için karakter yaratma ekranında oldukça uzun zaman geçirmelisiniz.

İddia eden biriyle tanışacaksınız. Ona inanmayın ve yüzüğü vermeyin.

■ Ristezze'nin dükkanına girin ve yüzüğünüzü göstererek bilgi isteyin. Ona P. Schuyler & Sons hakkında soru sorduğunduzda bilgi karşılığında sizden kamera veya bir Bessie Toone eşyası isteyecek. Crash Site'ta bulduğunuz kamerayı oyunun ilerisinden daha yararlı biçimde kullanmanız mümkün, o yüzden ister kamerayı verin, ister Bessie Toone madenine girip madende ayakkabıyı Ristezze'ye getirin. Bunlardan biri karşılığında Ristezze size Schuyler & Sons'ın yerini söyleyecek ve haritanızda Tarant'ı işaretleyecek. Ayrıca kasabada insanlara sorarak Dernholm'un da yerini öğrenin.

■ Doc Roberts bankayı soygunculara karşı korumanız isteyecek. Bunu yaptığınızda hem ilk başta teklif ettiği ödüllü alacak (büyük seçtiyseniz kılıç, teknoloji seçtiyseniz tabanca, kararsızı seçtiyseniz balta), hem de kasabanın kahramanı olacaksınız (kahramanlıklar L tuşuna basarak açtığınız defterde görebilirsiniz).

■ Inn'de tanışacağınız Sogg Mead Mug eğer karizmanız 8'in üzerindeyse size katılabiliyor. Çok iyi bir yakın dövüşçü olduğundan grubu katmanız öneririm. Arka taraftaki Joachim'in odasına girdiğinizde iki ölü adam ve bir not bulacaksınız. Notta Tarant'a gittiğinizde telgrafını almanız söylüyor.

■ Kuzeydoğuya giden yolu izleyin ve köprüye ulaşın. Haydutlara saldırmadan önce

Sehir

Görev Bölgesi

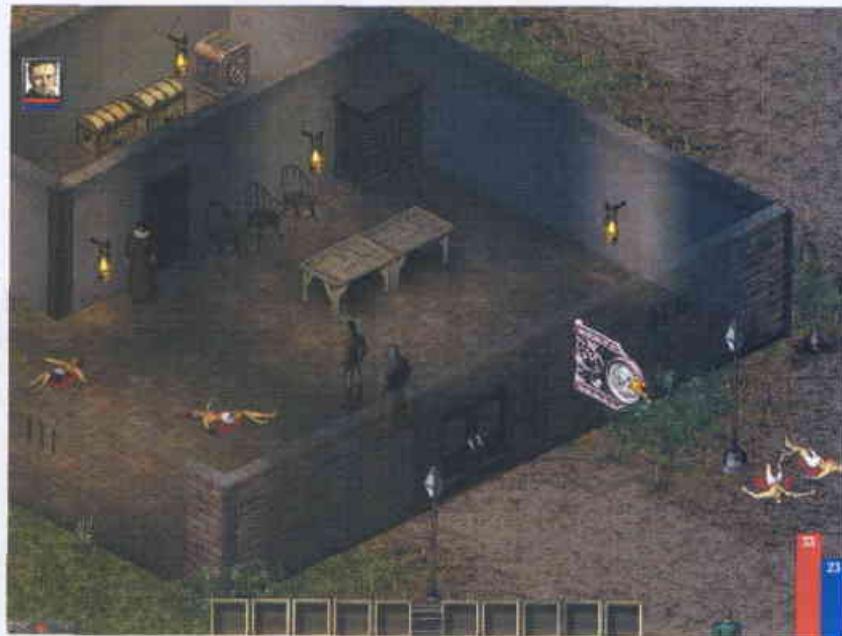
Dijger Bölgeler Geçit

İsmi

Ashbury
Black Root
Caladon
Dernholm
Quintarrra
Roseborough
Shrouded Hills
Stillwater
Tarant
Wheel Clan

Koordinat

505W, 978S
1097W, 1442S
1605W, 1828S
1236W, 1653S
1545W, 658S
1750W, 1516S
1409W, 1317S
1189W, 755S
972W, 1029S
953W, 668S



Shrouded Hills'teki banka soygununu önlükten sonra hırsızların giysilerini alabilirsiniz.

oyunu kaydedin çünkü savaşmak zorunda kalırsanız çok zorlanacaksınız. Seçenekleriniz arasında 1000 altın geçiş ücretini ödemek, eğer Persuasion özelliğiniz yüksekse onları sizi geçirmeye ikna etmek veya onları öldürmek var. Biraz zor olsa da öldürmenizi öneririm. Bunu yaparsanız kasabaya dönüp şeriften ödülünüzü almayı unutmayın. Köprüden geçtiğinizde tekrar Radcliffe ile karşılaşacaksınız. Bu sefer onunla dövüsecek ve öldüreceksiniz. Üzerinden çıkan notu okuyunca "G.L" imzalı birinin onu Preston Radcliffe'i öldürmesi için tuttuğunu göreceksiniz. Dünya haratasına geçin ve Tarant'a gidin.

Tarihten

Tarant çok büyük bir şehir ve burada yapabileceğiniz düzinelere görev bulunuyor. Size ilk tavsiyem teker teker bütün binaları girmeniz ve herkesle konuşarak çeşitli görevleri açmanız. Böylece birazdan ismi gelecek kişiler de daha rahat bulabileceksiniz.

Buraya ilk geldiğinizde kendinizi Boil'in yanında bulacaksınız. Boil şehrin beları bölgesinde ve leveliniz yükselmeden buraya uğraşmamaya kalkmamalısınız. Köprüden ilerleyin ve asıl şehir bölgесine girin.

Telegraf ofisine gidip Virgil'in mesajını alın.

Gazete ofisindeki Victor Wright size zeplin hikayenizi anlatmanız karşılığında 500 altın verecek. Ayrıca hikayeyi gazetedede çıktıığında konuştugunuz şehir ahalisi size bağış yapabilecek. Bunun dışında Wright size Mrs. Halsler'e bir not iletmeniz karşılığında 75 altın verecek. Halster'in evini birkaç blok güneybatıda bulabilirsiniz.

Tarant Üniversitesine gidin ve Aldous Buxington ile konuşun. Size Kadim Tanrılar gö-

revi hakkında bilgi verecek. Bu görev defterinizde gözükmemiş, bir nevi saklı görev diyebiliriz. Ancak ne yapacağınızı bilirseñ size oldukça fazla getiri sağlayacaktır. Kısaca özetlersem Arcanum haratasına yayılmış tanrı heykellerine gerekli adakları götürmelisiniz. Bu adakları sırasız yaparsanız o tanrıının kutsamasını alırsınız, ama eğer doğru sırayı körürseniz alacağınız kutsamlar birleşir ve gerçekten çok güclü hale gelirsiniz. Her çemberde dört küçük, bir de büyük tanrı bulunur. Büyük tanrılarının kutsamasını kazandığınızda önceki dört tanrıinkini kaybedersiniz. Aşağıdaki tabloda (ne zaman 'aşağıdaki tablo' yazsam, tablo başka bir sayfada oluyor. Arayıp bulun artık :) tanrıların yerlerini, yerlerin koordinatlarını, sunmanız gereken adağı ve alacağınız kutsamayı bulabilirsiniz. İzlemeniz gereken sıra ise şu: Ter'el, Makaal, Alberich, Geshtiana, Halcyon, Torg, Bolo, Kerlin, Shakar, Moorindal, Kaitan ve Velorian.

Crash Site'te bulduğunuz notu tren istasyonunun önündeki bekçi Jared'e verin. Sizden 12 East End Avenue adresindeki taşkesiciye gidip Wilhemina adına mezar taşı yaptırmanız isteyecek. Yaptırın.

P. Schuyler & Sons binasına girin ve James Kinsford ile konuşun. Amacınız bodruma inmek olduğundan yardımına yanaşmazsa onu öldürün ve üzerindeki anahtarları alın. Bodrumda birçok zombie öldürreceksiniz ve eninde sonunda Schuyler ailesi ile tanışacaksınız. Onlarla konuşun ve düşmanca davranışmayın. Ölmüş Pelonius Schuyler ile konuşłużda yüzüğün Gilbert Bates için yapıldığını öğreneceksiniz.

Madam Lil'in evi Tarant'taki zevkli yerlerden biri ;) Burada Madam Lil için yaptıığınız

her görevden sonra ödül olarak istediğiniz kızı seçebiliyorsunuz. İlk görevde Moreland evinden kolye almanız gerek. Oraya gidip hizmetçi Laura ile konuşun ve onu hem kolyeyi vermeye, hem de güzelliğini Madam Lil'in evinde kullanmaya ikna edin. Böylece orada sizinle ücretsiz olarak ilgilenecektir (hehe ne kadar da pişliğim :). İkinci görev için Bridesdale Inn'e gidin ve Mr. Langley'den 400 altın isteyin. Onunla konuştuktan sonra oyun saatini beş gün ilerletin ve parayı alın. Üçüncü görevde Mrs. Halster'e bir paket götürüreceksiniz. Son görevde is Lil sizden Medallion of Beauty isteyecek. Eğer günde birinde bu madalyon ile karşılaşırsınız, getireceğiniz yerि biliyorsunuz.

■ Madam Toussade'a gidin, sizden onun veya Delores Beston'un tarafını tutmanız isteyecek. Onun tarafını seçin ve verdiği küreyi Beston'a götürün. Toussade'a geri döndüğünüzde +1 charisma kazanacaksınız.

■ Bates manşyonuna gittiğinizde kapıdaki görevli sizi içeri sokmayacak. Eğer persuasion yeteneğiniz yüksek değilse içeri girmek için size verilen görevi yapmanız gereklı. 18 Ten Hands Alley adresindeki fabrikaya gidin ve buhar motorunun yanındayken zamanı geceyarısına kadar geçirin. İşinlanan haydutları öldürün ve Bates manşyonuna dönün. Manşyonun ikinci katında Gilbert Bates'i bulacaksınız. Onunla her konuda konuşun, size yüzüğü verenin Stennar Rockcutter isminde bir cüce olduğunu, Black Mountain Clan'ı ve kaybolarını anlatacak. Yapmanız gereken haritanızda işaretlenmiş olan yerde Black Mountain Clan'ı aramak. Bu göreve başlamadan önce 20. level civarına ulaşmış olmanız iyi olur, o yüzden diğer görevleri halletmeye devam edin.

Dönüş

■ Şimdi burada yapmanız gereken pek bir şey yok. Saraya giderek King Praetor ile konuşun. Sizden Black Root'taki vergileri toplamanız isteyecek ve burayı haritada işaretleyecek. Dernholm'da dolaşip çeşitli görevleri yaptıktan sonra Tarant'a doğru yola çıkm.

Black Root

■ Black Root belediye başkanı size artık Tarant'a bağlı olduklarını, o yüzden King Praetor'a vergi vermeyecekleri söyleyecek. Onunla biraz konuşunda size kasabanın biraz dışındaki hırsız kampından bıçağını geri almanızı isteyecek. Tren istas-

Tanrı İsmi	Yeri	Koordinatı	Adak	Kutsama
Ter'el	Falcon's Ache	1627W, 56S	Li'tani	+4 bow
Makaal	Bedokaan Village	1180W, 31S	Heartstone	+1 dexterity
Alberich	Wheel Clan	953W, 66S	Lava Rock	+1 strength
Geshtianna	Stillwater	1189W, 75S	Passion Root	+1 beauty
Halcyon	Vooriden	871W, 119S	Olive Tree Branch	+2 willpower, +1 perception, +4 spot traps, +4 heal
Torg	Torg's Altar	1215W, 113S	Ruby	+1 constitution
Bolo	Bolo's Altar	1626W, 163S	Ring	+4 picklock, +4 pickpocket
Kerlin	Kerlin's Altar	882W, 42S	Mnura Coin	+4 haggle
Shakar	Kree	636W, 120S	Bone Weapon	+4 dodge
Moorindal	Ancient Temple	776W, 92S	Black Diamond	+7 backstab, +4 prowling
Kaitan	Gorgoth Pass	1500W, 144S	Geode	+2 beauty, +2 charisma, +4 bow
Velorien	Vendigroth Ruins	308W, 58S	Kendiniz	+100 hit point, +100 fatigue, +8 melee, +12 dodge, +12 pickpocket, +8 firearms

yonundan biraz yukarı gidince hırsızların kampını göreceksiniz. D'ak Taan'la konuşken bıçağı 300 altın karşılığı satın alabilir veya hırsızları öldürürebilirsiniz. Bu açıklamada karakterinizin iyi olmasına dikkat ettiginden hırsızları öldürmenizi öneririm. Bıçağı alıp başkana dönün ve ona Tarant bekçilerinin onu hırsızlardan bile koruyamadıklarını söyleyin. Size hak verecek ve vergilerini ödeyecek. Dernholm'a dönün ve King Praetor ile konuşarak vergileri verin. Ona ödülün az olduğunu söyleyince fazladan 75 altın daha veriyor.

■ Herkemer Oggdoddler'in hayat hikayesini sıkılmadan dinlerseniz size Melee, Dodge, Firearms ve Spot Traps yeteneklerinde Expert seviye eğitim veriyor.

■ Başkanlık sarayının dışında deniz kıyısından doğuya doğru ilerleyin. Yolun üstünde bir halfling büyüğü ile karşılaşacaksınız. Size eski bir oyun oynamayı teklif edecek, kabul edin. Size sorduğu bilmeceye 'clock' cevabını verince bir sonraki halfling'in hırsız kampının batısında olduğunu söyleyecek. Oraya gidin ve ikincinin bilmecesine 'spring' cevabını verin. Üçüncü halfling hemen kuzeyde bulunuyor ve bilmecesinin cevabı 'fire'. Bundan sonra 800xp ve 'mysterious gem' kazanacaksınız. Bu mücevheri kullandığınızda size yardımcı olması için 50. level halfling çağırırsınız.

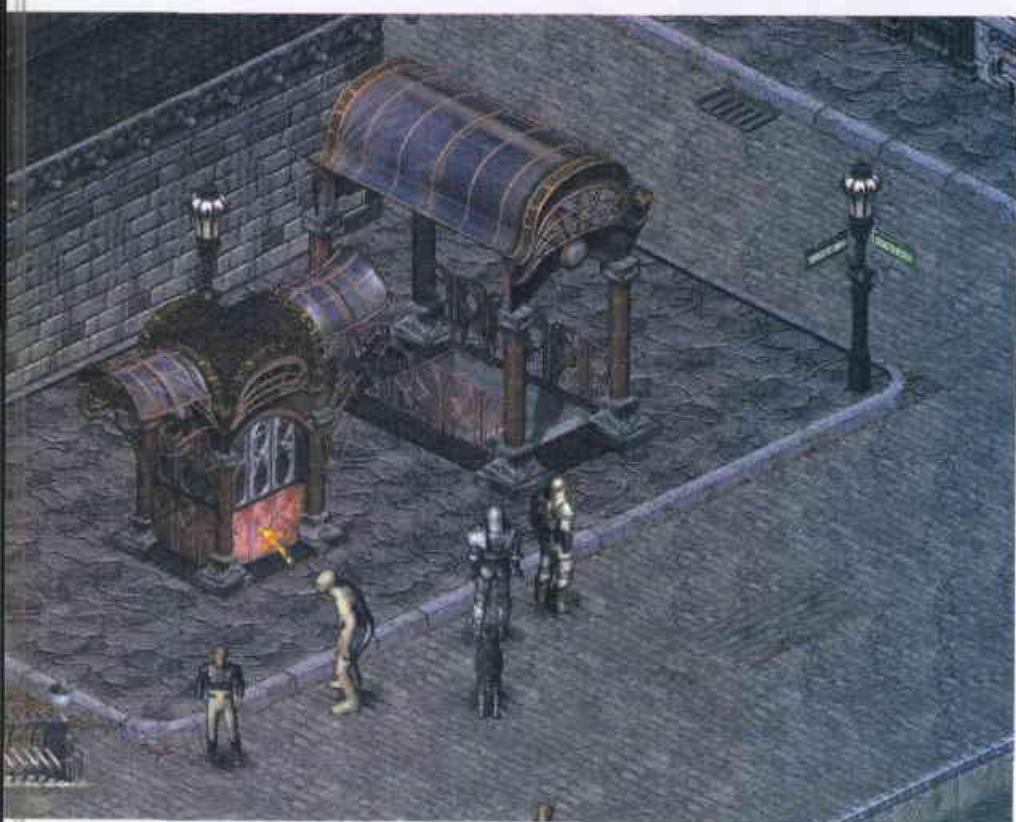
■ Lydia Cameron sizden oğlunun kasaba dışındaki atölyesini incelemenizi isteyecek. Haritada yeri işaretlenen yere doğru yola çıkm.



■ Shrouded Hills'teki köprü haydutları üzerinde dinamit çok etkili olacaktır.

Liam's Workshop

■ Çimlerin arasında belli olan yolu batıya doğru izleyince atölyeye ulaşacaksınız. İçeriden almanız gerekenler Liam'in günübü, 'scroll of disperse magic' ve 'magic trap'. Teknoloji veya büyüğe yatkınlığıza göre parşomen veya tuzaktan size uygun olanı kullanacaksınız. Gününü okuduğunuzda Liam'in bir büyülü portal bulduğunu ve yaratıkların ormana gelmelerine neden olduğunu öğreneceksiniz. Atölyeden çıkışın ve yolu izlemeye devam edin. Liam'in bahsettiği yaratıklarla karşılaşmaya başlayacaksınız. Bu yaratıkların bazıları size göre yüksek level olabilir, dikkatli olun. Liam'in cesedinden biraz daha ilerleyince portalı göreceksiniz. Tuzağı veya parşomeni kısayol slotlarından birine yerleştirin ve hemen portalın yanına giderek bunlardan birini portal üzerinde



Arcanum'un en büyük ve gelişmiş şehri Tarant'ta metro sayesinde aradığınız yere daha çabuk gidebilirsiniz.

de kullanın. Portalla birlikte etraftaki yaratıklar da kaybolacak. Şimdi Black Rot'a dönün ve Lydia Cameron'a olanları anlatın. Size yatkınlığınıza göre 'mage dagger' veya 'chapeau of magnetic inversion' verecek.

Black Mountain Mines

Madenlerde gereksiz yere savaşarak zaman kaybetmenize gerek yok. Yolunuzza çıkmadığı sürece buradaki yüksek level yaratıklarla savaşmayın, çünkü hem silahlarınıza, hem de zırhlarınıza çok zarar veriyorlar. Buradaki amacınız üçüncü kata ulaşmak ve Gudmund Orebender'i bulmak. Gudmund ile konuşunuza Black Mountain Clan'ın Isle of Despair'e sürüldüğünü ve bunun arkasında Vwheel

Clan'lı Loghaire ve elflerin olduğunu öğreneceksiniz. Gudmund'un arkasındaki Pillar of Truth'a tıklayın ve daha ayrıntılı açıklama alın. Madenlerdeki işiniz bittiğinde Tarant'a dönerek Gilbert Bates ile konuşun. Sizden Isle of Despair'e gitmenizi, bunun için de Ashbury'deki kaptan Edward Teach ile konuşmanız söyleyecek.

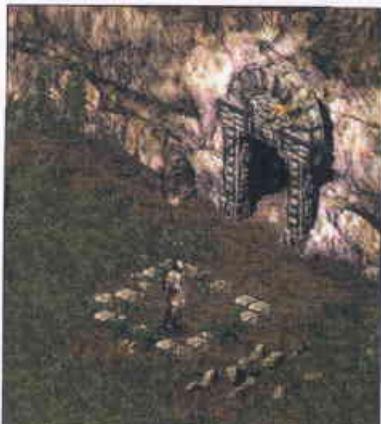
Ashbury

Eğer silahlar kullanan teknolojik biriyseñiz William Thorndrop'un üzerindeki 'looking glass rifle' silahını çalışmaya çalışın. Şimdiye kadar karşılaşışınız en iyi tüfeklerden biri o. Ama sakin William'ı öldürmeyin çünkü kendileri Firearms Master öğreticisidir.

Inn'in doğru tarafında gnome tarafından tek melenen bir köpek göreceksiniz. Gnome'a para vererek gitmesini sağlayın ve köpeği grubunuza katın. Diyebilirim ki bu köpek oyundaki en iyi yakın dövüş elemanı. Silah falan kullanmadığından, silahlara zarar veren yaratıklara karşı bilhassa etkili. Ayrıca bu köpek grubunuza katabileceğiniz eleman sayısına yazılıyor, yanı bir kişi katabiliyor olsanız bile köpeği alabiliyorsunuz.

12 Trellis Way'deki Theodore sizden hemen yan evden 'mechanized plate mail' araklamınızı isteyecek. İçeri girin ve

Wheel Clan'a giriş yolunu görmek için karenin içinde durup Wheel Clan gözlüklerini takmalısınız.



buradaki iki teknolojik yaratığı öldürün. Eğer teknoloji kullanıcısınız bu zırhı vermek yerine saklamınızı öneririm, illa görevi tamamlayayım derseniz verdikten sonra mutlaka çalın.

Şehrin gerisinde görkemli Haunted Castle'ı ziyaret etmenizi öneririm. Bu kalede birçok zombi ve benzer yaratık bulunuyor, exp kazanmak için oldukça yararlı yani. Ayrıca birkaç kat inince Lord of the Damned ile karşılaşma ve onu öldüren kişi olma fırsatınız da var.

Gemilerin bulunduğu yere gidin ve kaptan Edward Teach ile konuşarak Isle of Despair'e doğru yola çıkmak.

Isle of Despair

Isle of Despair oyun boyunca yalnızca tek bir sefer gelebileceğiniz bir yer. O yüzden buraya geldiğiniz anda oyunu ayrı olarak kaydedin ki bir şeyler unutmayın.

Kapıdaki bekçiyile konuşun ve etraf hakkında bilgi alın. Rahatsızlık veren yaratığı öldürmeye kabul edin, suyun sık olduğu yerden karşılıkla geçin ve biraz kuzeydoğuya ilerleyerek ayak izlerini bulun. Bu izleri takip ettiğinizde yaratığın inine geleceksiniz. 29. level 'temporal crusher'ı öldürün ve ortağını araştırıp 'charmed ring'i bulun. Bekçiye dönün ve ödülünü alın.

Büyük binanın önündeki Ogdin ile konuşun. Thorvald'la görüşebilmeniz için kendinizi kanıtlamanız gerekiyormuş. Çukurun yanındaki Gorrin ile konuşarak dövüş ayırlamalısınız. Aşağıya yalnız inmeniz gerekiyindenden grubunuzdakilere beklemelerini söyleyin. İlk dövüşü kazanmanız Thorvald için yeterli, ama devam edip beş dövüşü de kazanırsanız 'champion of the pit' ünvanını kazanırsınız.

Thorvald Black Mountain Clan için Wheel Clan ile konuşmanız gerektiğini söyleyip yerini haritada işaretleyecek. Ancak Wheel Clan'ın mağarasını görebilmek için özel gözlüklerle ihtiyacınız olduğunu öğreneceksiniz. Thorvald bu gözlükleri taşıyor, yanı yeteneğiniz varsa kullanılabilirsiniz. Odadaki sandıktan gözlüklerin şemasını alıp kendiniz yapabilirsiniz. Ya da Ashbury'deki gözlük dükkanına gidip sahibine 'kathorn crystal' vererek yaptırabilirsiniz. Eğer şimdiye kadar bu kristallerden bulmadıysanız adadan ayrılnca 499W, 892S koordinatlarındaki Ancient Shipwreck'e gidin. Geceleri ortaya çıkan iskeletlerin üzerinde bolca bulunuyor kris-tallerden. Artık seçim size kalmış, hiç olmuyor öldürüverirsiniz Thorvald'ı.

Wheel Clan

■ Kathorn gözlüklerini takın ve yerdeki taşın üzerine çıkin. Böylece mağaranın girişini görebileceksiniz. Girişin bir kez göründükten sonra gözlükleri atabilirsiniz. Boşuna yer kapılamasınlar. İçeride yukarıda, ortada ve aşağıda üç yol göreceksiniz. Önce ortadakine girip merdivenlerden inin. Burası taht katı. Biraz ilerleyince Loghaire'in oğlu Randver Thunderstone ile tanışacaksınız. Onunla konuşurken eğer Intelligence değeriniz yüksekse 'Stone' ve 'Shape' kelimelerinin geçtiği diáloglar olacak. Bunların üzerine gidin, ona Lorek ve Clan Wars hakkında sorular sorun. Amacımız Stone ve Shape olayını anladığımızı göstermek. Konuşma bitince Randver'den babasını görmek için izin alın. Size Dredge ismi verilen zindana gitme izni verecek, buranın girişini taht katında biraz güneyde bulabilirsiniz.

■ Dredge'de çeşitli yaratıklarla karşılaşacaksınız. Burada amacımız Loghaire'ye ulaşmak, yine de istediğiniz kadar dolaşıp mal ve exp toplayabilsiniz. Loghaire'i bulduğunuzda size Black Mountain Clan'ın sürülmüşini Elf kraliçesinin istedığını söyleyecek. Ayrıca Quintarra'ya gitmenizi isteyecek, ama yerini bilmediğinden öğrenmek için önce Stillwater'a gitmeniz gerekecek. Loghaire'nin verdiği mektubu almayı unutmayın. Eğer Randver ile konuşurken Stone, Shape nedir öğrendiyseniz Loghaire'e bunu kanıtlayın. Konuşmayı bu şekilde sürdürdüğünüzde onu tahta geri dönmeye ikna edebiliyor ve Loghaire'i geri getiren kişi olarak ün kazanırsınız.

■ Girişten yukarıdaki yolu seçerseniz yaşam alanlarına ulaşırsınız. Burada Vengard Moltenflow aile yadigarını Dredge'den getirmenizi isteyecek (bir oyuncak tren). Erick Obsidian size Iron Clan cücelerinden bahsedecektir. Thrayne Ironheart kardeşine mesaj götürmenizi isteyecek ve Stonecutter Clan'ı haritada işaretleyecek. Bahçe alanında bir zeytin aacı var, dibinde de Kadim Tanrılar görevinde kullanılan 'olive branch' bulacaksınız. Madene indiğinizde Arvid Millstone madencileri öldüren yaratığı temizlemenizi isteyecek. Dread Spider'i öldürünce Wheel Clan kahramanı olacaksınız.

Stillwater

■ Richard Leeks sizden büyüğü Cyrus'ı kontrol etmenizi isteyecek. Şehrin kuzeybatısındaki evine gittiğinizde kan izlerini göreceksiniz. Bu izleri takip ederek mağara ulaşın ve Cyrus ile konuşun. Ma-

garadan çıkış tekrar girince Drog Blacktooth ile karşılaşırsınız ve onu öldürün Cyrus'ı serbest bırakırsınız.

■ Bleeding Rose Inn'de hanç ile konuşun ve Joachim'in kitabını alın. Bazen Virgil ile kitabı üzerinde konuşmanız da mümkün oluyor.

■ Brigitte size birinin tanrı Geshtiana'nın heykelini çaldığının söyleyecek. Haritanın güneydoğu kısmındaki evinde Marley'i bulacaksınız. Onu ister ikna edin, ister öldürün. Heykel biraz büyük olduğundan envanterinizde yer açmanız gerekebilir. Heykel Brigitte'ye götürünce +1 beauty kazanacaksınız (bir de sürpriz kazanırsınız, geri çevirmeyin derim ;)

■ Quintarra'nın yerini söyleyecek kişi Myrth. Ama ağızından laf almak için bir numara yapmanız gerekecek. Size Quintarra'ta neden gitmek istediğiniz sormasında bir sakıncı olup olmadığını sorunca 'i don't mind' cevabını verin ve sonra konuşmayarak bekleme seçeneğini seçin. Sonra da ona 'I said I didn't mind...' ile başlayan seçeneği söylediğinizde sizden hoşlanacak ve Stillwater Giant kürkü karşılığında Quintarra'nın yerini söylemeye teklif edecek.

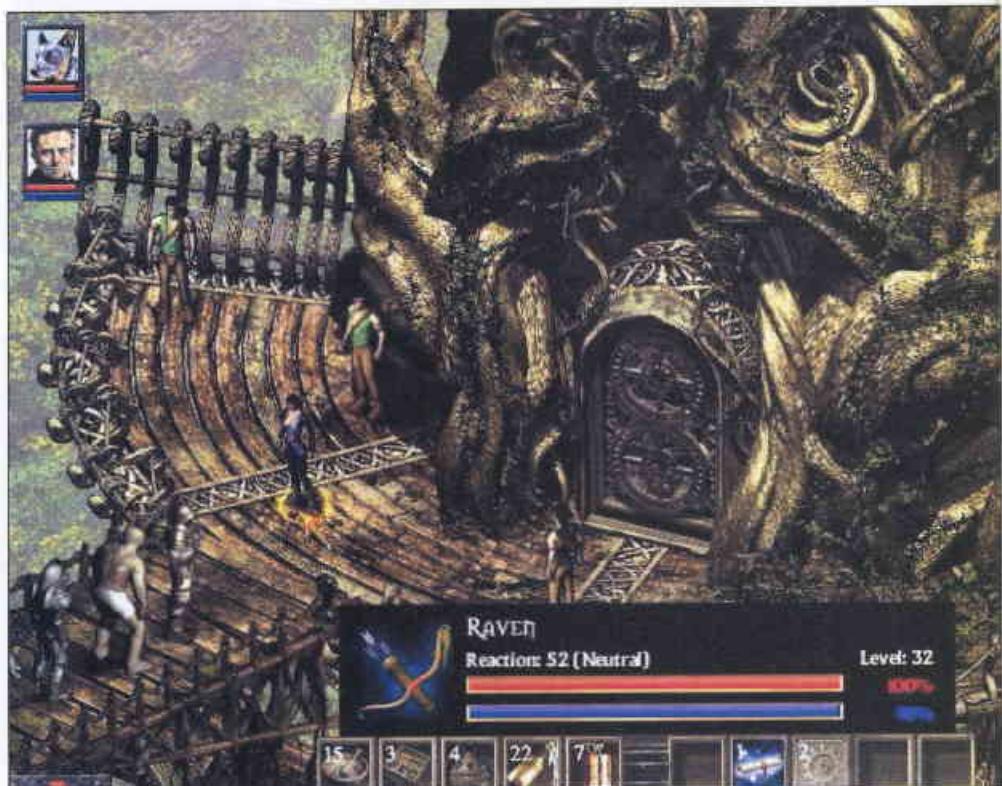
■ Xavier Hippington size Stillwater Giant'ın bir şekilde değiştiren olduğunu söyleyecek ve elinize bir tuzak verip yakındaki mağaraya yollayacak. Buraya gidip minik mavi tavşan üzerinde tuzağı kullanın. Xavier yaratığı onaylaması için Tarant Zo-



logical Society'de çalışan Dr. Tristan Fenwick'e gitmenizi söyleyecek. Yani buradaki diğer görevleri bitirince Tarant'a gitmeli, Fenwick'le konuşmalı, H.T. Parnell müzesine gitmeli ve 2000 altın verip Stillwater Giant kürkü almalıdır (veya Parnell'in üzerindeki anahtarları çalmalısınız). Kürkü Myrth'e götürünce Quintarra'yı haritada işaretleyecek. Quintarra'ya gitmek için dağların arasındaki Hardin's Pass isimli geçitten geçmeniz gerekiyor. Bu geçide geldiğinizde güneye ve batıya doğru ilerleyin. Eninde sonunda dağları geçeceksiniz ve bir daha uğraşmanıza gerek kalmayacak.

Stillwater'da efsane olan bu canavarı yakaladığınızda kürkünü Tarant'ta 2000 altına satabilirsiniz.

Qintarra'daki Raven, T'sen Ang görevini bitirdikten sonra ister seniz grubunuza katılacaktır.





● Bazı görevlerde aldiğiniz eşyaları sahibine geri vermek daha iyi. Plate Mail bunun en güzel örneği.

Quintarra

- Hemen kuzeyinizdeki ağaçlığa girin ve nöbetçilerle konuşun. Quintarra'ya girmenize izin vereceklerdir.
- Jormund size Wrath isimli bir büyüğü için çalıştığını ve Wrath ölene veya onu azledene kadar çalışmak zorunda olduğunu söyleyecek. Wrath'in kulübnesine gittiğinizde onun öldürülmuş olduğunu göreceksiniz. Cesedin üzerindeki şarap kadehini alın. Tekrar Jormund'a dönünce onun cinayetle suçlandığını öğreniyoruz. Göreviyle olayı incelemek istedığınızı söyleyin ve Jormund ile konuşun. Ona kadehi gösterin. Sharpe'in dükkânına gidin ve saatı 22:00'ye kadar ilerletin. İçeri girin ve bir şekilde vazonun içindeki zehir şişesini alın. Zamanı sabaha ilerletin ve Ivory ile konuşun. Ona zehir şişesinden ve kadehden bahsedince Wrath-Ivory-Wrath arasındaki aşk ilişkisini öğreneceksiniz. Jormund'un başındaki göreviyle gidin ve ona olanları anlatın. Jormund size ödül olarak Staff of Xoranth verecek.
- Ellumyn'e istediği mithril'i bulursanız karşılığında Ellumyn's Bow ve 1700xp kazanacaksınız.
- Raven ile konuşun ve annesi Silver Lady ile görüşmek istedığınızı söyleyin. Bunun için önce bir görev tamamlamanız gerekiyor. Raven, Falcon's Ache'in yerini haritaniza işaretleyecek. Oraya gidin ve

● Haritadaki bazı yerleri açmak için tam koordinatlarını bilmeniz gerekiyor.



● T'sen Ang'daki göreviniz bitince bütün Dark Elf'leri öldürün.

grubunuzdakilere beklemelerini söyleyin. Eğer Raven'ı iyi dinlediyseniz bu kutsal yerdeki ruhlann kan dökenleri cezalandırıklarını öğreneceksiniz. William Bench ile konuşun ve ona hakaretler yağıdrama ya başlayın. Eninde sonunda sınırlenecek ve size vurduğu anda ruhlar hepsini öldürrecek. Artık Raven'a dönüp Silver Lady'ı görebilirsiniz. Lady'nin söyleditiği her şeyi, anlamasınız bile dinleyin. Sonra dışarıda söylediği her şeyi Raven'a sorarak anımlarını öğrenin. Duymaya çalışığınız bilgi M'in Gorad'ın bir Dark Elf olduğu ve Tarant'ta yaşayan Renford A. Terwilliger'i bulmanız gerekiyor. Yani şimdi Tarant'a gitmemiz gerekiyor.

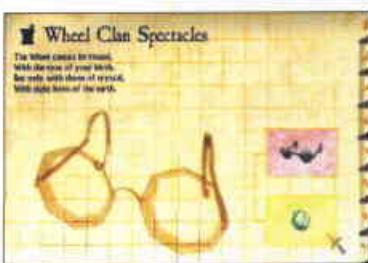
- Swift sizden onu Tarant'a götürmenizi isteyecek, nılsısa oraya gidiyorsunuz. Eğer Swift'in isteğini başlarda kabul edip uzun süre Tarant'a gitmezseniz şikayet edip ayrılıyor.
- Tarant'a gittiğinizde Hall of Records'a gidin ve alt kata inerek göreviye Terwilliger hakkında soru sorun. Ona 50-100 yıl öncesini araştırmasını söyleyince Terwilliger'in 'T'sen-Ang: Horror Among the Dark Elves' isimli kitabın yazarı olduğunu öğreneceksiniz. Buradan çıkışın ve üniversite kütüphanesine gidin. Kütüphaneye üye olun ve Kendrick Wales'in 'Curse of T'sen Ang' isimli kitabı alın. Bu kitabı okuyunca 'Horror' kitabındaki laneti ve kalan tek kopyanın Caladon'daki Victor Misk'te olduğunu öğreneceksiniz.

Caladon

- Caladon'da karşılaştığınız kişilere Victor Misk hakkında soru sorduğunuzda

eninde sonunda onun 9 Gray Wolf Terrace adresinde oturduğunu öğreneceksiniz. Bu adrese gidin ve Lillian Misk ile konuşun. Victor'un dört gün önce öldüğünü ve kitabı yalnızca onun ve babasının bildiği bir yere sakladığını öğreneceksiniz. Lillian ile biraz daha konuşun ve Kendrick Wales'in Victor hakkında nasıl bilgi aldığı bulacağınızı söyleyin. İlk olarak evdeki hizmetçileri sorgulayacaksınız. Wesley Carrington ve Brinda ile konuşun, ikisi de suçlamaları kabul etmeyecekler. Ana odada, kanepenin altında göreceğiniz pasaportu alın. Carrington'in pasaportundan 25 Dragon's Turnabout adresinde oturduğunu öğreneceksiniz. Ayrıca Lillian Misk'in üzerindeki anahtarı çalışmaya çalışın ve bu anahtar kullanarak cam bölümde sergilenen 'Durin's Truth' kitabını alıp okuyun (Iron Clan hakkında bilgi alacaksınız). Carrington'in evine gittiğinizde Elmer Burbottom'dan (Tarant'ta araştırılacak bir kişi daha) bir not bulacaksınız. Bu görevi daha sonra tamamlayacağız.

- Mezarlığa gidin ve Victor Misk'in taze kapatılmış mezarına bakın. Oradaki cüce Bingham Schulefest ile konuşun ve mezarı açmakla ilgili bir şeyler söyleyin. Size para karşılığında küreğini verecek, küreği aşağıdaki slotlardan birine yerleştirin ve gece olup da mezarın yanında nöbetçi yokken mezar kazın (olur da nöbetçilerden biri siz görürse onu öldürün). Mezarın içinde bir kafatası ve kitap bulacaksınız. Kitabı okuyun ve onun Roseborough'dan alındığını öğrenin. Schulefest'e bunu sordığınızda Roseborough'un yeri haritanızda işaretleyecektir.



■ Eğer Wheel Clan gözlüklerini bulamadıysanız, kendiniz yapabilirsiniz.

■ 15 Old King's Way adresinde Hieronymous Maxim'i bulacaksınız. Eğer ona oyunu başında bulduğunuz kamerayı ve rirseniz (satmadıysanız) size bir 'medical arachnid' verecek ve 9000 xp kazanacaksınız.

■ 25 Old King's Way adresinde David Wit ve kızı Cynthia oturuyor. David ile konuşun ve tavşanlarına ne olduğunu bulacağınızı söyleyin. Dışarı çıkin ve zamanı geceye kadar ilerletin. Cynthia'nın bir kurtadam şeklinde tavşanları parçaladığını göreceksiniz. Sabah olunca içeri girin ve David'e durumu anlatın. Ona kızı için tedavi bulmaya çalışacağınızı söyleyin (bunu oyunun sonlarında Tulla'da bulacaksınız).

■ Sarayda Prens Auguste Farad ile konuşun. Günün birinde yolunuz Razor's Pointe'ye (koordinatları 1505W, 1772S) düşerse oradaki cesette kolye bulacaksınız. Prense dönüp Aria'nın öldüğünü söyleşeniz size kolyeyi ve 1000 altın verecek. Ayrıca Aria aynı zamanda Dernholm'daki Praetor'un kızı olduğundan oraya uğradığınızda kral ile de konuşmayı unutmayın.

■ Polis merkezinde Henderson ile konuşun ve ona cinayetleri çözmekte yardımcı olacağınızı söyleyin. Yan odadaki Renee ile konuşun ve bilgi alın. İki cinayet mahallinden birine gidince içerideki kilitli kapıya fark edeceksiniz. Henderson'a durumu söyleyince size üçüncü cinayetin olduğu yere gönderecek. Burada yerde kanla L'anamelach yazılı olduğunu göreceksiniz. Henderson size bunun bir iblis ismi olduğunu ve bunun hakkında bilgiyi Tarant'tan alabileceğinizi söyleyecek.

Tarant

■ Caladon'dan Tarant'a gidebilmek için kullanabileceğiniz iki yol var. Caladon'dan parasını vererek gemiye binebilir ve anında Tarant'a ulaşabilirsiniz. Ancak Kadim Tanrılar görevi için zaten eninde sonunda gitmeniz gereğinden size bu noktada Gorgoth Pass (1500W, 1443S) geçidini kullanmanızı öneririm. Bu geçit önceki geçitten çok daha zorlu yaratıklar (çoğu silaha ve zırha zarar veren cinsten)



■ Oyundaki en büyük yardımcınız olacak olan bu silahı çok ucuza üretebilirsiniz.

var ve oldukça iyi exp kazanmanız mümkün. Burada da sürekli olarak kuzeye ve doğuya doğru ilerlediğinizde dağları aşmış olacaksınız. Kadim Tanrılar görevi için gerekli sunağı geçmişin kuzey kenarında bulacaksınız.

■ Tarant'a ulaştığınızda yine Hall of Records'a gidin ve Elmer Burbottom'ın Ashbury'de yaşadığı öğrenin. Üniversiteye gidin ve iblisbili Professor Eakins ile konuşarak L'anamelach hakkında bilgi alın. Bu iblis öldürmek için Pit of Fires'tan Sword of Xerxes'i almamız gerektiğini öğreniyoruz. Şimdi ilk olarak Ashbury'e gidin ve 14 Trellis Way adresini kontrol edin. Burada bir suikastçının Kendrick Wales'e (Horror kitabının yazarı) saldırdığını göreceksiniz. Henüz ölmemiş olan Wales'in asıl adının Elmer Burbottom olduğunu ve kitap hakkında bilgi almak için Carrington'a rüşvet verdigini öğreneceksiniz. Onun için yapabileceğiniz hiçbir şey yok, o yüzden Pit of Fires'a doğru yola çıkin.

Pit of Fires

■ Zindanın girişinde bir grup macera-pest göreceksiniz. Eğer 'persuasion' özellikleñiniz kuvvetliyse bunlarla konuşurken iblisin güçlerini abartarak onları gaza getirebilir ve sizin için içeriye girip kılıç almalarını sağlayabilirsiniz. Ama bu şekilde içeride alacağınız güzelim exp puanlarından mahrum olursunuz.

■ Pit of Fires tek katlı bir zindandan oluşuyor ama içinde çok kuvvetli ateş yaratıkları var. Bu yaratıklar genellikle odalarда gruplar halinde bulunuyorlar. Bu yüzden oda girişlerinde yavaş hareket edip onları teker teker üzerinize çekmeye çalışın. Aksi halde işiniz çok zorlaşır. Bu yaratıklar silahlara ve zırhlara zarar verdiklerinden yanınızda yedek silah ve zırh olmasını öneririm. Kılıçın bulunduğu Lav odasına ulaştığınızda, kılıçın içinde bulunduğu yer açık olduğu sürece size alev zararı verecek. Yani kılıç almak için oyalanmayın ve önceden envanterinizde yer açmış olun (hoş ufak bişey kılıç dediğin).



Caladon

■ İblise öldürücü darbeyi indirmenin zamanı geldi. Öncelikle Lillian Misk'in evine gidin ve ona ispiyonunun hizmetçi olduğunu söyleyin. İlginçtir ki hizmetçi de la-netin kurbanı olmuş ve kalbinde bir bıçakla ölü bulunmuş. Şimdi polis merkezine gidin ve Henderson'a Xerxes'i bulduğunu söyleyin. Size şehrin altındaki yasağın kanalizasyona girme izni verecek. Merkezden çıkin ve hemen doğudaki kapısındaki görevli olan yapıya girerek kanalizasyona inin.

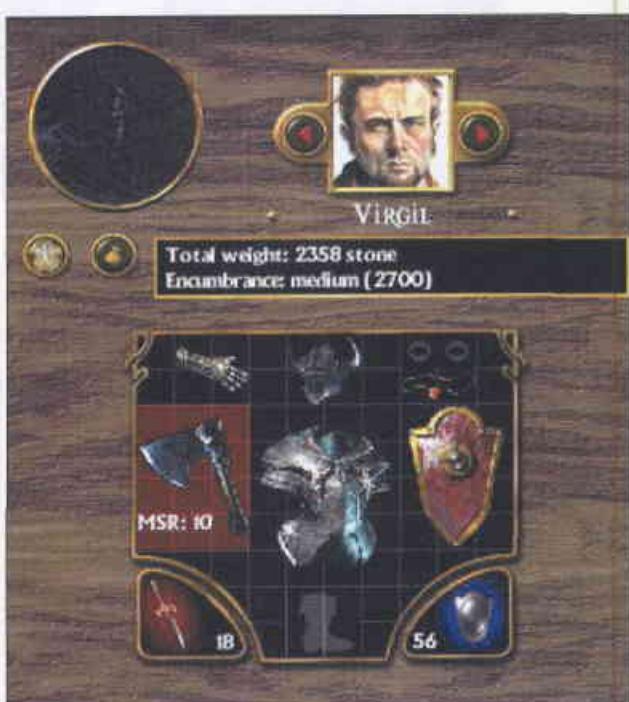
■ Aradığınız şey kocaman bir iblis değil şimdilik, onu bir elf kılığında bulacaksınız (ruhuna girmiş). Burada dikkat etmeniz gereken şey elf'e sizden başkasının saldırımı ve sizin de elinizde mutlaka Sword of Xerxes tutuyor olmanız. Aksi halde iblis ortaya çıkacak ve görevi batracaksınız. Vincent (elf) öldüğünde polis merkezine çıkin ve Henderson'dan 2000 altın ödülünezzü alın.

Bu aylık bu kadar yeter. Gelecek ay çözümün kalan kısmını ve yer kalırsa birkaç ufak strateji daha yazacağım. Görüşmek üzere. ☺

Eser Güven | eser@level.com.tr

■ Kadim Tanrılar görevin de bulacağınız sunaklara gerekli adakları koy malısınız.

■ Kendi giyiminize gösterdiğiniz özeni, grup elemanlarına da göstermelisiniz.



hilekar

En son oyunların hileleriyle
tekrar karşınızdayız.

Disciples II: Dark Prophecy

Oyun esnasında 'Enter'a basıp aşağıdaki kodlardan birini girin. Daha sonra 'Enter'a basarak oyunu devam edin.

Kod	Sonuç
moneyfornothing	'Mana' ve 'Gold' u 9999 yapar.
help!	Sağlık!
wearethechampions	Görevi kazandırır.
loser	Görevi kaybettirir.
herocomesthesun	Tüm hantayı açar.
paintittoblack	Hide Unseen Map
anotherbrickinthewall	Binaların yeniden inşa edilmesine izin verir.
givepeaceachance	Ülkeleri barıştırır.
budtothebone	Ülkeleri birbirine düşürür.
cometogether	Ülkeleri bir araya getirir.
jump	Bir dahaki level'a geçeriz.
stairwaytoheaven	Tüm tyeleri level atlatabilir.



4x Evolution 2

Para kazanmak için; Get Money

Oyunu başlatıldığtan sonra goldfinger yazın. Bir korna sesi duyacağınız. Daha sonra givememoneyordie yazın ve 1 milyon dolar kazanın.



Capitalism II

Kredi için:

Cheat mod'unu aktif hale getirmek için 'Shift' tuşunda elinizi basılı tutarken '6789' yazın. Daha sonra 'Alt' ve 'C' tuşlarına birlikte basarak 10 000 000'dan fazla kredi kazanın.



Blade Runner

Sonsuz para için:

Öncelikle 'Easy' modunda yeni bir oyun başlatın. Karakteriniz McCoy, Runciter's Animals'in önünde durduğu zaman, oyunu yeniden 'Easy' modunda başlatın. 'Money' ekranına baktığınız zaman, sonsuz para kazanmanızı göreceksiniz.



Casino Tycoon

'Casino Tycoon\GameData\Objects\' klasöründe gidin ve 'Globals.ini' dosyasını açın. Buradan 'StartingCashEasy = 20000.0 // starting cash for novice level : 20000.0' satırını bulun. Daha sonra bu satırı 'StartingCashEasy = 9990000.0 // starting cash for novice level : 9990000.0' olarak değiştirin. Eğer bu işlemi doğru olarak yaptıysanız, artık aylıkları değiştirebilir ve alanlar için istediğiniz fiyatları belirleyebilirsiniz.



Secret Service

Oyun sırasında 'e' tuşuna basarak konsolu açın. Daha sonra aşağıdaki kodlardan herhangi birini girin.

Kod	Sonuç
aigodmode 1	God mod.
aiprotectprotecce 1	Korumalı God mod.



CHEATSTATION



Monsters Inc.: Scream Team (PS One)

99 hak: oyun esnasında L1 + R1'i basılı tutarken, yuvarlak(3), üçgen, kare, X ve üçgen yapın.

Tam sahil: oyun esnasında L1 + R1'i basılı tutarken, yuvarlak(3), kare, üçgen, X ve üçgen yapın.

Tam dolu korkumetre: oyun esnasında L1 + R1'i basılı tutarken, yuvarlak(3), kare(2), X ve üçgen yapın.

MegaMan X6 (PS One)

X kalkan: açılış ekranında start'a basın. Yeni oyuna başlamadan önce sol(3) ve sağ yapın.

Dark Revived Hunter: aynı şekilde önce start, ardından da L1(3) ve R2 yapın. Oyunu başlayıp Revived Hunter'ı bulun. Yerinde Dark Revived Junter olacak.

Airblade (PS2)

Hile modu: story moda gelip, bölüm seçme ekranında yukarı, aşağı, yukarı, aşağı, L1, L2, R2, R1 ve select + X yapın. Tüm bölümler, karakterler ve bonuslar açılacak.

Dropship (PS2)

Yenilmezlik: ana menüde "Classified Files" opsiyonunu seçin. Kod olarak "TEAMBUDDIES" yazın.

Sınırsız cephe: "BLASTRADIUS"

Bölüm seçme: "KINGSLEY"

Bonus level 1: "KREUZLER"

Bonus level 2: "SHEARER"

Bonus level 3: "UBERDOOPER"

Extermination (PS2)

Expert mod: oyunu elli köpek etiketini de toplayarak bitirin ve kaydedin. Sarı "Rear Of Compound" dosyasını yükleyerek oyunu yeniden başlayın.

Gizli mod: oyunu elli köpek etiketini ve Roger'ın biçağını bularak bitirin. Oyununuzu kaydedin. Sarı ve yanında yıldız beliren dosyayı yükleyin.

F1 2001 (PS2)

Bonus FMV: oyundaki tüm ödüllerini aldığınızda, "Player Review" menüsünde "Season 2001 Review FMV" açılacaktır.

Jak And Daxter: The Precursor Legacy (PS2)

Alternatif son: oyunu 101 güç pil toplayarak bitirin.

World War III: Black Gold

Oyundayken 'Enter' a basin ve 'peace' yazın. Daha sonra aşağıdaki kod'lardan istediğiniz birini girin.

Kod	Sonuç
BeautifulWorld	Haritanın tamamını gösterir.
HereYouAre!	Düşman birimlerini ve yapılarını gösterir.
Shower	Ekranda çok büyük hırfaların görüntüsünü.
MoneyForNothing	Para verir.
Limit_up	Birimlerin fiyatını artırır.
NobelPrize_1	Hızlı arama yapar.
Smash	Kocaman bir patlama



Star Wars: Star Fighter

Options'da 'oversee' yazın, tüm cheat'ler aktif olsun. Daha sonra aşağıdaki kod'lardan istediğiniz birini girin.

Kod	Sonuç
heroes	Gemi resimleri.
ships	Düşmanların gemi galerisi.
w0z	Christmas FMV sequence
lteam	Programlama takımını görme.
steam	Programlama takımını görme.
simon	Simon'un resmi.
credits	Oyunu yapanların listesi.
bluensf	Bonus böülümler için gizli uzay gemisi.
jarjar	Jarjar mod'u ve ters kontroller.
minime	Dayanıklılık.
lt0jgd	Programının mesajı.



Wipeout Fusion (PS2)

Özellikler açık: ana menüde "Extras" a gelin ve "Cheats" e girin. Daha sonra X, üçgen, yuvarlak, üçgen ve yuvarlak yapın.

Sınırsız silah: aynı şekilde üçgen, yuvarlak, X, yuvarlak ve kare yapın.

Sınırsız koruma: aynı şekilde üçgen(2) ve kare(3) yapın.

Retro araçlar: aynı şekilde X, yuvarlak, üçgen, kare ve X yapın.

Hayvan araçları: aynı şekilde üçgen, yuvarlak(2), üçgen ve X yapın.

Hızlı araçlar: aynı şekilde kare, X(3) ve üçgen yapın.

James Bond 007: Agent Under Fire (PS2)

Sınırsız sağık: ana menüde L1 + R2'yi basılı tutarken yukarı, aşağı, yuvarlak(2), aşağı(3), sol ve yuvarlak yapın. Oyunu başla-

Serious Sam: The Second Encounter

Normal oyunda cheat kullanmak için; tuşunu kullanarak konsol penceresini açın ve aşağıdaki kodlardan istediğiniz birini girin.

Kod	Sonuç
please god	God mod.
please giveall	Tüm araçlar.
please ghost	Hayalet mod'u.
please invisible	Görünmezlik.
please killall	Tüm düşmanları öldürür.
please open	Tüm kapıları açar.
please fly	Uçma mod'u.
please tellall	Netrics'a'dan gelen tüm mesajları gösterir
please refresh	Sağlığı sıfırlar.

Demo versiyonunda cheat kullanmak için; ~ tuşuna basarak konsolu açın ve aşağıdaki kodlardan birini girin.

Kod	Sonuç
please giveall	Cephaneleriyle birlikte tüm silahlar.
please killall	Bölümdeki tüm canavarları öldürür.
please open	Tüm kapıları açar.
please invisible	Görünmezlik.
please god	God mod.
please refresh	Enerjinizi doldurur
please fly	Uçma mod'u.
please ghost	Hayalet mod'u.
please tellall	Tüm mesajları görürsünüz



Heist

Ekip için tam sağlik:
Oyun esnasında 'Right Ctrl', 'Shift' ve 'H' tuşlarına aynı anda basın.



Anno 1602

Oyndayken 'Shift', 'Ctrl', 'Alt' ve 'W' tuşlarına aynı anda basın. Sol üst köşede bir kutu görünecek. 2061 yazıp 'Enter' a basın. Daha sonra 'Shift' a basın ve ardından yeniden 'Enter a basın. Şimdi aşağıdaki kodlardan istediğiniz birini girin:

Kod	Sonuç
Shift-M	Para
Shift-K	Cannon
Shift-T	Odun
Shift-Z	Araçlar
Shift-H	Tugla

Tüm görevler

'game.dat' dosyanızı 'notepad' veya istediğiniz herhangi bir kelime ile açın; sonrasında aşağıdaki satırı şu şekilde değiştirin: 'Volume: -750, 0, -5?' satırını 'Volume: -750, 0, -580' olarak...



SimGolf

Para için;
'Shift' tuşunda elinizi basılı tutarak 'equals' yazın, 10 000\$'niz olsun.



Hile yaparken nelere dikkat etmeli ?

- Eğer bir hileyle yapımadan önce konsolu açın deniyorsa bu tuş ya "üzerinde é harfi bulunan tuş" ya da ~ tilde ü tuşunun üstündeki tuş'tusudur.
- Eğer bir dosya açıp onda değişiklik yapmanız söylüyorrsa aksi belirtilmemişke her zaman notepad ile açın.
- Eğer bir dosyada değişiklik yapacağınız MUTLAKA yedekini alın.
- Eğer hex editör kullanırsanız bu "ultra edit" gibi ayrı ve özel bir programdır.
- Eğer hile çalışmıyorsa muhtemelen elinizdeki versiyona uygun olan hile bu değildir. Hemde bizi suçlamayın.



CHEATSTATION

Twisted Metal Black (PS2)

Yenilmezlik: kontrol seçenekini "Classic" yapın. Oyun esnasında L1 + R1 + L2 + R2'yi basılı tutarken hızlıca yukarı, aşağı, sol, sağ(2), sol, aşağı ve yukarı yapın. Bu hile story, endurance, challenge ve multi-player modlarında çalışır.

Sınırsız sağlık ve turbo: oyun esnasında L1 + R1 + L2 + R2'yi basılı tutarken hızlıca sağ, sol, aşağı ve yukarı yapın.

Mega makineli tüfek: oyun esnasında L1 + R1 + L2 + R2'yi basılı tutarken hızlıca X(2) ve üçgen yapın.

Tek vuruşa öldürme: L1 + R1 + L2 + R2'yi basılı tutarken hızlıca X(2) ve yukarı yapın.

God mod: L1 + R1 + L2 + R2'yi basılı tutarken hızlıca yukarı, X, sol ve yuvarlak yapın.

Shadow Force: Razor Unit

Oyun esnasında konsolu açmak için "é" tuşuna basın. Daha sonra aşağıdaki kodları girin.

Kod	Sonuç
aiGodMode	Düşmanı için God mod'u
aiProtectProtectee	Korunaklı God mod
god	God mod
aiDisableEars	Düşmanlar sizi duyamaz
aiDisableEyes	Düşmanlar sizi göremez
noclip	Hayalet mod'u



Aquanox

Sınırsız kredi

Note: bu hile için bir oyun dosyasını değiştirmeniz gerekecek o yüzden tüt-fen yedeğini almayı unutmayın. "player_start.des" dosyasını bir hex editor ile açın. Dosyadaki credits e rakam olarak "999999" yazın.

Hile kodları

Start menüsündeki run seçenekini açın ve "aqua.exe -redrum -stendek" yazın. Daha sonra aşağıdaki kodları girebilirsiniz

Sonuç	Tuş
Yenilmezliği açar/kapar	[F7]
Görünmezliği açar/kapar	[F8]
Görevi otomatik olarak tamamlarsınız	[F10]
Görevi bitir	[F11]
Görevi başarısızlıkla sonuçlandırır	[F12]



Gothic

gothic.ini dosyasını bir notebook ile açıp bloodDetail'i 1 den 3 e çıkararak Blood modu açabilirsiniz veya test modu 0 dan 1 e çevirip oyun içün hileleri açabilirsiniz

[F2] - Konsol	
[F3] - Pencereden oynarsınız	
[F4] - Normal mod	
[F5] - Sabit kamera	
[F6] - Hareketli kamera	
[F7] - Oyundaki bölümler içinde gezinir	
[F8] - Sağlıklı ve mana doldurur	
H - Karakter kendini zarar verir	
Z - Karakter etrafında döner	
K - Karakter topraga gönülerek yok olur	
God Mod ve tam sağlık	

"S" tuşuna basıp "Marvin" yazın ve gene "S" tuşuna basın. Eğer doğru yapmışsanız sol üst köşede Marvin belirecektir. Şimdi F2 tuşuna basarak konsolu (cheat god) yazarsanız god mod açılır. Eğer (cheat full) yazarsanız tüm sağlığını dolacaktır.

Sonra...
Yukarıdakileri yapmışsanız [F2] ye basıp (cheat eat) yazarsanız tam sağlığı verebilecek ve (cheat kill) yazarsanız düşmanınızı öldürereksiniz

Silah Listesi

İstedığınız silahı vermesi için isimlerini bu listedeki gibi yazmalısınız	shotgun
bazooka	panzerschreck
bar	
mp44	thompsonsmg
p38	mp40
steilhandgranate	springfield
m1_garand	kar98sniper
kar98	



Medal Of Honor: Allied Assault

Start menüsündeki run seçenekini açın ve "oyunu kurduğunuz dizin\moha.exe" +set ui_console 1 +set cheats 1 +set theresismonkey 1. Tek kişilik bir oyuna başlayıp -tuş ile konsolu açın. Sonra aşağıdaki kodları girebilirsiniz.

Sonuç	Kod
God mod	dog
Tam sağlık	fullheal
Tüm silahlar ve cepheane	wuss
No clipping mod	noclip
Hedefi kaldırır	notarget
Envanterinizi listeler	list\inventory
Seçtiğiniz yere işinler	tele [x y koordinatları]
O anki koordinatlarınızı söyle	coord
Sağlığı ayarlar	health [rakam]
İntihar edersiniz	kill
İstediğiniz silahı verir	giveweapon weapons/"[silahın adı]".

Star Trek: Armada II

Oyun sırasında hileleri açmak için Enter tuşuna basın. Girdikten sonra gene Enter tuşuna basarak hileleri çalıştırabilirsiniz.

Kod	Sonuç
canofwhoopass	Geminin yapay zekası artırrı
showmethemoney	Daha fazla Dilithium
screwyoguysimgoinghome	multi-player modda boot listesi
phonehome	multi-player modda Chat listesi
kobayashimaru	Görevi geçersiniz
kobayashimaru_lost	Görevi kaybedersiniz
imoutlastepwithreality	Gamma quadrant'a sokar
nomoreships	Düşmanın Science shipları kaybolur
youstopmecold	Daha hızlı gemi üretimi
avoidance	Daha hızlı personel üretimi



CHEATSTATION



Robot Wars

Para Hilesi

Adınızı JPEARCE olarak girerseniz, 9999999 para alacaksınız ve kilitli olan herşey açılacak.

WWF Smackdown 3: Just Bring It

Smackdown Metre'yi doldurmak:

Smackdown metrenizi çabucak doldurmak için, rakibinizden uzakta dururken Taunt tuşuna

basın. Eğer Smackdown Metre'niz tamamen boşsa, bunu birkaç kez yapmanız gerekebilir.

Özel hareketi kısa yoldan yapmak

Özel hareketinizi kısa yoldan yapmak için, rakibinizi kafadan yakaladıktan sonra X'e ve daha sonra L1'e basın. Eğer rakibiniz blok etmeye çalışırsa, L1'e basın.

Story mode hilesi

Story Mode'da oynarken 4

basın. Eğer Battle Royal'e geldiğinizde, köşe direğine çırık milletin birbirini dövmesini bekleyin. Sona kalan adamı tepelemek daha kolay olacaktır ve kazanacaksınız.

SHARK KÖŞESİ

Bu kodları kullanabilmeniz için Gameshark, Exploder, Action Replay cihazlarına veya ram kodlarını destekleyen bir video karta sahip olmanız gerekmektedir. Kullanımı basitçe söyledir:

1- Kodların bulunduğu alana girin ve yeni oyun adı yazın.

2- Yazdığınız oyuna girin ve istediğiniz kodları, istediğiniz isimlerle kaydedin.

3- Bu kodlardan istediklerinizi işaretleyin ve ilgili oyunu başlatın. Bu işlemleri yapabilmek için kartınızda daha önceden kayıtlı olan oyunları örnek alabilirsiniz. (M) Master (ana) kod anlamına gelir ve diğer kodların çalışması için bu kod da açık olmalıdır. Kodlar çalışmıyorsa oyununu-

zun versiyonu uymuyor olabilir.

Monsters Inc.: Scream Team (PS One)

Sınırsız hak:

300100A3 – 0005

Sınırsız Primordial Ooze:

300100D3 – 0063

30097501 – 0063

Maksimum korku:

300974BD – 0063

Tüm madalyalar:

50000902 – 0000

800100F2 – FFFF

Harry Potter and the Sorcerer's Stone

Hileleri girmek için
Hileler girmek için yalnızca oyun sırasında aşağıdaki kodları girin yeter
Debug Mod
Bu kodu girin: harrydebugmodeon
Kapatmak için F7 tuşuna basın
15 adet Bertie Bott Bean almak için
Bu kodu girin: harrytriggercheat
Yenilmezlik
Bu kodu girin: harrykoresh
Daha yükseğe ziplamak için
Bu kodu girin: harrynormaljump
Daha da yükseğe ziplamak için
Bu kodu girin: harrysuperjump
Sağlığınıza doldurmak için
Bu kodu girin: harrygetfullhealth
Sessiz yürümek için
Bu kodu girin: harrykorwalk



Mall Tycoon

Oyun esnasında, parmağınızı (veya kafanızı, hiç farketmey) 'Ctrl' tuşunda basılı tutarak aşağıdaki kodları girin.

Kod	Sonuç
hdirate	100 mall
hdicash	100,000\$
hdizooma	Zoom
hdidizzy	'Alt' tuşunu 'up' la veya 'down' la basılı tutarsınız kontroller görüntülenir
hdiairt	Sim animasyonlarını görüntüler



Stronghold

Hileleri kullanmak için:
Ana menü'de 'Shift', 'Alt' ve 'A'ya aynı anda basın. Hile kodları aktif hale gelecek. Daha sonra oyun sırasında aşağıdaki tuşlara aynı anda basılı tutun.

Kod	Sonuç
Alt, C	Campaign mission'ları seçtiğinizde tüm görevleri oynamanıza izin verir.
Alt, K	Bedava birim inşa edebilirsiniz.
Alt, X	1000 gold.



Echelon

Görevi kazanmak için:
Oyun sırasında 'E' tuşuna basarak konsolu açın ve 'srv_success 1' yazın. Daha sonra 'Esc' e basarak görevi bitirin.



Links 2001

Oyun esnasında 'Caps Lock'a basın ve aşağıdaki kodları girin.

Kod	Sonuç
hitmania	Güçlü vuruş
lighter	Hafif golf topları



TOCA 2: Touring Cars

Aşağıdaki kodları isminiz yerine girin. Eğer kodları tekrar girerseniz, cheat'lar de-aktif olur.

Kod	Sonuç
Repel	Arabalar yoldan çıkar
Double	Tüm yollar
Cartastic	Tüm arabalar
Movie	Büyük patlama
Highjump	Yerçekimi kalkar
Skates	Hızlı arabalar
Topdown	Üstten görünüm
Ouch	Battle mod aktif olur
Skinny	Yalnızca tekerlekler
Tecklock	Ekstra yollar açılır
Fastboy	Turbo mod
Trippy	Psiyopat mod
Ickie	Ufak arabalar
Outtake	Spiker
Cmford	Ford Mondeo

Sim Safari

Oyun sırasında aşağıdakileri yazın:

Kod	Sonuç
daddy warbucks	10,000\$
more money	Ekstra para
flush fund please	750.000\$
cats and dogs	Parkınız için daha fazla hayvan
win free money	Sınırsız para

Galactic Battlegrounds

Kodlar
Forcenova = 1000 nova kristali
Forcecarbon = 1000 karbon
Forceore = 1000 ore
Forcefood = 1000 yiyecek



Ekstra hayat:

8004CFC8 – 0001
8004CFCA – 2442

10 yerine 1 coin:

10 300100C6 – 0009

Sınırsız sağlık Mike:

300E00AO – 0005

Sınırsız sağlık Sulley:

300F510C – 0005

F1 2001 (PS2)

(M) Açık olmalı:

EC87830014453654

Track tamam:

1CAEA878F87A4B81

1CAEA87CF87A4B81

1CAEA880F87A4B81

1CAEA884F87A4B81

1CAEA888F87A4B81

1CAEA86CF87A4B81

1CAEA870F87A4B81

1CAEA874F87A4B81

AirBlade (PS2)

(M) Açık olmalı:

0E3C7DF21645EB3

0C1A6183F88DDC7F

Sınırsız boost:

2C27A5A9F8FC3F7E

Süper skor:

2C27A6A1FBFC02BC

Sınırsız zaman:

3C2A3E97BBFCFEFE

Extermination (PS2)

(M) Açık olmalı:

EC8D31701445DC6C

Sınırsız sağlığı:

4C188B7E145625DD

4C1887F6145625DD

0% enfeksiyon:

4C1887FE1456E7A5

4C188B821456E7A5

Sınırsız makineli tüfek:

4C188FD01456089C

mermisi:

4C188FDC1456089C

Sınırsız shotgun mermisi:

4C188FD01456089C

Sınırsız grenade mermisi:

4C188FCE1456089C

1C188FD41473E788

Sınırsız roket:

4C188FD81456089C

Sınırsız / maksimum batarıya:

3C188FD61456E7D5

3C188FDB1456E7D5

Düşük zaman:

1C1888781456E7A5

Tüm silah parçaları:

1C188F8C1355E6A6

1C188F901355E6A6

1C188F941355E6A6

1C188F981355E6A6



CHEAT STATION

donanım



haberler

sf 104

inceleme

sf 106

GeForce 4

ez's zone

sf 108

donanım pazarı

sf 109

teknik servis

sf 110

GeForce4 mü dediniz? Evet geldi buralarda bir yerde. Durun az önce gördüm ya. Heralde tuvalete kadar falan gitti. Neyse siz bir kaç sayfa çeviriverin orada detaylı incelemesi var zaten. Hem GeForce4'ü görmek demek PCB'sini görmek değil onun hakkında yazılanları okumak demektir. Gelecek ay çok farklı bir Donanma'da görüşmek üzere.

•
Tuğbek Ölek



GeForce 4

LEVEL HIT

Level Donanım Hit
Donanım'da bundan sonra tek bir ödülmüş var. Bütün özellikleri ile beğendığımız ve size gönül rahatlığıyla tavsiye ettiğimiz ürünler bu ödüllü alacaklar. Ama unutmayın ki Donanım'larda zamanla eskiyor ve geçmişte verdığımız bir Level Hit ödülü yeni ve daha başarılı ürünlerin çıkışlarıyla geçerliliğini kaybedebiliyor.

LEVEL HIT

creative extigy

Bilgisayarın dışında bir ses kartı

Creative, Sound Blaster serisinden farklı bir ürün duyurdu. Tamamen external bir ses kartı. Bilgisayara USB üzerinden bağlanan Extigy'nin özellikleri hemen hemen Audigy External ile aynı. 24-bit ve çok kanallı olan Extigy, 100db Signal to Noise oranına sahip.



Extigy, Audigy gibi EAX Advanced HD destekleneceğine ve Dolby Digital 5.1 ses işleme özelliğine sahip. Ayrıca üzerinde optik giriş/çıkış, midi giriş/çıkış, ses ayarları gibi pek çok işe yarar şey var. Ayrıca bir uzaktan kumandaya sahip ve bunun sayesinde hem sesle ilgili pek çok ayarı hem de programlara ait temel fonksiyonları uzaktan kumanda edebiliyorsunuz. Extigy'ye dair kafamızda bir iki soru işaretleri var. Birincisi PCI'den çok daha yavaş olan USB veriyolunun yeterli performansı verip vermediği. İkincisi ise EAX Advanced HD'nin oyunlarda çalışıp çalışmaması. Çünkü Creative'in web sitesinde ara sıra karşınıza "EAX ADVANCED HD for music" gibi bir kavram çıkmıyor. Extigy elbette Audigy'de bulunan Firewire portuna sahip değil. ☺

divx5.0 çıkıyor

Dijital video'da devrim yaratılan DivX'in geliştiricileri yakında 5.0 versiyonunu piyasaya sürecek. DVD kalitesine yakın

videoları tek CD'ye süzdirilebilen DivX codec'inin yeni sürümünde ne gibi özellikler olacağı açıklanmadı. Ancak Codec'in içinde bulunduğu

özel bir PC, üst seviye bir bilgisayarla birlikte Ebay'den açık artırmaya çıktı. En yüksek parayı veren codec'e ilk sahip olan kişi olacak. Bu aralar Ebay'den açık artırmaya ile ürünün ilk kopyasını satmak da moda oldu. ☺



birişlemci daha gider...

Intel Willamatte P4 üretimini durduruyor

Intel yeni Northwood işlemci mimarisine geçtiğinden sonra eski Willamatte mimarisine sahip Pentium 4'lerin üretimini azaltmaya başladı. Öğrendiğimize göre bu yıl sonbahar zamanlarında Willamatte'ler tamamen üretimden kalkacak. Bu yüzden eski tip Pentium 4 işlemciye sahip olup da upgrade etmeyi düşünenlerin yıl sonunu beklememesinde fayda var. Yoksa piyasada anakartımıza uygun bir işlemci bulamayabilirsiniz. Ancak Intel'in Celeron'lari Willamatte mimarisine geçirmek gibi bir planı da var. Eğer bu gerçekleşse en azından daha hızlı bir Celeron'a geçme şansınız olabilir. ☺

2500\$'lık geforce4

Bir ekran kartına bu kadar verir misiniz?

Evet GeForce4'ler oldukça pahalı ama 2500\$'lık fiyatı duyurularak herkes küçük bir şok geçirir herhalde. Ama işin aslı NVIDIA sadece 3 adet GeForce4 Ti 4600'ü bu fiyatta sattı. GeForce 4'ün piyasaya gitmesinden iki hafta önce Ebay'den açık artırma ile yapılan satıştan elde edilen gelir bir çocuk sağlığı örgütüne verildi. Bu dünyanın en pahalı ekran kartları, özel olarak hazırlanan ve NVIDIA'nın başındaki isim Jen-Hsun Huang tarafından bizzat imzalanın, özel metal bir çantada sunuldu ve kartların yanında ayrıca bir GeForce4 tişörtü vardı. 15 gün daha beklememek için fazladan 2000\$ vermeye değil mi bilinmez ama paranın bir yardım örgütüne gideceğini bilmek satın alanlara huzur vermiştir kesinlikle.



► Madem 2500\$ barı daha iyi bir T-Shirt verin :)

Yeni kuşak dvd belli oldu Blu-Ray 29GB kapasiteye sahip

DVD üreticisi 9 büyük firma (Sony, Philips, Samsung, LG, Thomson, Hitachi, Pioneer, Matsushita ve Sharp) yeni nesil DVD'nin özellikleri konusunda anlaşmaya vardı. Yeni



DVD-ROM'larda 12cm'lik tek yüzlü ve tek katmanlı disklerin içine 27GB data sağlanacak. Bu sayede standart bir yeni nesil DVD-ROM 13 saat'in üzerinde film alabilecek. Şu an kullanıldan daha yüksek frekansta çalışan mavi renk bir laser ile çalıştığı için simdilik Blu-Ray Disc olarak anılan yeni DVD'lerin 2003 ile 2004 arası bir zamanda piyasaya çıkması bekleniyor. Blu-Ray Disc'lere yazılabilen bir teknoloji bir özel kimlik bilgisi sayesinde sistemin kopyalamaya karşı çok daha güvenli olacağı söyle尼yor.

Yamaha'nın çizen yazıcısi CD'nizin üzerine ne çizmek isterdiniz?

Yamaha Mart ayında yapılacak olan Cebit 2002'de çok yeni ve harika bir teknoloji duyuracak. Bu yeni teknoloji sayesinde CD yazıcıları data yazılmayan dış kısımlara çizim yapabilecek. Mesela CD dışında 1cm'lik boş bir alan kaldı. Buraya büyük puntolarla CD'nin adını yazabileceksiniz. Hatta buraya resimler çizmek, logolar yerleştirmek mümkün olacak. Resimde Yamaha'nın hazırladığı ilk örneklerden birini görüyorsunuz.



opengl2.0

Emektar API yenileniyor



Yıllardır yerinde sayan OpenGL cephesinde bazı gelişmeler var. Liderliğini SGI ve 3DLabs'ın çektiği, OpenGL geliştirme grubu şu an 1.3 versiyonda olan OpenGL'in 2.0 versiyonunu geliştirmeye karar verdi. OpenGL 2.0 için düşünülen en önemli özellik aynı Direct 3D gibi programlanabilir olması. Başka bir deyişle Pixel ve Vertex Shader'ları gibi yeni teknolojileri desteklemesi. NVIDIA ve ATI'nın yeni çiplerinde sunduğu programlanabilirlik özelliği şu an sadece Direct 3D'de kullanılabilir. Ayrica OpenGL'deki eksiklikleri tamamlamak için sürekli olarak yeni eklentiler çıkıyor ve bu eklentiler artık OpenGL'in kendisinden daha büyük hale geldi. Yeni versiyon sayesinde bunlarda OpenGL'in içine dahil edilebilecek. OpenGL 2.0'ın için tasarlanan diğer bir önemli özellik ise OpenML 1.0'ı içermesi. Daha önce burada duyurdugumuz gibi Khronos grubu tarafından geliştirilen OpenML, OpenGL baz alınarak aynı DirectX gibi multimedya ve oyunlar için gereken tüm API'leri bünyesinde barındırmayı planlıyor. Oldukça yeni bir gelişme olduğu ve OpenGL geliştirme grubu pek de sıkı bir grup olmadığı için 2.0'ın ne zaman çıkacağını tam olarak biliyoruz.

microsoft kaynak kodlarını verecek mi?

Yazılım devi davalardan yakasını kurtaramıyor

Microsoft'a açılan tekel davalarından biri başına bela oldu. Savunmasında Windows'un, Internet Explorer gibi işletim sisteminin içine gömülümiş parçaları çıkarılmış, daha basit bir versiyonunu piyasaya süremeyeceğini iddia eden Microsoft hiç beklememiği bir yanıt aldı. Hakim bu durumu ispat etmesi için Microsoft'tan tüm Windows'ların kaynak kodlarını (source code) mahkemeye sunmasını istedi. Bu kaynak kodları davacı firmamın avukatlarına da açık olacağı için Internet üzerinden bütün dünyaya sızması gibi bir tehlike var. Bunun sonucunda Microsoft'un kayba uğraması bir yana Windows içindeki güvenlik gediklerinin daha kolay tespit edilip ortalığın çok tehlikeli virüs ve trojanlarla dolması gibi bir tehlike de var. ☺



via333mhz'e zipliyor

KT333 piyasaya çıktı

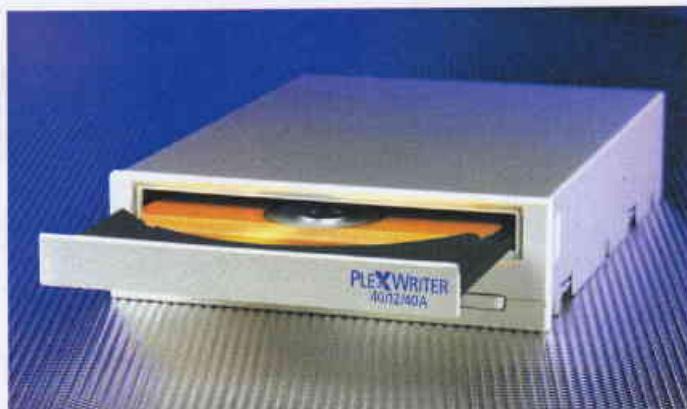
Daha önce 266MHz'lik DDR SD-RAM'in yaygınlaşması için büyük kampanyalar yürüten VIA aynı şeyi şimdi 333MHz'lik sistem için yapıyor. Bu ay piyasaya çıkan yeni KT333 çipi ile 333MHz'lik yeni PC2700 DDR SD-RAM'in kullanımı başladı. Ancak bu yeni çipset halen 266MB/sn'luk BUS veriyolu kullanıyor. Daha sonra çıkacak olan KT333 CE çipseti ise 533MB/sn'luk çok daha hızlı bir veriyoluna ve AGP 8X destekli olacak. Ancak 533MB/sn'luk VIA çipseti bir anakart almak mümkün olacak.

ğine sahip olacak. Ancak 533MB/sn'luk BUS hızının kullanılabilmesi için KT333'ün yanında kullanılan kardeş çipi yani South Bridge'i de aynı hızda çalışıyo olmalı. Bu hızı destekleyen VT8235 South Bridge'in ise Mayıs ayında çıkması bekleniyor. Ayrıca VT8235 USB 2.0 özelliğine de sahip olacak. Kısacası yaza 333MHz DDR-RAM, 533MB/sn BUS hızı, AGP 8X ve USB 2.0 destekli VIA çipseti bir anakart almak mümkün olacak.

40 hızlı CD yazıcı piyasada plextor yakıp kavuruyor

Evet GeForce4'ler oldukça pahalı ama 2500\$'lık fiyatı duyunca herkes küçük bir şok geçirir herhalde. Ama işin aslı NVIDIA sadece 3 adet GeForce4 Ti 4600'ü bu fiyatta sattı. GeForce 4'ün piyasaya çıkışından iki hafta önce Ebay'den açık artırma ile yapılan satıştan elde edilen gelir bir çocuk sağlığı örgütüne verildi. Bu dünyanın en pahalı ekran kartları,

özel olarak hazırlanan ve NVIDIA'nın karşısındaki isim Jen-Hsun Huang tarafından bizzat imzalanan, özel metal bir çantada sunuldu ve kartların yanında ayrıca bir GeForce4 tişörtü vardı. 15 gün daha beklememek için fazladan 2000\$ vermeye değil mi bilmez ama paranın bir yardım örgütüne gideceğini bilmek satın alanlara huzur vermiştir kesinlikle.



Athlonların yeni kutusu

AMD işlemcileri için yeni bir kutu tasarımını hazırladı. İşlemci aynı işlemci, performans aynı performans. Ama dış görünüş olarak daha hoş olmasına mahsus yok. Donanımlarda pek rastlanmayan bu yeni tasarım uzaktan daha çok bir CD çantası veya araba aksesuarı gibi duruyor. Ama eski kutulardan daha sık olduğu kesin.



G3dfx.com kapandı

Hayal kırıklığına uğramış binlerce kullanıcı dışında 3dfx'den geriye kalan tek şey web sitesiydi. Ancak o da kapandı artık. Eğer bir Voodoo kartınız varsa ve sürücüsünü arıyorsanız vodoofiles.com adresine bakmanız gerekiyor.

Gigabyte, Elsa'nın yakasında

Bu ayın sürpriz gelişmelerinden biri Gigabyte'in Elsa'ya dava açmasıydı. Gigabyte'a göre geçen sene Gigabyte, Elsa için 140.000 adet ekran kartı üretti. Ancak Elsa bu kartlar karşılığında parayı ödemedi. Yakın zamanda başka

Tayvanlı üreticilerin de Elsa'ya karşı dava açacağı iddia ediliyor. Bu iki şeyin göstergesi, Birincisi Elsa'nın ürünleri artık büyük oranda Tayvanlı üreticilerden geliyor. İkincisi ise Elsa maddi açıdan ciddi bir krizde.

Diğer bir rivayet ise NVIDIA'nın ELSA'yı kurtarmak için elindeki tüm hisseleri satın alacağı. Profesyonel ekran kartı stratejisini ELSA üzerinde kuran ve ürünlerini ELSA ile ortak geliştiren NVIDIA bu hareket ile ELSA'yı bir anda sorunlu bir şirketten güçlü bir şirkete çevirebilir.



Kral Geri Döndü GeForce4



NVIDIA yeni cipleri ile sürpriz yaratmadı. Ama en iyi olduğu kuşku götürmez.

Geçen ay GeForce4 hakkında top-layabildiğimiz tüm bilgi kirintıyla bizi nelerin beklediğini çıkar-maya çalıştık. Bu ay GeForce4 elimizde ve onu yeterince didikle-dikten sonra NVIDIA'nın yeni be-beğinin neler yapıp yapamadığını biliyoruz. Her zaman olduğu gibi NVIDIA'dan sızan bilgiler yanlış çıkmadı. Ti 4400 ve Ti 4600'ün saat frekanslarındaki bir iki fark dışında geçen ay verdığımız bilgilerein tümü doğrudydu. Ancak DDR ve SD-RAM'lerin fiyatlarındaki durdurulamayan artış kartların tahmin edilen fiyatları geçmesine yol açtı.

GeForce4'ün derinliklerine

üstünlüğü. Ayrıca kart hafızasını daha efektif kullanmamızı sağlayan LMA-II birimi, yeni Anti-Aliasing birimi Accuvieu Antialiasing, GeForce4'de bulunan yeni birimler. GeForce4'ün diğer bir farkı da üzerinde iki ayrı DAC buluması. Ekran kartının işlediği grafikleri monitöre yollanabilme-si için analoga çeviren DAC'dan iki tane bulunması NVIDIA'nın nView adını verdiği yeni çift monitör ve TV-Out kullanımını sağlıyor.

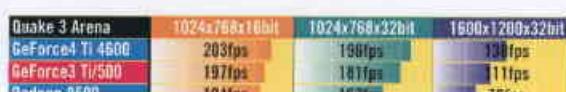
MX'in Azılılığı

NV 17 çekirdeğine sahip olan GeForce4 MX'e ise bu yeni cici-

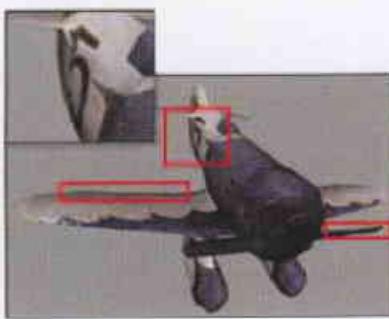
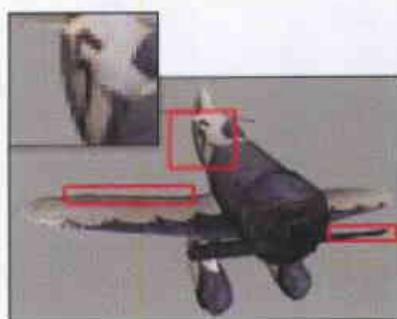
"Doom için GeForce4 MX almayın –John Carmack"

bakınca karşımıza çıkan ilginç bir gerçek, bu sefer MX ile Ti modeli arasında oldukça fark ol-duğu. NV 25 çekirdeğine sahip olan GeForce4 Ti, nFiniteFX-II teknolojisine dayanıyor. nFiniteFX-II'de Vertex Shader'ların sayısı ikiye çıkmış. Bu GeForce 4'ün Geforce3'e karşı en büyük

lerden pek verilmemiş. Vertex ve Pixel Shader'lara sahip olmayan NV 17 bunun yerine kendine has T&L birimine sahip. Ayrıca MX'de LMA-II değil LMA kullanılmış. MX modeli SD-RAM'le ve düşük 128bit'in altında çalışan RAM'lerle çalışabilecek şekilde tasarlandığı için çok düşük per-



Model	GPU Hizi	RAM miktarı ve hızı
GeForce4 MX420	250 MHz	64MB 166 MHz SDRAM
GeForce4 MX440	270 MHz	64MB 400 MHz DDR
GeForce4 MX460	300 MHz	64MB 550 MHz DDR
GeForce4 Ti4400	300 MHz	64/128MB 550MHz DDR
GeForce4 Ti4600	300 MHz	128MB 650 MHz DDR



Yeni 4xS AA metodunun kalite farkı açıkça görülmektedir.

formanslı RAM'lerle piyasaya sürülebilme şansı da var. Kısacası GeForce4 MX oldukça kirpılmış bir kart. NVIDIA'nın kesip atmadığı sadece nView için ikinci DAC ve Accuvview birimi kalmış.

Bakın Jhon Carmack GeForce4 MX için neler diyor:

"Doom için GeForce4 MX almayın. NVIDIA daha önce kartlarını isimlendirdikten kırışıklık yarattı. Ben daima GF2'nin sadece hızlı arttırmış bir GF1 olmasının fazlaıyla kötü olduğunu düşündüm. Halbuki GF3, GF2'ye göre gözle görülür teknolojik gelişimlere sahip. GF 4'ün, hızlandırılmış bir GF3 olmasını bekliyordum elbette ama NV17'ye GF4 MX demek gerçekten çok saçma."

GF4 MX Doom'u yine düzgün çalıştıracak ama NV10'un kodlarını kullanacak. Yani hiç vertex shader olmadan ve sadece iki texture ünitesiyle. Bir GF3 veya Radeon 8500 çok daha fazla performans verecektir. Pek çok oyunun dörtlü texture'ları ve vertex programlarını kullanmayacağını göz önüne alırsınız, fiyatı da düşünülünce GF4 MX pek çok insanın tercihi olabilir. Ama kahretsin, başka bir isim vermelerini tercih ederdim."

Zaten MX ile Ti arasındaki farkı görmek için Doom 3'ü beklemeye gerek yok. Şu an mevcut olan test programları ile bile aradaki performans farkı %30 ile %80 arasında değişiyor. Hele saniye de çizebildiği poligon sayılarında Ti, MX'in iki katının üstüne çıkabiliyor.

nView

NVIDIA, GeForce2 MX ile birlikte çift monitör kullanımına izin veren TwinView teknolojisini tanıtmıştı. TwinView aynı anda hem monitörden hem de TV-Out'dan görüntü almamızı sağlıyordu. GeForce4 ile birlikte NVIDIA, nView teknolojisine geçiyor. Nview'in ilk farkı sadece MX modellerinde değil tüm GeForce4'lerde bulunuyor olması. Grafik çipi içine iki ayrı DAC yerleştirilmesi mümkün olan nView bize pek çok ek özellik sağlıyor.

Öncelikle analog monitör, TV ve TFT monitörleri istediğiniz ikili kombinasyonda kullanabiliyorsunuz. Aynı anda iki TFT monitör bağlamak elinizde. Elbette burada sizin sınırlayan kart üretken firmaların yerlestirdiği çıkışlar.

nView'in en ilginç özelliklerinden biri pek çok ek ayara sahip olması. Bu ayarların hepsi Masaüstü yönetimi adı altında toplanmış.

Mesela çift monitör kullanımında pencerelein arada kalıp ikiye bölünmesini engelleyebilirsiniz. Profiller oluşturabiliyorsunuz. Ayrıca kendinize 32 ayrı masaüstü yaratılabiliyorsunuz. Bu çok farklı bir özellik. Mesela iki ayrı masaüstü yaratınız. Birinde iş yapısınızda diğerinde ise Internette gezip müzik dinliyorsunuz. Her iki masaüstünde de bu farklı kullanımlar için farklı programlar açıyzorsunuz. Hatta Windows görünümü özellikle farklılaştırırsınız. Daha sonra bir kısayol tuşu ile masaüstüünüze değiştirebiliyorsunuz. Böylece iki ayrı bilgisayar kullanılar gibi çalışabiliyorsunuz bilgisayarınızda.

nView ile birlikte gelen diğer ilginç özelliklerden biri pencereleri sürüklernen şeffaf olmaları. Ama bu bilgisayarı oldukça zorlayan bir iş. Ayrıca tüm pencerelerin temel menülerine eklenen nView menüsü ile o penceriyi kolayca diğer bir desktop'a yollayabilme, çift monitöre birden büyütübilme gibi kolaylıklar sahip oluyoruz.

Accuvview

Daha önceden var olan 2x, 4x ve Quincunx anti-aliasing modlarına ek olarak NVIDIA şimdi de 4xS isminde yeni bir Anti-Aliasing metodu sunuyor. Sadece Direct3D'de kullanılabilen 4xS'in farkı daha fazla sample kullandığı için daha iyi bir görüntü kalitesi vermesi.

Tüm bu Anti-aliasing modlarında sorumlu olan ise NV25 çipinin %13'lük kısmını kaplayan Accuvview AA Engine. Salt AA için çalışan böyle bir bölüm olunca AA'da meydana gelen performans düşüşü çok daha düşük oluyor.

Ama 4x ve 4xS modlarında hala %50'yi bulan performans düşüşleri oluyor.

Performans

NVIDIA'nın GeForce4 ile ciddi görsel yenilikler ortaya koymadığı açık. Ancak performansı artırmaya yönelik gelişimler oldukça çarpıcı. Özellikle ikinci Vertex Shader'in eklenmesi ve LMA'nın yeni versiyonunun kullanılması performansı oldukça etkilemiş.

Ancak ikinci Vertex Shader'in eklenmesine rağmen 3DMark 2001 Vertex Shader testin-

de Radeon 8500 hala GeForce4 Ti 4600'ün önünde görülmüyor. Ancak bu testte GeForce3 Ti 500'ün ne kadar geride kaldığını dikkat ederseniz ikinci Vertex Shader'in etkisi açıkça görülmektedir. Pixel Shader konusunda ise NVIDIA, ATI'ya karşı olan eksikliğini fazlasıyla kapamış. Böylece ATI'ın üstün olduğu Vertex/Pixel Shader'lar konusunda da liderliği kazanıp krallığını tam olarak ilan etmiş.

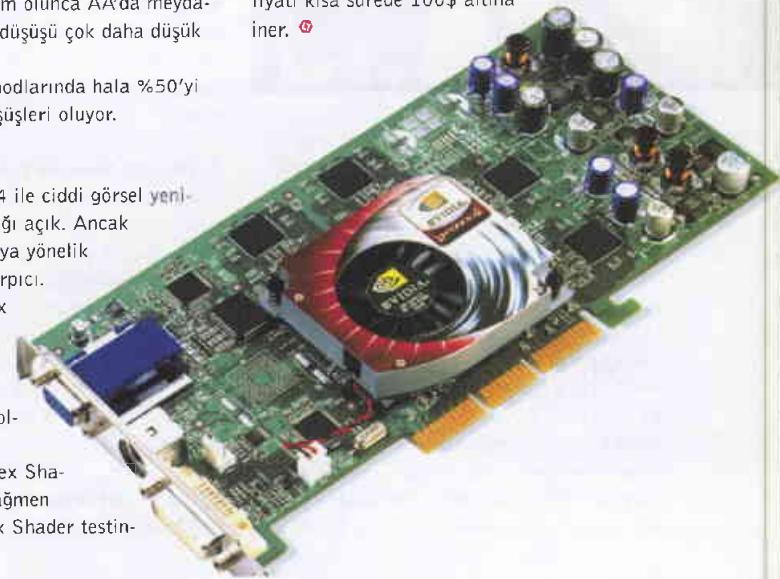
GeForce4 Ti 4600'ün rakiplerine karşı asıl performans üstünlüğü yüksek çözünürlüklerde ortaya çıkmaktadır. Bunun temel sebebi kullanılan DDR SD-RAM'ın çok daha hızlı olması ve LMA-II sayesinde daha etkiftil kullanılabilmesi.

Benchmark skorlarında çarpıcı olan diğer bir nokta OpenGL'de NVIDIA'nın çok daha başarılı olduğu. Bunun arkasında yatan en önemli neden, NVIDIA'nın sürücülerinde OpenGL'i çok daha iyi kullanması. ATI kartlarının OpenGL'de hem performans daha düşük hem de bug'larla karşılaşabiliyor.

Sonuç

NVIDIA, GeForce4 ile hız krallığını tekrar ele geçiriyor. GeForce4 Ti serisi şu an için piyasada bulunabilecek en iyi ekran kartları. Elbette fiyatları da en iyisinden. Ancak GeForce4 ti'lerin GeForce3'lerden nView ve Accuvview dışında ciddi bir teknolojik üstünlüğü olmadığını unutmuyın. Eğer bu iki özellik sizin için çok fazla anlam ifade etmiyorsa ve ekran kartına vereceğiniz para sınırlıysa GeForce 3'ü tercih etmek çok daha mantıklı. Özellikle GeForce 3 Ti 200 ve ilk GeForce 3 makul fiyatla sahip olan yüksek performanslı ekran kartları.

GeForce 4 MX konusunda ise durum çok daha farklı. GeForce 4 için hayal olabilecek bir fiyatla satılısa da kart teknolojik olarak GeForce 3'ün oldukça gerisinde. Performans olarak da kartın GeForce 4 ismini hak etmediği oldukça açık. Ama 130\$'lık fiyat öylesine cezbedici ki! En iyisi biz GeForce 4 MX'i GeForce 2 MX'in 2. versiyonu olarak düşünelim. Uygun bir fiyatla hemen herkesin satın alabileceği, her oyunu da oynatabilecek bir kart. Umarım GeForce2 MX'de olduğu gibi fiyatı kısa sürede 100\$ altına iner.



Donanım Satın Almanın 5 Altın Kuralı

Yani bir parça veya donanım alırken dikkat etmeniz gerekenler!!!

Donanım almak gerçekten alengirli bir iş. Hele sokağa atacak paranız yoksa ince eleyip sık dokumak zorundasınız. İnsan bakkaldan alış veriş yapar gibi donanım almadığı için bu konularda deneyimsiz oluyor. Deneyimli olanların ise deneyim kazanana kadar bir iki kere başına olmadık işler geliyor. Bu yüzden ben kendi deneyim ve geçmişteki acı tecrübelerime dayanarak size küçük bir rehber hazırladım. Buradaki 5 maddeye dikkat ettiğiniz sürece başınız çok daha az ağrıယacaktır.

1. Bu ürünü gerçekten ihtiyacınız var mı?

Kendinize sormanız gereken en can alıcı soru bu. Malesef kullanıcıların pek çoğu ihtiyaçları olmayan donanımlara gereksiz yere para ver-

ederseniz paranızın karşılığı olan performans artışını alabilirsiniz.

2. Gerçekten iyi bir ürün mü?

Bu da oldukça zor bir iş. Alacağınız ürünün gerçekten ne kadar iyi olduğunu nasıl bilebilirsiniz. Birincisi ve en güvenilirleri dergilerde çıkan incelemelerine bakarak. Ben bile bir ürün alacaksam ve test etme şansım olmamışsa, Chip'i açar o ürün igin ne yazılmış bakarım. Özellikle grup testleri hangi ürünü alacağınızda karar verirken çok işe yarar. Ancak bir grup testine bakıp testin birincisini gözü kapalı almak da doğru değil. Sonuçta her insanın ihtiyaç ve beklenileri farklıdır. Siz testleri baştan sona okuyup sizin için en uygun olan ürünü bulmaya çalışın.

Satıcı iyi niyetli ve bilgili olsa bile yarın öbür gün iflas edebilir. O zaman teknik destek hakkınızı yitirme tehlikeni var.

yor. Bu genelde iki şekilde gerçekleşir. Birincisi heves edip kullanmayıcağınız bir şey satın alabilirsiniz. Mesela bir tarayıcı. Eğer yıldır bir kere kullanıcasanız ne gerek var? Ve-

İkinci bilgi kaynağınız elbette çevrenizdeki diğer bilgisayar kullanıcıları. "Bu üründen kimse de var mı?", "Memnunlar mı, sorun çıktı mı?" bir sorun. Ama unutmayın ki herkes kendi kullandığı ürünü yükseltme sevdasındadır. Psikolojik bir şey. Ayrıca ürünün sorunu olduğunu duyarSANIZ hemen vazgeçmeyin. Sorduğunuz kişinin kendisinden kaynaklanan bir hata olabilir. Birde bazı ürünler anlamsız yere esfaneleşir. Özellikle eskiden iyi olduğu için isim yapmış ama sonrasında çizgisini bozmuş markalara dikkat edin. Sonuçta gevreye sormak ikinci güvenilirlikte bir yöntem.

Üçüncü yöntem ise satıcıdan bilgi almak. Ancak ülkemizde pek çok satıcı kullanıcı dileyinde dahi donanımdan anlamıyor ve pek çoğu da ürünü satmak için dünyanın düz olduğunu, develerin kutuplarda yaşadığını bile iddia edebiliyor. Bu yüzden bu en az güvenilir olanı.

3. Ürünün ömrü ne kadar?

Aldığınız ürünü yaklaşık olarak kaç sene kullanabileceğinizi ve o süre sonunda tekrar upgrade yapıp yapamayacağınızı düşünün. Eğer ürün kısa ömürlüyse ve sonra ikinci bir upgrade sizi zorlayacaksasızın biraz bekleyip daha uzun ömürlü bir ürün alın. Mesela şu an bir TNT2 M64 ekran kartı almak parayı sokağa atmakтан daha farklı değil. Biraz daha pahalı olsa da bir GeForce2 MX almak çok daha akıllica bir iş olur.

4. Hangi şartlarda alıyorsunuz?

Aldığınız ürünün fiyatının makul olduğunu

emin olun. Bunun için üsemeyin elden geldiğince çok bilgisayacı dolaşır fiyat alın. Kredi kartı ile alacaksanız komisyon istememelerine dikkat edin. Pek çoğu komisyon keser ve bunu son dakika da söyler. Eğer taksitle alıyorsanız dolar üzerinden taksit yapmayın. Çünkü pek çoğu dolara %5 gibi çok yüksek vadeler koyuyor. Bunu koymasa bile o vade farkını toplam fiyata yediriyor.

Türk lirası taksitlerine de elden geldiğince kampanyalarda girin. Normal zamanlarda vade farkları genelde beyaz eşyaya oranla çok yüksektir. Bunun dışında Empa'dan Hızlı Sistem gibi vadesiz taksit olanaklarını değerlendirin.

5. Aldığınız yere ne kadar güvenebilirsiniz?

Ne yazık ki Donanım satan firmalar arasında diğer sektörlerde göre güvenilir, sorumluluk sahibi, aklı başında insanlar bulmak çok daha zor. Satıcı iyi niyetli ve bilgili olsa bile yarın öbür gün iflas edebilir. O zaman teknik destek hakkınızı yitirme tehlikeni var. Bu yüzden sadece size mal satan kişiyi değil onunda mal aldığı firmayı yani ithalatçısını tanının. Aldığınız ürünlerin üzerinde ithalatçının etiketi olup olmadığını kontrol edin, eğer yok ise satıcıdan size ürünü aldığı ithalatçıyı söylemesini ve hatta size ithalatçıdan aldığı faturanın bir fotokopisini isteyin.

Ithalatçısı belli olmayan ürünleri kesinlikle almayın. Bunlar genelde Gray Market dediğimiz kaçak yollarla gelmiştir ve hiç bir garantisii yoktur. İleride satıcı ile sorun yaşarsanız ve çözülemezse mutlaka ithalatçıdan yardım isteyin. Sorunu onlarda çözmezse üretici firmaya kadar başvurun.

Sık sık ürünlerini incelediğimiz, Donanım Pazarı'nda telefon numaraları bulunan ithalatçılar Türkiye'nin belli başlı ve sağlam ithalatçılarıdır. Ne yazık ki ekonomik kriz döneminde oldukça büyük bir kaç ithalatçı battı. Sonuçta böyle bir tehlike her zaman karşınıza çıkabilir. Bu yüzden aldığınız ürünün tüm ithalatçılardan bilmek de fayda var. Sonuçta firmalar kapanır ve ürün ikinci ayında bozulursa ağıcta kalabilirsiniz.

Ayrıca ürünü almadan önce montajı kimin yapacağı da belli olsun. Bazı satıcılar ürünü sattıktan sonra takmak için ayrıca para isteyebiliyor.

Son olarak uyanık ve dikkatli olun. Acele etmeyin. Yeni çıkan ürünlerin fiyatlarının genelde normalin üzerinde olduğunu unutmayın. Kolaya kaçip ilk karşınıza çıkan yerden almayın. Araştırip sormaktan yılmayın. Ama karar verme konusunda korkaklık da etmeyin. ☺



ya web kamerası. Bu tip ürünleri satın alırken gerçekten kullanmak istediğiniz, ihtiyacınız olduğuna emin olun.

İkincisi ise genelde performans artırmayıgrade'lere karar verirken karşımıza çıkar. Upgrade yaparken size en fazla performans getirecek değişimleri yapmalısınız. Mesela oyuncular yavaşça öncelikle ekran kartı daha sonra işlemci ve RAM değiştirmeyi düşünmeliyiniz. Eğer oyuncular yavaş açlıyorsa bu eski bir hard-disk, CD-ROM veya düşük RAM'den olabilir. Oyunun ortasında hard-disk deli gibi çalışıyor ve oyun yavaşlıyorsa bu RAM'inizin yetersiz olduğunu gösterir. Eğer sistemi yavaşlatan parçanın hangisi olduğunu tespit

Güneş açar fiyat düşer

Yeni bir ürün çıktığında eskisinin fiyatı düşer kuralı bu ay kendini tekrar ispatladı. Piyasaya tam olarak girmemesine rağmen GeForce4'ün sözü dahi GeForce3 fiyatlarını düşürdü. Bu elbette global pazarın bir etkisiydi. Şu aralar GeForce 3 alınak için lyl zamanlar akılınızda bulunsun.

Boğaziçi	(212) 217 29 29	Multimedya	(212) 212 98 50
Çizgi	(212) 356 70 70	Ölcsan	(212) 229 60 65
Datagate	(212) 288 53 11	Pasifik	(212) 212 88 67
Empa	(212) 599 30 50	SKY	(212) 225 68 08
İhlas-Acer	(216) 317 96 50	TET	(212) 256 35 32
Kont	(212) 499 62 99	Ufotek	(212) 274 56 60
Microsoft	(212) 258 59 98		



	EKONOMİK	IDEAL	SÜPER
İşlemci	AMD Duron 800MHz Boğaziçi/Ebis: 65\$	AMD AthlonXP 1600+ (1.4Ghz) Boğaziçi/Ebis: 150\$	Intel Pentium 4 2.2 Ghz Empa/Datagate: 685\$
Anakart	ABIT KT7-E Çizgi/Datagate: 99\$	ABIT KG7-RAID Çizgi/Datagate: 150\$	ABIT TH7-II RAID Çizgi/Datagate: 160\$
Bellek	256MB SD-RAM Fiyati: 56\$	256MB DDR-RAM Fiyati: 75\$	512MB RD-RAM Fiyati: 184\$
Hard-disk	Seagate Baracuda III 40GB Datagate: 100\$	Seagate Baracuda III 40GB Datagate: 100\$	Seagate Baracuda III 80GB Datagate: 185\$
Ekran Kartı	Winfast GeForce2 MX400 Kont/Multimedya: 85\$	Abit GeForce3 Ti 200 Çizgi/Datagate: 220\$	Winfast GeForce III Ti 500 Kont/Multimedya: 359\$
Monitör	Philips 107E 17" Boğaziçi: 155\$	Sony G220 17" Empa: 325\$	Sony G520 21" Empa: 999\$
DVD-ROM	Pioneer 16X DVD-ROM Slot-in Multimedya/SKY: 77\$	Pioneer 16X DVD-ROM Slot-In Multimedya/SKY: 77\$	Pioneer 16X DVD-ROM Slot-In Multimedya/SKY: 77\$
Ses kartı	Sound Blaster Live Value 5.1 Kont/Empa/Multimedya: 46\$	Sound Blaster Audigy DE Kont/Empa/Multimedya: 94\$	Sound Blaster Audigy Platinum Kont/Empa/Multimedya: 179\$
Modem	Apache 56K V90 Internal Multimedya: 35\$	Elsa Microlink USB TET: 74\$	Elsa Microlink USB TET: 74\$
Kasa	Genius Venus Boğaziçi/Multimedya: 67\$	Elan Vital T-5 Boğaziçi/Çizgi: 60\$	Elan Vital T-10 Boğaziçi/Çizgi: 85\$
Klavye ve Mouse	Genius Venus (Genius Venus'e Dahil)	MS Klavye, Logitech Wheel Mouse Microsoft: 60\$	Logitech Cord. Freedom + iFeel Ufotek: 123\$
Floppy	Fiyati: 10\$	Fiyati: 10\$	Fiyati: 10\$
Toplam	793\$	1365\$	3124\$
Hoparlör	Creative FPS 1500 Kont/Empa/Multimedya: 65\$	Creative DTT2200 Kont/Empa/Multimedya: 125\$	Creative DTT3500 Kont/Empa/Multimedya: 295\$
Joystick	Microsoft Sidewinder Microsoft: 18\$	Microsoft SW Presicion 2 Microsoft: 40\$	Microsoft SW FF2 Microsoft: 85\$
Direksiyon	Microsoft SW Presicion 2 Microsoft: 58\$	Microsoft SW Presicion 2 Microsoft: 58\$	Logitech Wingman FF GP Ufotek: 99\$
CDRW Sürücü	Plextor 24/10/40A SKY: 169\$	Plextor 24/10/40A SKY: 169\$	Pioneer DVR-A30 SKY: 735\$
Web Cam	Creative Webcam III Plus Kont/Empa/Multimedya: 42\$	Intel Create & Share Empa: 65\$	Intel Pocket PC Camera Empa: 119\$

Not: Buradaki ürünlerin fiyatları distribütörlerden değil piyasadaki alınmıştır. Bu yüzden incelememizde verdigimiz fiyatlarla bilgisayarcınlardaki fiyatlarla uyusmayabilir. Bu fiyatlar için bulunabilecek en iyi fiyatlar gözleme baktırılmıştır. Bu yüzden özellikle İstanbul'da daha yüksek fiyatlarla karşılaşabilirsiniz. Tavsiye edilen ürünlerin tümü test edilmiş veya deñemiştir. Elimize ulaşmayı hiç bir urun isteye eklenmemiştir. Ürünlerle ulaşmak için aşağıda ki distribütör telefon numaralarını arayabilirsiniz. Ancak bu firmalar son kullanıcıya satışı yapmamaktadır ve sizin bayilerine yönlendirmezler. Fiyatlara KDV dahil değildir ve KDV oranı üçüncü grupları arasında farklılıklar göstermektedir.

teknik servis

Her ay bu parçaaya neşeli bir şeyler yazardım ama sırada "6 ayda bir yapılan mektuplarla ilgili uyarı" mevzuatında. Arkadaşlar mektup yollarken lütfen rtf formatında yapış dosyaya eklemeyin. Bu mektup kösesinin kuralı bizim değil. Maillerinizi yazarken dil ve imla kurallarına dikkat edin. Önemli bir sorunuz varsa bunu gereksiz sorularla yollayıp cevap şansını azaltmayın. Soru sormadan önce eski Level'ları karıştırıp aynı soru daha önce geçmiş mi bir bakın? Çok kez cevaplanmış soruları ne mail ile ne de burada yanıtla-miyoruz.

Hard-Disk Bölmek

Merhaba ilk önce hepinizin yayın hayatınızda başarılar diliyoruz ve konuya giriyoruz. Benim sorunum disk bölme ile ilgili. Hard diskimi nasıl ikiye bölebilirim? Bölerken hangi tarafın ne kadar hard-disk bölümü alacağını nasıl ayarlanır? Bunu yaparken format atmam gerekiyor mı? Neiere dikkat etmem gerekiyor bu işlemi yaparken? Yardım ederseniz çok sevinirim.

Mehmet Bengi Taysus

Merhaba Mehmet, yayın hayatınızın selamı var başarı dileklerin için çok teşekkür ediyor. Hard-disk bölmek ciddi ve riskli bir işdir. Öncelikle bölünen hard-disk'te ki bütün bilgilerin uçacağına unutma. Bu bilgileri sonradan geri kazanmanın hiç bir

caksan sistemi açılış disketiyle açıp f-disk exe ile yapman gerekiyor. F-disk'in menülerinde de gerekli açılamlar var. Önce var olan partitionları sil. Sonra primary partition ve extended partition yaratıcaksın. Son olarak extended partition içine logical drive oluşturacaksın. Tüm F-disk işlemlerinden sonra format atman şart. Bence en kolay yol mevcut çalışan bir Windows 2000 veya XP'ye takip orda hazırlamak. Hem daha kolay hem daha hızlı.

BIOS Şifresi Silmek

Merhaba Tuğbek. Ben 26 yaşında bir okuyucusunuz. Size sorum ankaratım hakkında olacak. Sanırım ankaratta şifre koydum, fakat şifreyi bilmiyorum. Daha doğrusu koyacakken vaz-

neği vardır. 1-2 olabilir veya 2-3. ya-ni jumper ya ilk iki pin üzerindedir ya da son ikili. BIOS resetlemek için bu jumper'i değiştir. Bir iki kez açma düşmesine bas. Bilgisayar hiç tepki vermeyecek ama bu arada BIOS resetlenmiş olacak. Jumper'i eski haline alıp bilgisayarı aç. Şifre kalkmış olacak ama tüm BIOS ayarlarını baştan yapmak zarunda kalacaksın.

Fansız Ekran Kartı

Merhaba Tuğbek, nasılın iyisindir umarım. Sana bir sorum olacaktı. Bugün MSI marka bir GeForce2 MX200 ekran kartı aldım. Şu anda makinemde o takıldı ama benim de kafama bir soru takıldı. Kartın üzerinde soğutucu fan yok. Sadece bir ısı düşürücü demir gibi bir şey var. Acaba fansız olması karta bir zarar verir mi? TNT2'lerin fansız çalışıklarını biliyorum. Arma GeForce2 MX 200 hakkında hiç bir bilgi yok. Eğer yardım ederseniz çok sevinirim. Tüm Level camiasına selamlar.

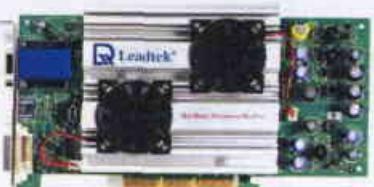
Tüm Level Camiasının da sana selamı var. Gerçi biraz futbol klubü gibi oldu. Bunun yerine ahalî falan desek daha iyi :)

Telaşlanmanız gerektirecek bir şey yok. MX 200'ler oldukça ölüçük hızda çalışıklarından fan şart değil. Ama baktın ki oyuncular olur olmaz yerlerde kitleniyor veya anlamsız beyaz noktalar oluşuyor üzerine bir fan uydurmayı çalışırsın.

WinXP'de Firewall'u Kapamak

Sevgili Tuğbek, benim bir sorunum var. Windows XP kullanıyorum ve firewall'u kapatmayı bilmiyorum. Açıklaşsan sevinirim.

Tuğbek Ölek



MSI ve Leadtek'in GeForce4'leri fanlarıyla dikkat çekiyor. Özellikle Leadtek'in kartı soğutılmak için çepçeve işi gidericiyle sarması hayret verici. Kartın arkasında bir bu kadar soğutma elemani daha var.

Internet bağlantısının (LAN'dan ise onun) üzerine sağ tık yapıp özellikle gir. Gelişmiş tabında bu seçeneği bulabilirsin.

Deliren Ses Kartı

Selam Tuğbek, Öncelikle Level ailesinin 5'inci doğum gününü kutluyorum. Benim Sound Blaster Live Player ses kartımı vardı, fakat ses kartım birden bire kendi PCI SCSI Bus Controller sanmaya başladı. Ses kartını arkadaşım bilgisayarına götürmüştüm, kulanlıktan sonra kartı söküp kendi bilgisayarına taktığında bu hatyla karşılaştım. Garanti süresi bittiği için ses kartımla baş başa kaldım, 2-3 farklı bilgisayarda denedim fakat sürekli aynı hatla karşılaştım.

Acaba ses kartının BIOS update'i gibi bir şeyini yüklemeye çalışsam düzeller mi??? Eğer böyle bir ihtimal varsa lütfen nerde bulabileceğimi de söyle misiniz? Çünkü Creative'in web sayfasında bulamadım.

WinFast'in 64MB SH Pro ekran kartını aldım. Fakat T&L'yi oyun destekliyor ise yüksek FPS'lerde oyunu rahatça oynayabiliyorum. Ama T&L'yi desteklemiyorsa eski kartımdan

Kartın üzerinde soğutucu fan yok.

Acaba fansız olması karta bir zarar verir mi?

Yolu olmaz. Bu yüzden mutlaka tüm dosyalarını, maillerini vs. yedekle. Disk bölmek Windows XP ve Windows 2000'de çok kolay. Eğer bölünecek disk işletim sisteminin yüklü olduğu disk değişse tek yapmanız gereken My Computer'a sağ tık yapıp oradan Manage'i seçmek. Daha sonra Disk Management'a gel. Burada böleceğiniz diskin üzerine sağ tık yapıp mevcut partition'ı sil ve yeni iki tane oluştur. İlkini oluştururken sana ebab soracak. İkincisi de zaten geriye kalanı yapabilir. Eğer Windows'un yüklü olduğu hard-disk'i böleceksen yeniden Windows kurman gerekiyor. Windows 2000 ve XP'nin kurulumu sırasında bu işlemi yapabilirsin. Zaten menülerde uzun uzun açıklıyor. Eğer Windows 98 veya ME'ye kura-

geçip bilgisayarı kapattım. Bilgisayar ağırlıken sorun yok. Ancak yeni donanım eklerken veya BIOS ile oynarken şifre istiyor. Bu durumda ne olmuş oluyor ve bu şifreyi nasıl kaldırabilirim. Ayrıca Midtown Madness 3 ne zaman çıkacak. Yardımlarınızdan dolayı şimdiden teşekkür eder yayın hayatınızda başarılar dilerim. Bol oyunlu (iyi oyunlu) günler!!!

Semir OKUR

BIOS şifreleri ikiye ayrılır; sistem şifresi ve BIOS şifresi. Sistem şifresi ile bilgisayara şifre yazmadan giremezsin. BIOS şifresi ile ise şifre girmeden BIOS'da değişiklik yapamazsin. Senin koyduğun şifre ikincisi. Bunu kaldırmanın yolu CMOS resetlemek. Anakartının kitapçığına bak ve burada CMOS Reset jumper'ını bul. Bu jumper 3 pinlidir ve daima iki seçenek-

Dincer

(Creative 16MB TNT) çok fazla bir farkını göremiyorum. Bu arada site-mim Celeron 450 [Overclocklu c300a] 196MB RAM, Asus P2BX i440 board, 4.3GB Seagate, Detonator 27.42) Bunun bir çaresi var mı yoksa oyunların destek vermesi için dua etmeye başlayım mı?

Vahit ATA

Senin sorunların bayağı ciddi. Daha önce hiç karşılaşmadığım şeyler. Ses kartın için aklıma gelen iki çözüm var. Birincisi sürücülerini CD'den kurmak. Otomatik kurduğu için ne olarak gordüğünü önemsemeyebilir. Eğer bu olmazsa SCSI Controller olarak gördüğünde sürücünün yerini sen seç. Bu durumda sana donanımın tipini de soracak oradan ses kartı olarak seçebilirsin. Belki bu işe yarar.

Ikinci sorunun da anormal. Bence bu soruna söyle yaklaşmak daha doğru. Genel olarak ekran kartından gereken performansı alamıyorsun. Ancak T&L destekli oyunlar daha hızlı çalıştığı için bunu hissetmiyorsun. İşlemci ekran kartına göre zayıf olduğu için T&L olmadığı için işlemci yükü kaldırıyor. Bu yüzden ekran kartının ayarlarını kontrol et. Belki FSAA açık olabilir. Veya oyunları yavaşlatacak başka bir ayar. Ayrıca son Detonator'leri kur. Sorun devam ederse daha eski Detonator'leri dene. Mesela 20.80 gibi eski bir sürüm veya 12.41 gibi bir Detonator 3 sürücüsü işe yarayabilir. Bunu www.reactocritical.com adresinde bulabilsin.

OpenGL Hatası

Merhaba Tuğbek,
Benim sana bir sorum olacaktı. Bende Winfast GeForce2 MX var ve geçen gün Medal of Honor'u yükledim. Ancak oyunu başlatmaya çalıştığında yazalar geçiyor ve "Could not load OpenGL Subsystem" diye en sonda bir hata mesajı çıkıyor, oyun açılmıyor. Acaba bendeki CD de mi problem var diye sizin verdiğiiniz CD'de ki Medal of Honor demo-

sunu yükledim ve aynı sorun onda da var. Ekran kartım bir tek Medal of Honor da problem çıkarıyor. Başka oyunlarda OpenGL veya Direct3D problemi olmaksızın oynuyorum.

Not: Lütfen iş yerinde uyumayı tercih edip Sinan Abi'yi kızdırma. Allah muhafaza asker adam dokunmak 3 aydan başlar... (ohoo, askerlik bitili yil oldu, nereledeydin sen Osman, Osman? - blx)

Osman

OpenGL veya eklentilerinde bir sorun var belli ki. Bu sorunu çözmek için yapılabilecek bir kaç şey var. Mesela Quake 3 kurmak. Quake 3 beraberinde gerekli olan bazı eklenmeleri kur. Normalde bunların MO-HAA ile de gelmesi lazım ama bir ihtiyal denemekte fayda var. Diğer yöntem ise her zaman tavsiye ettigimiz ekran kartı sürücüsü güncelleme ve www.gsetup.com'da bulunan OpenGL'i kurmak.

Oyunun Hızlı Yüklenmesi

Oyun sekansları arasındaki can sıkıcı bekleme sürelerini ortadan kaldırmak için nasıl bir çözüm (upgrade) önerirsın (maksimum 200 dolar olmak üzere)?

Benim aklıma gelen 512MB ve 7200 dönüşlü 2MB önbellekli 40-80GB'lık hard-disk.

İşlemci tavsiyesi vermesen de olur çünkü benimki celeron700 ve bunu değiştirmeyi düşünsem en az P4 alırım ki onun içinde anakartını, kasasını bilmem neyini değiştirmem gerekiyor. Çok masraf canım.

Hoşçakal, kendine iyi bak.

İlk çözüm elbette defragmentation yani disk birleştirme. Belli aralarla bunu yapmak programların ve oyun içinde bölümlerin daha hızlı yüklenmesini sağlar. Ayrıca daha hızlı bir Hard-disk'in de faydası olur. Daha fazla RAM'in değil ama daha hızlı RAM'in faydası olabilir. Ama işlemci, anakart vs değiştirmeyeceğine göre bu şu an için sana uygun değil. Bir yöntem de birden fazla hard-disk varsa oyunu ikincisine kurmak olabilir.



● Abit GeForce4 MX 440 piyasaya çıkan ilk GeForce4'lerden.

Monitör Ayarları

Herkese selam. Keyifler yerindedir umarım. Benim bir kaç sorum var. Acilen cevaplar sanız sevinirim.

1-Nihayet parama kiyip kendime Philips 107E aldım Fakat bazı şeyler dikkatimi çekti ve size danışmaya karar verdim. Monitör ilk açıldığı zaman acayıp bi açılma sesi geliyor. Sizce bu normal mi?

2-Masaüstü çözünürlüğüm

1024x768 Ama oyunlara girince ekran değişimleri oluyor. Her oyuna girişimde zoom ayarları ile oynamamı gerekiyor.

3-Hard-diskimde depo kısmında bulunan bazı ses ve video dosyalarını belirli bir süre sonra çalıştırıyorum. Böyle dosyalar hard-diskte durağınca bozuluyor, yoksa başka

Muhtemelen hard-disk'te bad sector vardır. En kısa sürede Scan-disk yap.

XP'de Uyumluluk Modu

Selamlar Level halkı ve sevgili Tuğbek. Acaba Windows XP'de nasıl Windows 98 oyunları çalışır? Windows 98 Modunu nereden bulabiliyoruz?

Çalıştırmak istediğiniz oyunun kısayı luna sağ tık yap. Orda Compatibility Mode - uyumluluk Modu'nu göreceksin.

RAM Hızını Bulmak

Derginiz 99'dan beri takip ediyorum ve son zamanlarda bilgisayarın donanım işine sardım, her neye dek ayındaki yazida SD-RAM'lerin 133MHz ve 100MHz diye ikiye ayrıldıkları yazıyordu. Benim SD-RAM'ın hızını nereden öğrenebilirim. (Bu

Oyun sekansları arasındaki can sıkıcı bekleme sürelerini ortadan kaldırmak için nasıl bir çözüm önerirsin?

bir seyden mi şüphelenmeliyim?

Çünkü şu ana kadar benim için çok önemli birkaç şeyi kaybettim. Yardımlarınız için şimdiden teşekkürler. Kendinize iyi bakın.

Iron Maiden

Monitörler açılırken öyle sesler çıkarır. Sen o esnada Fear of the Dark'ın mirıldan duymazdan gel. Bu konuda yapacak bir şey yok. Oyunu girince Windows çözünürlüğü değişir. Bu yüzden geometri ayarları da o çözünürlük için ayarlanmış olan hainle gelir. Bu ayarı tekrar yapmanız gerekiyor. Ama her çözünürlük için saadece bir kere yapmanız yeterli. Dosyalar da darduğu yerde bozulmaz.

arada SD-RAM'lerin fiyat artışı düşürecek olan Pentium 4'de kullanılacak i845 çipi ne zaman piyasaya çıkacak?

Bu bilgi genelde RAM'in üzerindeki küçük bir etikette yazar. Eğer böyle bir etiket yoksa RAM'lerin üzerinde uzunca bir numara göreceksin. Genelde sonunda bir tire ve sonra tek haneli bir sayı vardır. Bu RAM'in nano saniye cinsinden erişim hızını ifade eder. 1000'i bu sayıya bölersen teorik olarak RAM'in hızını bulursun. Mesela -8 ve -10, 100MHz'dir -6 ise 133MHz. i845'ler piyasaya çıktı. Ama SD-RAM fiyatlarındaki yükseliş durdurmadı. ☺

Mektupları okudunuz bitti. Ama mektuplarla ilgili dikkat etmeniz gerekenler bitmedi. Aynı mail'i 3-5 kere atmayı. Sorunla ilgili yeterince bilgi verin. Sonuçta gelen her mail'e cevap veremediğimiz için öncelikli olarak bu ricalarımıza uyan mailere öncelik veriyoruz. Kendinize ve PC'nize iyi bakın.



● Creative GeForce4 MX 440'i henüz ortalarda göremedik.

ne izliyoruz nedinliyoruz

kofte vanilya

Büyük umutlarla değil ama en azından birtakım bekleneler içinde gittiğimi söyleyebilirim Vanilla Sky için; ama sonuç bir profiterolle geçirilebilecek bir düş kırıklığı oldu. Filme baklama dalmak gerekirse, David (Tom Cruise) acayıp zengin (ve tabii ki yakışıklı) bir yayinevi sahibidir; hızlı bir yaşıtı, hızlı bir araba ve hızlı kadınlar. Evinde verdiği bir partide, en yakın arkadaşının yanında gelen İspanyol dilbere aşık olur. Sofia (Penelope Cruz), ayaklarını yerden kesmiştir bizişkinin; tipki gerçek hayatı olduğu gibi. Ama David'in saplantılı 'yatay arkadaşı' Julie (Cameron Diaz) bu mutluluğu ikisine çok görür ve David'i de yanına alarak bir köprüden son sürat ucuverir. Bu intihar amaçlı trafik kazası sonucunda Julie ölü, David ise yaşamaktadır ama yüzü tanınmayacak bir halededir. Her şeye rağmen işlerinin başına geçer ve Sofia ile tekrar beraber olmaya çalışır.

İşte bu noktadan sonra gerçekle fantezi iyice birbirine karışıyor ve seyirci cevabını bulamadığı sorularla yapayalnız kalıyor. Tabii her şey filmin sonunda anlaşılıyor, daha doğrusu anlatılıyor. İki saat boyunca David'in rüyalarında dolasıyor ama maalesef kafamızdaki soruların cevaplarını bir türlü bulamıyor. Jerry Maguire'dan hatırlayabileceğimiz yönetmen Cameron Crowe da durumun farkında olsa gerek ki finali açıklayıcı diyaloglarla yapmayı tercih etmiş. Sonuç olarak filmden ayınlansın ama aynı zamanda da sıkılmış bir halde çıkışıyoruz. Aslında Vanilla Sky, daha önce ülkemizde gösterime giren 'Gözlerini Açı'ın Hollywood versiyonu. Bu film ile İspanyol yönetmen Alejandro Amenabar birçok ödül almış ve Hollywood'a transfer olarak 'Diğerleri'ni yazıp yönetme fırsatını elde etmişti. Gözlerini Açı düşük bütçesine rağmen Vanilla Sky'dan çok daha başarılı bir film, zekice düşünülmüş



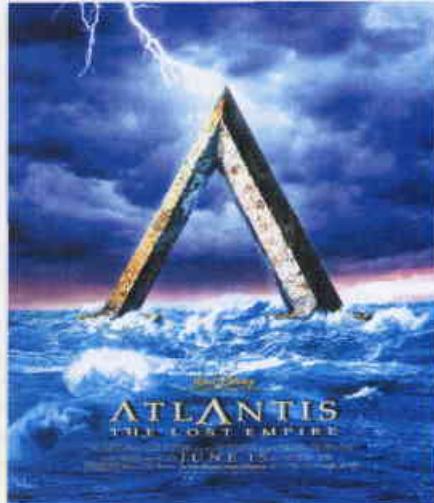
kurgusuyla seyirciyi sürükleyebiliyor ve sona hizlatabiliyor.

Tadımı kaçran diğer bir olay da filmin müzikleri; soundtrack tam bir çorba. Radiohead'den, Joan Osborne'a kadar uzanan bir liste filmin içine gerekli gereksiz serpiştirilmiş (Tom Cruise'un 'One of Us'ı böbürgülü sahneye dikkat). Her biri kendi başına çok sıkı parçalar ama bu tarz filmlerin özgün soundtracklerinin olmasından yanayım. Oyunculardan özellikle Cameron Diaz saplantılı aşık rolünde çok başarılı. Penelope Cruz'un doğal güzelliği oyunculuğundan daha ön planda ama bence bir sorun yok. Tom Cruise ise cılız imajından bir kez daha kurtulamıyor. Ortada iyi bir konsept var ama Vanilla Sky, şansını kullanamamış. Zaten iyi bir filmi tekrar çekmenin ne anlamı var ki? Size tavsiyem filmin Avrupa versiyonu olan 'Open Your Eyes'ı bulup izlemeniz.

atlantis hala gizemli

Bir efsane olsun veya olmasın, şu bir gerçek ki Atlantis hala konuşuluyor ve insanların gizem arayışı sürdürde konuşulmaya devam edilecek. Geçtiğimiz ay gösterime giren 'Hearts in Atlantis' ve 'Atlantis: Lost Empire' efsaneyi bir kez daha yüzyeye çıkartıyor.

Hearts in Atlantis (Gizemli Yabancı), efsaneyi daha çok mecazi anlamda ele almış; filme geçen diyaloglarda Atlantis, herkesin mutlu bir şekilde yaşadığı ütopik bir yer. Gizemli Yabancı, Stephen King'in aynı adlı romanından uyarlanmıştır. İşin içinde yine psik Güçler ve yoğun bir duygusalıktır, tipki başka bir King uyarlaması olan 'Yeşil Yol' gibi. Film, 11 yaşındaki Bobby ile bir medyum olan Ted Brautigan (Anthony Hopkins) arasındaki dostluk üstüne kurulur. Babası olmayan Bobby, pansionerleri Bay Brautigan'ın görmüş geçmiş karakterinden ve garip güçlerinden oldukça etkilendir, bu gizemli yabancılardan erdem ve cesaret hakkında hayatı dair dersler alırken, bir yandan da onun içinde bulunduğu tehlikeyi farkeder. Ted'i yakalayıp, psik yeteneklerini köyüe kullanmak istemektedirler... Yönetmenliğini Scott Hicks'in (Shine) yaptığı film ger-



çekten de Atlantis gibi büyülü bir atmosfere sahip. Şüphesiz Anthony Hopkins'ın filme katıldığı büyük; onu izlerken bir an bile aklınızda Dr. Hannibal Lecter gelmiyor. Ayrıca görsel anlamda, işin ve oluşan gölgelerin çok iyi kullanıldığını söyleyebilirim. Özellikle duygusal bir dönem geçiyorsanız, Gizemli Yabancı'yi görümeniz tavsiye edilir.

Diğer filmimiz ise aslında bir çizgi film ve doğrudan Atlantis efsanesiyle alakalı. Kayıp İmparatorluk oldukça farklı bir Walt Disney yapımı; ne şarkilar ne de türlü şirinlikler eşlik ediyor filme. Kayıp İmparatorluk daha çok bir Indiana Jones havasında, hatta diyalogu az, aksiyonu bol bir Jules Verne yapısını da andırıyor denebilir. Tahmin edeceğiniz gibi hikaye Atlantis'i bulmak üstüne kurulu. Michael J. Fox'un seslendirdiği Milo bir dilbilimci olarak, Atlantis'i bulmak için düzenlenen bir araştırma gezisine katılır. Büyübabası, Milo'ya kayıp kitapın yerini tarif eden, antik bir günükten bahsetmiştir. Hazırlıklar tamlanır ve çeşitli uzmanlardan oluşan ekip yola çıkar. Dev bir deniz canavarıyla karşılaşmaları sonucu kendilerini bir volkanın derinliklerinde bulurlar. Ama bu durum onları doğrudan Atlantis'e götürürektir. Ancak ekibin Atlantis'in yeniden

haberiniz var mı?

BAYRAĞI ONLAR DEVRALDI

Ne yalan söyleyeyim, onları radyoda ilk defa dinlediğimde 'Faith No More'un yeni bir albüm çıkardığını sandım ve hemen şarkılardan sonra sunucunun söylediklerine kulak verdim. Yanlışlıktım çünkü adam 'Incubus' diye yepenyi bir gruptan bahsediyordu. Grup gerçekten de vokal ve tarz anlamında bana 'Faith No More'un deliğeçik günlerini hatırlatmıştı. Sonra yaş itibarıyle çıkan her neo-metal grubunu takip eden kardeşime adamları sorunca, "Abi onlar süper!" diyerek elime CD'lerini tutuşturdu. Linkin' Park gibi eğlenceli ama geleceği meşhul



gruplarının çıktıgı şu günlerde, gerçekten kaliteli bir sound yakalayabilen bir grubu görmek rock anlamında ümit verici. Sanırım bu ezeli yarışta bayrağı devralan Incubus olacak.

Grup, vokal ve perküsyonda Brandon Boyd, elektrik gitarda Mike Einziger, bas gitarda Jose Pasillas ve turntable'larda DJ Kilmore'dan oluşuyor. Evet, onlar da 'bir adet DJ bulunduralım' trendine uyuyan ama aynı zamanda işin hakkını sonuna kadar veren gruplardan. Aslında Incubus o kadar da yeni değil. 1995 yılında çıkan ilk albümleri 'Enjoy Incubus' ile acayıp bir çıkış yapamamış ama farklı ol-

ne okuyoruz ne yapıyoruz?

keşfini dolarlara dönüştürmeyi planladığını öğrenen Milo, kent halkını felaketten kurtarmaya karar verir...

Efsaneye göre Atlantis halkın gözünü güç hırsı bürüyünde, Zeus tüm adanın sulara gömülmesine karar veriyor ve koca bir ugarlık tarihe karışıyor. Bakalım Milo, Atlantis'in kaderini değiştirebilecek mi? Atlantis: Kayıp İmparatorluk, bir macera filmi havasında izlenebilen bir çizgi film. Sırf film için eldeki kaynaklardan yararlanılarak okunabilir ve konuşulabilir bir dil oluşturulmuş (Atlantisçe). Keşfedilen Atlantis, biraz Çin, biraz Güney Amerika, biraz da Orta-doğu ugarlıklarının karışımı bir yer olarak tanımlanıyor. Efsaneye yakından ilgilenenler için hoş bir deneyim olabilir...

festival izlenimleri

Geçen ay İstanbul'dan bir alay bağımsız geçti. Tam dokuz gün boyunca Fitat salonlarına girdik ve çıktı. Gönül daha çok film izlemek isterdi ama malum Biletix hizmet bedelleri belimizi bir güzel büküdü. 'Takip', 'Bir Rüya İçin Aşırı' gibi şiddetle beklenen bazı filmler vardı ki onlar zaten gerek izleyiciden gereksiz de eleştirmenlerden tam not aldı. Ama iyi çıkışları umut edilen filmlein çoğunuñ kötü çıkışları biraz sınırları bozdu. Ben yine de onları başarılı kabul ediyorum çünkü düşündür bir kere 'Asfalta Çakılan Kız' gibi bağımsız olma kışesi altında saçma sapan bir film yapıyorsunuz ve o film ta Japonya'dan kalkıp Türkiye'de gösterime girebiliyor. Bu birkaç baş kotu haric bir de TRT 1 gece kuşağı tadında filmler izledik maalesef; onlardan çıkarken gerçekten verdığınız 5 milyona acıydınız.

Gelelim hitlere, 'Bir Rüya İçin Aşırı' seyirciye tam anlamıyla kirdi geçirdi, özellikle filmin son 15 dakikasında gerildikçe gerildik ve en sonunda da gözxaşlarına boğulduk. Tabii tüm bunların hesabı bizsat yönetmen Darren Aronofsky'den bir bir soruldu. Film sonrası yapılan söyleşide standart sorulara karşı genç yönetmen de "İstanbul inanılmaz bir yer, neden sıkı bir film yapıp, 'Geceyarısı Ekspresi'nin oluşturduğu imajı yıkımı-



yorsunuz?" diye sordu. Çok haklı. Oturduğumuz yerden hayıflanmanın hiçbir anlamı yok. 'Takip' ise sık kurgusu ve siyah beyaz sinematografisiyle 70 dakikalık bir bulmacayı adeta; Memento'nun öncesine tanık olabilmek hoş bir deneymişti. Yıldönümü Kutlaması, Kral Yaşıyor ve Otel, ilginç dogma örnekleri olarak tuttuğum diğer filmler arasında. Bağınsızlardan şimdilik bu kadar, bakalım yaklaşan İstanbul Film Festival'inde bizi neler bekliyor?

KARA ELF ÜCLEMESİ-GÖC

Robert Anthony Salvatore (ANKARA YAYINEVİ)

Sadece fantastik-kurgunun değil edebiyat tarihinin en güzel serilerinden biri olan Kara Elf Üclemesi'nin üçüncü kitabı Göc nihayet Türk okurlarıyla buluştu. İlk iki kitabı okuyanların ışık hızıyla mücadele edercesine kitapçıları koştugunu tahmin edebiliyorum. Gelelim bu yazımı hala sabırla ve meraklı okuyanlara.

Serinin üçüncü kitabında yüzeye çıkan Drizzt Do'Urden'in yüzeydekilere kendini kabul ettirme ça-

bası, yalnızlıkla ve gittiği yerde peşini bırakmayan önyargılarıyla mücadele etmektedir. Ağırlıklı olarak. Yeryüzündeki maceraları, Montolio ile tanış kolcu oluşu akıcı bir dille anlatılıyor. Drizzt'in dövüş sanatına hayran olanlar üzülmüşen: ikiz scimitarların dansı bu kitapta da büyülmemeye devam ediyor.

İster geceniz gündüzünüz frp olsun, isterse fantezinin F'sinden nefret edin; Robert Anthony Salvatore'un yarattığı bu kara elf si-

ze çok şey verecek. Dostluk, dürüstlük ve bağımlılık gibi kavramları yeniden keşfedeceksiniz.

Son yüz yılın en fazla satan eserlerinden biri olan bu serile bir önce sizin de tanışmanızı temenni ederim. ☺

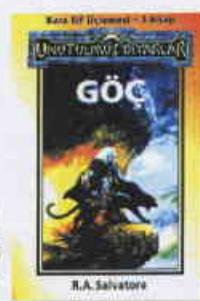
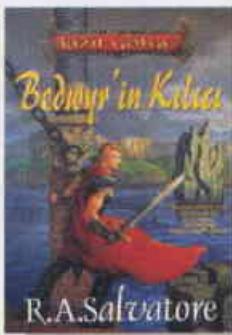
Güven Çatak | guven@level.com.tr

Bedwyr'in Kılıcı: Kızıl Gölge Üclemesi Birinci Kitap (ANKARA YAYINEVİ)

R.A. Salvatore'nin destansı bir ürünü. Unutulmuş Diyalalar Evreni'nden farklı bir evrende geçen kitap genç ve toy bir soylu olan Luthien Bedwyr'in gözlerini açıp Eridor'a zulümle hükmeden Büyücü-Kral Greensparrow'a başkaldırmamasını anlatıyor. Kralın tepegoz askerlerinden kaçarken zaptedilemez bir yol eşiği olan buçukluk Oliver de Burrows'un da arkadaşlığı kazanan Luthien, onu "Kızıl Gölge" efsanesi yapan bir mistik bir eşyanın peşine düşer.

Kazandığı ün kaderini çizmeye ve Greensparrow'a karşı başlayan bir ayaklanmanın tetikcisi ve lideri olmaya iter. Luthien ise elinde efsanevi kılıcı ve büyülü pelerini ile zalimlige karşı ateşe atılma çoktan razıdır.

Salvatore'nin yalnızca Drizzt değil diğer yaratığı karakterler ile de son derece başarılı portreler çizebildiğine çok seçkin bir örnek. Özellikle savaş sahnelerindeki ayrıntı ve gerçekçilik sizi oraya götürürecek...



duklarının sinyalini vermişler. Ardından 'Science' ile ortamlara akmışlar; hardcore tarzına yakın, sert gitär rifleri ve turntable ağırlıklı şarkılariyla iyi bir çıkış elde etmişler. Üçüncü albümleri 'Make Yourself' ile artık ben dahil herkes Incubus'u tanıyor. Hem karizmatik hem de kırılgan gözükebilen vokal Brandon Boyd saçlarını kestiirmiştir ve grup biraz daha yavaşlamıştı. Albümün ilk hiti "Drive" herkesin ağızında olmuştu bir anda. Küçük şarkı yok de necek kadar iyi bir albümü.

Gelelim son albümlerine, yavaşlayan tarzları 'Morning View' ile de yavaşlamaya devam ediyor. Şim-

dilik "I wish you were here" ve "Nice to know you" parçalarına çekilen video klipleri izlemek mümkün. Albümün genelinde çok daha oturaklı ve özenli bir vokal görüyoruz (rock yapmak için ille de yırtınmak gerekmemiş); melodik yapı yine ihmali edilmemiş. Albümdeki diğer sıkı parçalar 11 am (favorim), Echo ve Mexico. Aslında dinledikçe diğer parçalara da kolayca isınıyorsunuz. Incubus'un türdeşlerine göre en büyük farkı kaliteli soundun yanısıra parçalarında funk ve caz ritmlerinin eksik olmaması. Incubus kesinlikle yeni bir soluk, birbirini taklit eden gruptardan bunalanlara şiddetle tavyiye edilir.

ॐ बगान्

DAWN OF DREAMS

1000

Avusturyalı Dawn of Dreams, Ralph Ammann (klavye) ve Sebastian Goralič'ten (gitar, vokal) oluşuyor. Albümdeki davullarda Robert Baum görünüyordu. Kurulduğunda gore/death tarzında müzik yapan grup, kısa sürede tarzını doom/gothic olarak değiştirmiş. Grubun dördüncü albümü olan *Eidolon* da klasik doom ve gothic öğeleri içermiştir. Albümde



Dawn 2927-0

çok çarpıcı parçalar olmasa da genelinde dünletisi olan şarkılar bulunuyor. "T" adlı introdan sonraki Lost parçası oldukça iyi bir giriş parçası olmuş ve oldukça melodik. Daha sonrasında şarkılar pek göze çarpımıyor ve birbirinin tekrarı gibi geliyor.

Genelde brutal olan vokaller yanında temiz vokallerin de kullanıldığı parçalar daha bir ilgi çekici gibi görünüyor. Albüm genelinde klavye oldukça ön planda kullanılmış, gitarlar basit fakat melodik. 90'larda狂想曲 gösteren bu tarz günümüzde yavaş yavaş daha alternatif türlere yerini devrederdi. Edolon albümü, hala bu tarzı takip edenlere öneriyorum.

INQUITY / GRIME

Kendisini kabul ettīrm̄s Ayrupa death metal gruplarından biri olan Iniquity 1989 yıldında kurulmuş, 1996 yılında çıkışlıklar ilk albümleri Serebrum'a kadar birçok toplama al-

bümde yer almışlar. İsimlerinin okunması ve yazılıması zor olan grup元件ları iki gitar, bas ve davul dordlüsüyle karşısına çıkyorlar. Bu aletlerle tabii ki saf death metal dinleyeceğimiz kesin :) Grubun 2001 tarihli bu son albümü Grime bastan sonsa super akıcı olmuş. Klasik çarpei bir girişle başlayan albümdeki diğer şarkıları da çalarken gitarın tellerinden çıkan kivilemler hissedilebiliyor. Böyle sağlam gitarlar yanında sağlam davul ve taş gibi brutal vokaller olmazsa olmaz tabii. Albümün üçüncü parçası olan Border into Shadow ağır bir girişle başlıyor ve tam "hah efendi oldu adamlar" derken beynimden vroulmuşa dönüt yorum ve hız sınırları aşıyorlar. Stygian adlı şarkısı ise ya albüm mix'tenirken araya karışmış ya da grub元件alarının bir tanesinin konservatuarda okuyan amca oğlu tarafından yapılmış. Klasik gitar resitali tadındaki bu şarkı at ile kelebek ilişkisini temsil ediyor sanırım :) Death metal sevenlerin kaçırılmaması gereken bu albüm, diğer metal türlerini dinleyenlerin de aresif zi-



manlarında zevkle dinleyecekleri
töreden.

WITBERING

SURFACE /

WALKING ON

phantom ice

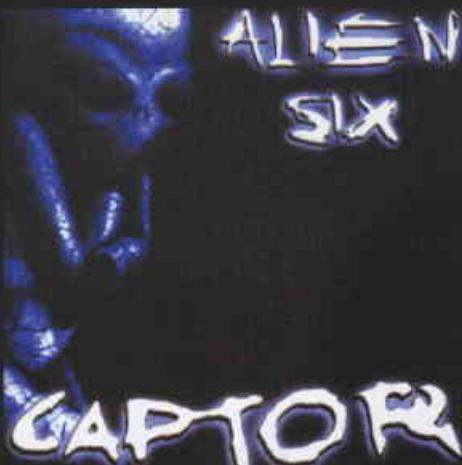


Wetland Protection

İlk olarak At the Gates'in tohumunu attığı melodik metal tarzım daha sonradır In Flames ve Dark Tranquillity devam ettiirdi. Daha sonra bu tarzda onlarca grup piyasaya çıktı. Danimarkalı olan Withering Surface de bunlardan bir tanesi. İlk iki albümünü In Flames ve Dark Tranquillity gibi grupların prodüktörü Frederik Nordstorm ile yapmış olan grubu ayrı ayrı In Flames'den Jesper Strömblad ve Anders Fridén de yaradırmış olmuş. Walking on Phantom Ice grubun üçüncü albümü. Albüm dinlemeye başladığınızda altı grup elemanının da ismini başarıyla yaptığını anlıyorsunuz. Hele ki davulcu arkadaşınızı dinlerken eller kollar boş durmuyor :) Genelde yurt外 olan vokaller çok etkili ve sanlılığı vokalist varmışcasına değişiyor (umarmışlığı vokalist yoktur). Bundan önceki albümüyle En İyi Hard Rock Albümü dalında Danimarka Grammy ödüllüne layık görülen grup, bu albümle de başarılı olacağına benzeyiyor. Albümde In Flames'e benzetebileceğimiz gerkâkalar bulunmakta. Fakat bunun pek kötü bir yanı yok ve super bir albüm bence. Hatta ve hatta diğer iki albümü de alımlı derim :)

CAPTOR / ALIEN SIX

Sepultura Roots albümünü çarkında kuşkusuz grubu. O zamanlar Arise gazi vardı bizde. Şimdi ise bu tarz metale pek alışmasam da yeni Sepultura'yı efsane tercih ederim doğrusu. Slipknöt aldı yürüdü, yeni müziksler groove öğeleri tasnimivorsa



ALIEN SIX

CAPTOR

bir bir eleniyorlar. Danimarkalı grup Captor da bunlardan biri. Dördüncü albümü Alien Six'te eski albümlerindeki groove metal soundunu haricinde nu-metal elementlerinden de yararlanmış. Böylelikle önceki albümlerde hissedilen Pantera ve Meshuggah gibi grupların etkilerinin üstüne Korn ve Slipknot gibi grupların yaptığı nu-metal soundunu ekleyip ortaya ilginç bir müzik çıkarmışlar. Bu tarzı pek dinlememe rağmen albüm oldukça ilgiyi çekti. Albümü dinlerken yerinde duramadım diyebilirim :)

DREAM THEATER /

SIX DEGREES INNER

TURBULENCE

İşte mihşerin beş efendisi (efendi metaleci) entellektüel hayrularının karşıuma tekrar çıktı :). Genelde Tempra modeli olan Dream Theater hayranları bu albümü nasıl bulacaklar acaba? Ben çok büyük fan olmasam da sevgimin yanında saygının da olduğu gruba lardandır Dream Theater. Herbiri kendi dalında yeteneğini ispatlamış grubu elemanları (vokalist bile) bu albümde de başarılı işler pişirmişler. İki CD'den oluşan albümde ilk CD'de 5 şarkı bulunuyor. İkinci CD ise albümü adını veren Six Degrees of Inner Turbulence şarkısından oluşuyor. Sekiz bölümde ayrılmış bu ikinci CD digerine göre daha yavaş ve deneyimli parçalarдан oluşuyor. Hatta bu bölümün ilk parçası olan Overture, sanki bir orkestraya kaydedilmiş ve ne kadar rock veya metal olduğu tartışılabilecek gibi olsa da inanılmaz güzelliğe. Albümde ilk kulaga hitap eden şarkılar The Glass Prison ve Blind Faith. The Great Debate de benim en sevdigim şarkı. Genelde grubuların son albümleri tartsızdır ve eski dinleyicileri tarafından beğenilmez. İlla ki bir sonraki albümün çıkışına beklenir ve o zaman bir önceki albüm beğenilir. Şimdi "Ah! adamlar pop yapmış" veya "Petrucci kasınaması" gibi muhabbetleri duyar gibiyim. Fakat albüm gayet sağlam ve Dream Theater'a yakışır tarzda.

TIAMAT / JUDAS CHRIST

İki sene önce ülkemize de konserle gelmiş Tiamat yedinci stüdyo albümleri olan Judas Christ'i çıkardı. İlk başta şunu söylemeyelim ki kimse Do You Dream of Me ve ya bir Gaia beklemesin. Albümün kayıtları Sisters of Mercy, Depeche Mode ve Elton John gibi isimlerin çalıştığı P.U.K stüdyolarında yapılmış ve

Lars prodüktörliğinin Lars Nissen üstlenmiş. Judas Christ üzerinde çok uğraşılmış, doğu yüklü bir albüm değil. Grubun bir önceki albümü Skeleton Skeleton tartzında. Fakat Tiamat in yeni haline alısbilenlerin (benim gibi) albümü sevecelerinden eminim. Aslında albümdeki şarkılar iki gruba ayrılıyor. Melodiik, hızlı olalar ve melankolikler... Albümdeki bir arızılık de albümün Spinae, Tropic of Venus, Tropic of Capricorn ve Casadores adlı dört bölümünden olmuşmuş. Pek anlayamam da aslında bu bölümlerdeki şarkılar birbirlerinden farklı gibi göründü bana :). Albümün ilk single'si Vote for Love aynı zamanda multi media track ve videosu izlenebiliyor. Bu mükemmel

NEleroLoyor

►►► Iron Maiden Number of the Beast albümünden sonra Multiple Skleroz hastalığı nedeniyle gruptan ayrılan Clive Burr yararına single çıkarıyorlar. Daha önce yayımlamamış konser kayıtlarından oluşan single üç ayrı formatta çıkacakmış.

►►► Finlandiyalı gothic rock grubu To/Die/For çahşemalarına ara vermiş. Grubun devam edip etmeyeceğini belirsiz bir süre sonra söyleyeceklerini.

►►► Bu yılki Ozzfest'te headline olarak System of a Down seçilmiş. Grup Ozzy sahne alıktan sonra çalacak.

►►► Manowar'ın çıkacak olan albümünün adı Warriors of the World olarak belirlenmiş.

►►► Bu yılki Dynamo sallantıdaysız. Peki para getirmeyen festival belki de artık hiç olmayacağı.

►►► Old Man's Child yeni albümleri için bu ay studioya giriyorlar. Galder müzisyen bulamazsa tüm davul division'daki enstrümanları kendisi çalacakmış.

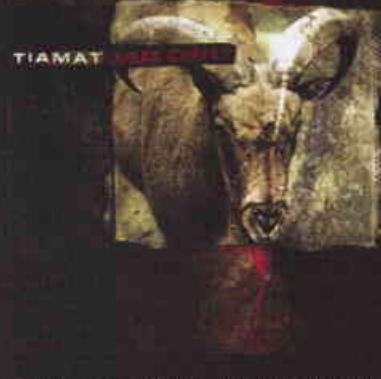
►►► Death metalin güçlü sesi Nile Temmuz'da çıkarmayı düşündükleri Their Darkened Shrines adlı albümü için Soundlab Stüdyolarında kayda girmis.

►►► Dream Theater resmi sitesine sahip idüp Six Degrees of Inner Turbulence - Yeni albüm tamam partisini 5 Mart'ta Remini Bar'da düzenleyecekmiş. Ayrıntılı bilgi için dt-home.com

►►► Dark Tranquillity altıncı albümleri için çalışmalarla başlamış. Oniki yıllık tecrübelerini ortaya koymak olan grubu oldukça farklı bir albüm çıkarmayı düşünüyorlar.

►►► Silverchair'ın dördüncü albümü Diorama Nisan ayında piyasaya çıkacakmış. Ayrıca albüm bir öncekine göre daha neşeli olacakmış.

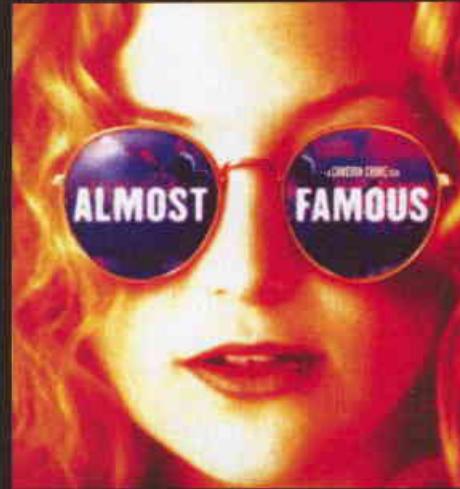
►►► Stratovarius'un front manı Timo Tolkki ikinci solo albümü Hymn to Life'da Within Temptation'dan Sharon, eski Helloween üyesi Michael Kiske gibi isimlerle çalışmış.



FI TARİDİ:

ALMOST FAMOUS

"Ah! işte tam hayatımın filmi geliyor" diyordum ki fragmanlarını sinemalarda izlemiş olamama rağmen gösterime girmeden bir türlü. Gerçekten '70'ler dinleyenlerin ilgisini çekecek nitelikte bir film olmuş. Film '74 yılında Black Sabbath'in alt grubu olan Stillwater'in etrafında geçiyor. Black Sabbath gormesek de filinde Simon & Garfunkel, The Who ve birçok Black Sabbath şarkısına rastlıyoruz. Büyüme aşamasında bir grub olan Stillwater ve bir süre bu grupta yaşayan yeni yetme albüm eleştirmeninin maceraları anlatıyor.



F R P

ANTASY OLE LAYING

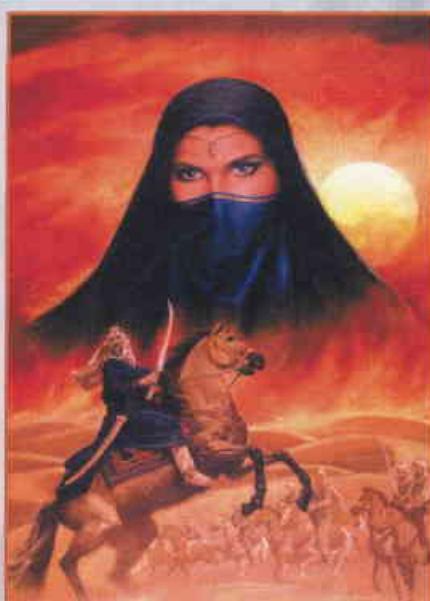
Dungenus Masterus ve Alt Türleri

Merhaba dostlar, FRP oyuncularına yönelik hizmet bölümümüz devam ediyor. Hatırlarsanız birkaç sayı önce Dungeon Master'lara oyunun tadını kaçıran oyuncuları sindirmeye yönelik tavsiyeler vermiştim. Bu ay da madalyonun diğer yüzündeki oyunculara dönecek ve onları DM'ler konusunda bilgilendirmeye çalışacağım.

Yaptığımız araştırmalar sonucunda ortakta türlü türlü DM'lerin olduğunu gördük. Çok iyi öykü anlatan, oyuna hakim DM'ler bir yana, bazılarının da oyuncularını hayatlarından bezirdiklerini fark ettik. Onları başlıca birkaç grupta topladık, kolayca tanyabilmeniz için her birinin oynattığı oyularlardan örnek cümleler yer verdik. Ayrıca bu tip DM'lere karşı alabileceğiniz önemlere yer vermeyi de ihmal etmedik. Buyrun "Vahşi Doğada Dungenus Masterus'lar" konulu belgeselimiz başlıyor.

Hesap-Kitabı 101:

Doğada en sık bulunan türlerden biridir. Bu türde ait DM'ler, FRP oyununun karmaşık matematik formülleri ve kural yumaklarından oluşduğunu sanmaktadır. Bu nedenle yapılan her hareketin kurallara uygun olup olmadığı konusunda en az iki kez düşünür, zar atar, tekrar düşünürler. Özellikle savaş sahnelerinde çok tehlikelidirler. Böyle bir DM, normalde yirmi dakika



alacak bir savaşı sonu gelmeyen zarlar ve hesaplamalarla üç saat'e kadar uzatabilir.

Örnek Oyun : "Sen adama vuruyorsun, kaç attın, 18 mi? Tamam, vurdun, şimdi tekrar zar atıp adamın nercesine vurduguна bakalım, şimdi bir kez daha at ki, hasarın rakibi ne kadar etkilediğini anlayalım. Bu arada kitaptaki opsyonel kuralları da uyguladığım için şu arkadaki tabloya bakmam gerekiyor. Evet, neymiş, senin zarın çarpi rakibinin boyu bölü kılıçının keskinlik katsayısi artı kol kuvetinden aldığı bonusun logaritması....."

Çözüm : Baş etmesi çok zor bir DM türü değildir, ama biraz zaman alabilir. Tek yapmanız gereken oyun boyunca adım başı "Hava tahmini yapmak istiyorum, yerlerde gizli kapı arıyorum, hapşırıkmak istiyorum..." gibi sözcüler sarfetmek. Bir süre sonra her yaptığınız eylem için zar atmaktan yorgun düşecektir. Yalnız o yorulmazsa sizin sıkıntından patlama riskiniz var!

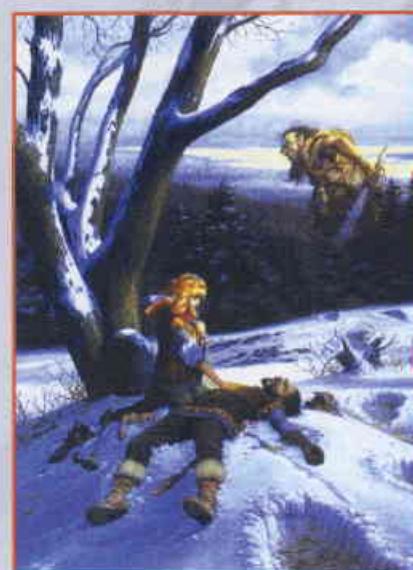
Esnaf DM:

Kendisini oyuncularına hizmete adamış, bu nedenle çoğunlukla el üstünde tutulan bir DM tipidir. Tek kusuru sömürüye ağır olmasıdır. Kötü niyetli bir oyuncunun elinde çok tehlikeli bir silah olabilir! Örneğin bir de bakmışınız takım arkadaşınız daha oyunun başında elinde +5'lik bir holy sword, sallaya sallaya geliyor, "Sen birinci seviye değil misin oğlum, nerden bulundun onu?" "Yaa, DM'le konuştım, böyle bir silahım olsa sorun olur mu dedim, o da 'Yok yok, al gitsin' dedi" Bu diyalogları yaşamamak için takım arkadaşlarınıza kolayın. Bu tip DM'lerin zarla marla da pek arası yoktur, genellikle oyuncuların "Ben damdan atlayıp, üçlüburgu, ikili salto yapıp rakibime uçan tekmeyle girmek istiyorum!" türü isteklerine "Peki, yaptın" diye yaklaşabilir.

Çözüm : Genellikle sıkıntı yaratmadığı için çözüm önermek zor. Böyle bir DM'iniz varsa ondan değil, takım arkadaşlarınızdan ürkün!

Kasap DM:

Çoğunlukla hazırladığı senaryolar tamamlanamaz, bunun nedeni de grupta senaryoyu tamamlayacak yaşayan kimseyin kalmamış olmasıdır. Esnek DM'in tersine oyuncularına affi yoktur, verilen kararları asla geri almaz, gruba ufak bir yardımda bile bulunmaz. Eğer bir hata yapılmışsa bu oyuncuların hatasıdır ve oyuncu-



ların problemidir. Eğer oyuncular doğal yoıları eienmeyip hayatı kalmayı başınlarsa ayakları altında aniden(!) beliren bir çukura düşebilir ya da tavandan kopan koca bir sarkıtın altında kalabilirler. Bu tür DM'lerle başlanan maceraların her anı potansiyel tehlikelerle doludur.

Örnek Oyun : Kapayı mı açınız, üç metre boyunda kanatlı bir yaratıkla karşı karşıyasiniz. Arkانızı mı döndünüz, hay aksi kapı arkanız dan kapanıvermiş. Demek tırmanmaya karar verdiniz, duvarların camdan olduğunu söylemiyi unutmuşum. Tünel kazmak mı, iyi fikir ama galiba bu tünel sizi orc'ların büyük toplantı sahline çıkardı, hem de içinde savaş hazırlığı yapan yüzlerce orc varken!! "

Çözüm : Aslında böylelerine karşı kesin bir çözüm geliştirilememiştir. Yapabileceğinizin en iyisi, karakteriniz hala yaşıyorken gruptan ayrılip, başka bir DM ile yola devam etmek olacaktır.

Tarihi DM:

Oyunun geçtiği dünyanın tarihindeki tüm olayları kronolojik sıraya göre ezberlemeyi başarmıştır, gerçi okulda tarihten çokmiştir, ama olsun! Yapılmış tüm savaşları, tüm kralların tahta çıkış tarihlerini su gibi sayabilir, daha kötüsü saymakla kalmaz oyunu tarihsel bir bilmecə hâline sokar.

Örnek oyun : "Hatırlarsınız, ikinci çağın 1367 yılında kral V. Yorgerth Alluria tahtı bırakmıştır. Aynı yıl temmuzda kuzeye yapılan akınlar nedeniyle tekrar tahta geçen V. Yorgerth, aslında ikinci çağın 988 yılında Batı Beyliği'ne getirilen II. Vhertin'in üçüncü göbekten kuzenidir. Bilmem bunu da hatırlırsınız, Yorgerth'in kılıcı ilk çağda 556 yılında demirci Hemmur tarafından dövülmüş ve sonraları Doğu-Batı savaşlarında...."

Çözüm : Araya uydurma tarih ve isimler ekleyip kafasını karıştırmayı bir deneyin.

Teatral DM

Öyküler sağılam, kurgusu başarılıdır, ah bir de şu olayları gereğinden fazla dramatize etme huyu olmasa! Bir anda gaza gelip masanın üstüne çababilir, ozanların ağızından avaz avaz şarkılar söylemeye başlar, Sanki evinde değil sahnededir de, yüzlerce göz ona baktıktır. Betimlemelerinin sonu asla gelmez. Oyuncular düşünür, "Tamam, Role-Playing bunun adı da, böylesi biraz asırı olmuyor mu ?"

Örnek oyun : "Karşınızdaki şövalyeyen ak mığferinden yansyan ışık, parlak zirhının üzerinde bir aşağı bir yukarı dans ettikten son-

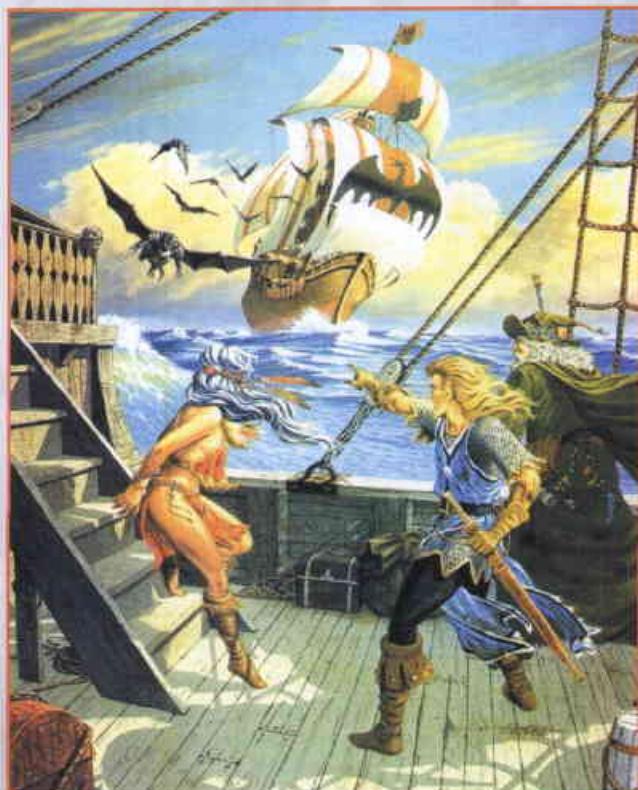
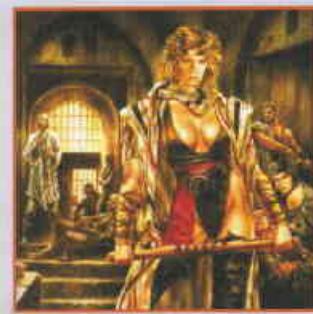
ra, kurşunu gökyüzüne yayılıyor. O bir eliyle gümüş işlemeli kılıçının kabzasını tutuyor, diğer elini de etkileyici bir ifadeyle havaya kaldırıyor. 'Heyhat!' diyor şövalye, 'Şu uğsuz bucaksız dünyanın sınırlarında, tek damla suyun bin altınla eş olduğu çöllerde, yeşilin, kırmızının, kıl renginin hükümettiği uzak ormanla....'

Çözüm : Gerçekte iyi bir DM'dir ama gereksiz ayrıntıların üzerinde çok durup oyundan soğutabilir. İyisi mi karşı koymadan önce biraz ayak uydurmaya çalışın.

Şaşkın DM

Güler misin, ağlar misin? Senaryoyu bir türlü avucunda tutamamış, ya oyunculara eksik bilgi vermiştir, ya oyuncuların konuşmaları gereken adamı canlandırdıktan ağızından bir şeyler kaçırmış, bir çuval inciri berbat etmiştir. Belki de olay akışını yanlış sırada anlatıp oyuncuların kafasını iyice allak bulak etmiştir. Aslında iyi niyetlidir ama dört beş kişiyi aynı anda idare ederken ipin ucunu kaçırmış, bir daha da yakalayamamıştır.

Örnek oyun : "Siz şimdii, eee tavernaya giriyoruz deminizin değil mi, bir dakika bakayım, neydi



bu tavernanın adı, (haşır huşur) hah, buldum Kırmızı Aslan Hani'na giriyoysunuz. Tamam, eee siz içeri girdiğiniz anda az ilerideki masadan iki kişi ayağa kalkıyorlar ve grubun savaşçısının üzerine doğru gelmeye başlıyorlar. İri yarı olanı bağıriyor : 'Hırsız, o zırh benimdir!' Hani senin geçen macerada bulduğun mavi taşılı zırh vardi ya, onu gösteriyor."

"Aman abi, bir yanlışlık olmasın, hatırlarsan ben onu maceranın sonunda yanımızdaki lorda hediye etmiştim!"

"Hadi ya!! Eee, şey o zaman, siz şimdî içeri girdiniz ya, eee"

Çözüm : Altında yatan nedenleri araştırmakta fayda var. Belki dikkatsiz, belki beceriksiz, belki de yalnızca hazırlıksızdır. Duruma göre davranışın gerekliliği...

Civik DM

Oyun boyunca bir an bile ciddiyetini koruyamaz. Her an ortamı sulandırmaya müsaİttir. Coğunlukla oyuncular şakalaşır, DM durumu toparlamaya çalışır ama onun oyundan durum tam tersidir.

Örnek Oyun : "Siz şimdî kralın karşısındasınız ya, kral size diyor ki : 'Büyücumü aramayılmış.' Ardın-

dan çıkarıyor cep telefonunu Eheueue!!! Şaka, şaka, neyse çağrıyor büyüğü, kral ona bakıyor : 'Sen küçüğün, ben büyüğү is-temiştüm hohohohoo'"

Çözüm : Burada çözümler sizin yaratıcılığınızla kalmış. İsterseniz her esprisinden sonra grupça susup dik dik yüzüne bakın. Eğer hala mesajı almamakta direniyorsa mesajınızı kızılçık sopası ya da kallın bir odunla iletmemeyi deneyin, da etkili olacaktır!

Bügeselimiz burada sona eriyor, yalnız eski He-Man, She-Ra izleyicileri hatırlarlar, her bölümün sonunda mesaj vermek adetten- dir. Biz de mesaj verelim, oyle kapatalım : "Arkadaşlar, iyi bir DM olmak tecrübe gerektir. DM'ınızı, hemen saydığımız türler içine koyup, çözüm aramaktansa ona biraz daha zaman vermeniz uygun olacaktır. DM'lerimizi sevelim, onları koruyalım!.."

NOT: Yeni yazımız Serkan ve arkadaşları çok ciddi bir masaüstü FRP sistemi üzerinde çalışmaktadır. Bu konuda bilgi edinmek istiyorsanız CD'deki Level Underground'a bakın ve Gecenin Gözleri başlığını okuyun. ☺

Batu & Gökhan | batuher@level.com.tr

geçmişle yaşamak

Ne anlamsız suçlamadır bu böyle?

1984

Her biri karşısına dikkip siz "geçmişte yaşamak" suçladı mı? Hiç olup biten herseyi hatırladığınız için "geçmişte yaşayan" adam ya da "çocuk ruhlu" damgası yediniz mi? Benim başıma geldi, hem de birden fazla defa ve sanırım gelmeye de devam edecek. Ve bunun sorumlusu ben değilim.

Neden böyle oluyor peki? Neden "unutmak" bu çağın en büyük erdem haline geldi birdenbire? Bağışlamak değil ama unutmak, olmamış gibi davranışmak, kafanı çevirip görmezden gelmek. Neden insanlar "Günü yaşal" gibi basit ve sığ bir sloganın ardına sıçınp dün hiç var olmamış gibi davranışmayı tercih ediyorlar?

Sorun bende mi? Evet, tabii ki sorun bende. Ben unutmam, asla. İsimleri ve telefon numaralarını, ya da fizik formülleri değil, ama dün olup bitenleri asla unutmam. Bazen haf-

niz tek şey hatırlalarınızdır. Para, mal, güç, dostlar, sevgililer, bunların tümü her an kaybedilebilir. Ama hafızanızı tamamen yitirmedikçe hatırlalarınız sizinle kalır. Geçmişte olan olaylar gerçekten olmuştur, sonuçları siz etkilemiştir, kişiliğinizin oluşmasında rol oynamıştır. Bir laf vardır, "Tecrübe yenilen kazıkların bileşkesidir" diye, işte tam da bunu anlatır. Geçmiş demek yenilen kazıklar demektir, edinilmiş tecrübeliler, alınmış dersler demektir. Ve edinilen tecrübelere kışılığınızı oluşturmaktan faydalansınız, isteseniz de istemeseniz de. Geçmiş alacağınız her kararı, yapacağınız her seçimi etkiler. Bu sayede temiz suyu kirlisinden ayırmayı, böylece hastalanıp ölmekten kurtulmayı öğrenirsiniz. Geçmiş olmayan adam ölü adamdır.

Peki ya bugün? Bugün belirsizdir, yaşamaktadır ve yaşandıkça sonuçları ortaya çıka-

«Para, mal, güç, dostlar, sevgililer, bunların tümü her an kaybedilebilir. Ama hafızanızı tamamen yitirmedikçe hatırlalarınız sizinle kalır.»

zam biraz bulanıklaşabilir, ama tamamen unutmak? Asla!

Çünkü ben birşeyin bilincindeyim, çok önemli birşeyin. Dün demek ben demektir. Dün kaldırdı atmak, beni kaldırdı atmaktır, bunu kendime nasıl yaparım? Çok mu karmaşık geldi? Açıklayalım o zaman, işimiz ne?

Hayatta sahip olduğunuzu söyleyebilecegi-

caktır. Bugün yapılanların sonucunu çoğunlukla ancak "bugün" geçmişte kaldığında öğrenebilirsiniz. Bugünü yaşarken siz durup derin derin düşünmeseniz bile, aklınız sessiz sedasız bir biçimde geçmişti hatırlamaktadır. Sofradaki tabağa uzanan elinizin havada duraklamasına sebep olan budur, çünkü o tabaktaki yemek geçmişte size hayli rahatsızlık vermiştir, tekrar aynı

M. Berker Güngör berker@levol.com.tr

Birşey sorabilir miyim?

Ssssst:

sessize

dön ve git,

soru

felan

sorma...

şeyin yaşanmayacağı ne malumdur?

Sokakta gördüğünüz bir tanıdı görmezden gelmenizle sebep olan da aynı hazırlıksızlık çekme korkusudur. Bazıları bundan ders çıkarır, yapılması gereken birşeyi yaparken daha dikkatli olur. Bazen ders çıkarmak için çok geçir ve yarın hiç gelmez. Bazıları ise geçmiş hi郝atırlamaz, Zil zurna sarhoş olup arabasıyla insanları ezen ve hapiste yatan birinin çıkar çıkmaz özgürlüğünü kutlamak için meyhaneye dalması da bundandır. Böyleleri için geçmiş yoktur ve er ya da geç önlenebilir, basit bir hata onlara çok ağır bir bedel ödeyecektir.

Bu yazıyı okuyan genç arkadaşlardan bazıları "Peki ya gelecek?" diye sorabilirler. İnsanoğlu için "gelecek" kelimesinin gerçek anlamı küçük ama oldukça kuvvetli bir ümit işliğinden başka birşey değildir. İnsan her akşam yatağa ertesi sabah kalkacağını düşünerek yatar, ama bunun bir garantisisi yoktur. Hatta benim bu yazımı bitirebileceğimin, bitirsem bile bu yazının basılıbileceğinin ya da sizin görüp sonuna kadar okuyabileceğinizin de garantisini yoktur.

Peki ama beni bu yazıyı tamamamak için çalışmaya yönelik güç nedir? Sadece basit, zayıf, en küçük rüzgar da sonecekmiş gibi görünen ama firtınada bile sönmeye bilen bir ümidiñ alevlidir. "Dur bakalım," deriz, "daha önmüzdé uzun yıllar, yapacak işler, tadacak yemekler, gidecek yerler, tanışacak insanlar var!", sanki doğraken kontrat imzalamış gibi.

Çok mu karamsarım? Hayır, sadece gerceleri olduğu gibi görüp, kabul edecek cesaretim var. Ve bunun sebebi geçmişti hatırlıyor olmam. Ben geçmişti inkar edip her sabah arsız bir gülmüşmeyle insanların arasına karışmak yerine, hatalarım ve doğrularımla yaşamayı tercih ediyorum. Her sabah kalktığında geçmişteki hatalarım için bir saat ağıt yakımıyorum, ama olup bitenleri tamamen unutup sonra da ağızım bir kariş açık şarşırıyorum. Yo, hayır, hiç unutmuymam...

Ne zaman?

Oyunların çok gerçekçi olduğunu mu düşünüyorsunuz?

Yatakta kalkın. Çevrenize bakın. Dolabın üstünden çakmağı ve sigarayı alın. Sigaranızı yakın. Biraz bekleyin, uykunuz açılsın. Banyoya gidip yüzünüzü yıkayın. Odanızda geri dönün. Kız arkadaşınızı uyandırın. Uykulu olduğu için sizi tersleyecek. Kavga çıkartmayın. Dolabınızı açıp istedığınız giysiyi seçin. Hava soğuk, sıkı giyinin. Beşinci çekmecede bereniz olmalı, onu takın. Kız arkadaşınızı bir daha uyandırmaya çalışın. Eğer yine terslerse... Boşverin, ama biraz sınırların. Dışarı çıkmak. Yolun karşısındaki marketten kendinize yiyecek bir şeyler alın. Sonra marketten çakar arabanızı atlayın. Benzinin az olduğunu farkedeceksiniz. Yolun yukarıındaki benzinciden benzin almak için yola koyulun. Hızlı gitmeyin, ileride çevreme olabilir. Telefonunuz çalacak, arayan kız arkadaşınızın...

Bir dakika, sizce de bu yazda bir gariplik yok mu? Bu bir tam çözüm, ama gereğinden fazla 'gerçek' değil mi? Belki de olması gereken budur, ne dersiniz? Bundan otuz veya elli sene sonra bu yazdıklarım size garip gelmeyebilir. Gelecekte oyunların tam çözümleri böyle olabilir. Veya o zaman tam çözüm diye bir şey olmayıp. Oynadığınız oyunların aslında ne kadar da basit olduğunu hiç düşündünüz mü? Her şeyden önemlisi, her oyunun bir türünün olması sıkıcı değil mi?

Oyunlar gün geçtikçe daha da gerçeğe yaklaşıyor, ama şimdilik gerçek olmaktan çok uzaklar. Eğer bir oyunda istedığınız birini vuramıyorsanız veya onuna diyaloga giremiyorsanız, o oyunun gerçekçiliği daha başından suya düşmüş demektir. Buna çok sık rastlarsınız, vurmak veya konuşmak istediğiniz kişi oyunun konusuyla direkt bağlantılıdır ve ne yaparsanız yapın, düşmanlarını vurdığınız halde onu vuramazsınız. Sizce de bu çok can sıkıcı değil mi? Sonra, oyunlarda çitler elinizin hizasında olduğu halde diğer tarafa geçemezsiniz. İçinizden 'banane ya, ben diğer tarafa geçmek istiyorum, ne saçma' diye geçirirsiniz. Aslında diğer tarafa geçememenizin tek nedeni, programcıların ve grafikerlerin o alanı boş bırakmak zorunda olmaları. Eğer oyunlarda her istedığınız yere gidebiliyor olsaydınız, bunu ne bilgisayarlarınız kaldırırı, ne de programcılar ve grafikerler. Ama siz normalde oraya geçebilirsiniz. Çok sıkıcı. FPS oyunlarına dikkat edin. Belirlenmiş

alanların dışına çıkmazsınız. İstediğiniz yere gitmemezsiniz. Peki gerçekçilik nerede? Kaplamaların detayda mı? Boşversenize.

Oyunlarda bunun dışında birçok can sıkıcı durumla karşılaşabilirsiniz. Mesela herhangi bir oyunda bir bilgisayara yaklaşığınız zaman, klavyesinin yalnızca 2D bir bmp. olduğunu görebilirsiniz. Biraz önce bahsettiğim 'serbestlik' içinde, olayın bir de bu tarafı var. Mesela grafik diye bir şeyin olması bile artık çok komik. Tomb Raider'a veya Half-Life'a bir bakın. Yere baktığınız zaman kaplamaların birleşme yerlerini çok rahat görebilirsiniz. Sadece Tomb Raider veya Half-Life değil, oynadığınız her oyunda bu gibi yapıyıkları rastlayabilirsiniz. Hala en iyi oyunda bile; istedığınız adamın üstüne çöküp oturabiliyorsunuz, lambaları patlatamayorsunuz, düşmanlar burnunuzun dibine geldiği halde sizi göremiyor, onları kafasından vurduğunuz halde suratlarında hiçbir iz kalıyor. Tüm bunlar bir oyundan çok hızlı bir şekilde soğumanıza yetiyor. İyi ama,

«Ne zaman gerçek hayatı yaşadığımız gibi oyunları yaşayacağız? Veya oyunla gerçeği karıştıracağız?»

oyunların ne zaman içine girebileceğiz? Bir oyunda ne zaman kafamızı çevirdiğimizde Lord of the Rings'teki gibi bir canavarın solunu suratımızda hissedebileceğiz? Ne zaman gerçek hayatı yaşadığımız gibi oyunları yaşayacağız? Veya oyunla gerçeği karıştıracağız?

Bu anıtlarım size fantastik gelebilir, ama

serbestçaglişım

Fırat Akyıldız fiyat@level.com.tr

Seni bir yerden tanıyorum sanki? Yok, nereden tanıyacaksın ki?

Başa bir dergiden ya, dur bakımy... Durdum, bak.

Hmm, hih buldum! GamePro'daydın sen! Ha evet, doğru. Ne var ki?

Hiç. Bildim işte. Peki.

çok değil, bundan bir on sene öncesine kadar oynadığımız oyunları hatırlayın. O zaman, bugünkü oyunları görseniz gerçek olduklarına inanır mıydınız? Her oyuna 'Unreal' demez miydiniz?

Kız arkadaşınızla kavga etmeniz, moralinizin bozulması, yol kenarındaki arabayı kullanabilme-

niz, evden çıkışken berenizi takmanız... Bulanın bir oyuncu için çok normal şeyler olması gereklidir. Oyunların tarzı olmamalı. Oyunlar yaşamın kendisi olmalı. İçinde her şey olabilir. Eğer bir oyuncu gerçekçiyse, gerçekten de 'gerçek' olmalı. Kapı önünde takılan güvenlik görevlileri, gerçekçi yapılmaya çalışılan bir oyuncu için çok komik bir şey olası gerek.

Tabii ki bu yazda bahsettiğim birçok şeyin şu anda yapılması mümkün değil. Bunun ben de farkındayım, ama dedim ya, şimdije kadar yapılan oyunların hepsi gerçek olmaktan çok uzak. Kendinizi kandırmayın. Daha görevcimiz çok şey var!

DipNot Şimdi farkettim, az önce GamePro'daydım, şimdije Level'dayım. Kazala da dolu yazı yazmışım. Burada iyi insanlar var. Tuğbek diye bir çocuk var, bana hep sandviç yapıyor. Kivircık salata sevmiyorum diye de içine hiç koymuyor. Çok iyi çocuk.



yüklük, tavanarasive hatta divanın altı

Hazır ÖSS yaklaşmışken bilgisayarınızı tıkacağınız bir dip köşe karanlık bulsanız!!!

Hani bir Counter-Strike turnuvası düzenlendiyoruz ya. Bu hafta sonu bir finalistimiz daha belirlendi. Eli mouse tutanlar toplandı, maçlar yapıldı, iyi olan kazandı vs. Ama orada ilginç bir de detay vardı. Biz final maçının hazırlığında garsonlarda hararetle 4 büyük masayı dizmekle meşguldü. En güzel örtüler serildi, pelerineler itina ile yerleştirildi ve kadehler milimetrik hesaplarla saf durdu. Üç haftadır ilk defa gördüğümüz bu özen tek bir şeyin işaretini olabildi. Paraya kıyan bir firma kendilerince çok mühim bireylerine yemek veriyordu. Her şey normaldi asında... ta ki masalar meşhur dersanelerden birinin küçük bayraklarıyla donatılana kadar.

Daha sonra bu dersanenin saygıdeğer yöneticileri ve öğretmenleri yerlerini alıp yemek yemeye başladılar. Biraz gece kala final maçını bu aziz kişilerin önünde yaptı. Herkes kimin kazanacağını merak ederken ben yemek yiyecek topluluğun ikinci metre öteinde olup bitene ne tepki vereceğini düşünüyordum. Pek çoğu liseli arasında olan, üniversitede hazırlanması gereken oturup Counter-Strike oynayan, bir de

İp ne yaptığımızı sormasını, merak etmesini bekledim.

Kimin umrundayız gerçekten?

Gerçekten umurlarında olabilir miydi? Acaba onlar için parayı bastırıp lanet bir sınavı kazanmak için bildikleri tüm tiyoları öğrettikleri müşterilerden farklı mıydı? Bundan 10 sene öncesini düşündüm. Benim lise sonda olduğum zamanı. Tek tek bütün dersane öğretmenlerimi gözümün önüne getirdim. Çoğu henüz birkaç sene önce liselerinden ayrılmış, genelde maddi sebeplerden dersane içiliğe girmişlerdi. Onların hiç birine konduramadım bunu. Eminim ki onlar 2 metre öne 30 tane genç bir şeyler yaparken ne yaptıklarına ilişkin başılarını bir merak duyarlardı. Acaba yaklaşık 20. yılina giren dersaneçilik sektörü benim izlediğim şu son 10 senede evrimini tamamlayıp tam anlamıyla esnaflaşmış mıydı? Parayı verene ders verip gerisini önemsemiyorlar mıydı?

Zaten eğitim denen şey bir büyük sınavın

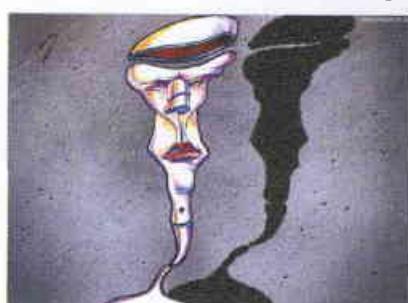
«Onlar artık insan kategorisinde değiller. Bu sınav sonuçlanan kadar Soru Çözen Android’ler onlar.»

utanmadan turnuvaya katılan bu gençleri görmek, öneinde yemek yemek nasıl bir duygu du acaba onlar için? Fark etmediler bile.

Maçlar bitti kazanan sevindi, kaybeden tekrar katılmak üzere ayrıldı. Makineler kapanıp biz eşyalarımızı toplarken perdeler indirildi ve projeksiyonlar heyecanlı bir lig maçının yayınına başladı. Bizi görmeyen gözler maçlara kilitlendi. Ve biz çıkışa kadar da öyle kaldı. Ancak öneindeki tabaklara doldurdukları bir birinden güzel yemekler gözlerini ara sıra kaydırmalarını sağladı. Demek ki eğitici olmak gençlere ilgi göstermeyi, onların ne yaptıklarını merak etmemi gerektirmiyordu. Ben bir tanesinin olsun ge-

koşturması uğruna parçalı edilmedi mi? Geriye kalan tek şey öğretmenlerin idealizmi, öğrenciley aralarında varolan diyalogdan aldığı haz ve karşılığında sundukları ilgileridi. Öğretmenliği diğer mesleklerin hemen hepsinden saygınlığı yapan bu değil miydi? Ufkunu genişletecek, alımınız kapılarını zorlayacak bir öğretmen bulmak için parıltılı kolejler, dersaneler, fen liseleri yığını geçip kenarda köşede kalmış ama ÖSS’de ilk yüze kaç kişi sokuştusundan çok öğrencilerine ne kazandırdığını dert eden bir okul bulmak daha mantıklı sanırı.

Yoksas bu çığlıkların elinde iyi bir bölüm kazanmak için çatlayana kadar koşturulmaktan başka çareniz yok. Şubat ayında posta kutularımız benzer e-mail’ler ile dolup taşar. Okurların bu sene sınava girecek olan önemli bir kısmı için oyun oynayabilecekleri son birkaç gündür. Bu yüzden ya çalışmayan bilgisayarlarına derman aralar ya da oynamak için en iyi oyunu. Son bir hafta! “Oyna ve sonra bu bilgisayar tavan arasına gidiyor!!!” Evet bu son bir hafta geçti ve muhtemelen bu zavallı arkadaşların çoğu için Level’i alıp okumak bile yasak. Onlar artık insan ka-



cesur ueni dumna



Tugbek Ölek tugbek@level.com.tr

İlerde böyle kendine soru sorup cevaplamak kimin fikriydi? Kim olabilir? İçimde kaç sıvı zeka var. Yoo... boşuna sıkıştırmayı adını veremem. Müdürlerime karşı saygımlısonsuzdur :)

BBG’de favori karakterin kim? Halk Kahramanı, muhalif adam, şov maymunlarının düşmanı büyük Eray!

CS Turnuvasını kim alır sence? Valla pek belli olmaz. Asıl favori lakinim katılmadı. [LVL]’nın yokluğunda kapanın elinde kafır kupa.

Bi de burada hep 4 soru oluyor, az değil mi? Senin göl hanımı mı kırıç 5 olsun bu sefer.

Cidden benim için fazla soru mu olacak? Ya gözüm sen iste bütün sayfayı dolduramam şırıuya. Yalnız haikimi boşa harcadın, yazık oldu.

tegorisinde değiller. Bu sınav sonuçlanan kadar Soru Çözen Android’ler onlar. Bu onların iyiliği için tabii, iyilik... girecekleri bölüm yani geleceklerindeki mesleğin seçiminde aileleri, hocaları ve puanlarından daha az söz sahibi olmak, aylarca oturup beyinleri eriyene kadar soru çözmek dışında hiçbir şey yapmamak, çoğunlukla depresyonda olmak... üzər gider. Lise sonındaki gençlerin iyiliği için yapılan o kadar çok şey var ki.

Örnek problem

Bir arkadaşım vardı. Bu deliliğin tam da göbeğine düşmüştü. Ömrü sınavlarla koşturmacalarla geçmişti. Sılıktı, renksizdi... ama iyi bir insanı. Kendine güveni kalmamıştı. Sonunda tüm o çalışmaların hak ettiğinden çok daha kötü bir okula girdi. Kendine olan güveni iyice çıktı ve tamamıyla a-sosyal bir varlığa dönüştü. İnsanlarla olan iletişimini gittikçe azaldı. Onu gerçekten tanıyan birkaç kişi bile onunla iletişim kuramamıştı. Günün birinde birden bire değişti. Dışarıda bir dünya keşfetti. Okula gelmez olmuştu. Ona sadece Beyoğlu’ndaki barlarda rastlayabiliyorduk ama konuşmak mümkün bile değildi. Sonunda iyice haber alamaz olduk. Bu dışa açılımın 2-3 ay sonrasında ise bir küvette ölü bulundu. Gaz sızıntısından zehirlenmişti. Çünkü şofbenin söndüğüne fark edemeyecek kadar çok uyarıru almıştı. Neyse ki ÖSS’nin önemini bilen ve bizim iyiliğimizi, geleceğimizi düşünenler var. ☺

yolda

Birileri yine sorumluluklarıyla hırslarını birbirine karıştırdı

Sanitarium'un giriş videosu... Max, adamımız, yağımurlu, karanlık, şehirlerarası bir yolda giderken olmadık, şaibeli bir kazaya yeni bir boyuta atlıyordu. Şimdi saatte sadece 88 km hızla giden bir otobüste, pencereden kendi yansımamın yoldaki çizgiler arasında aldığı şekli izlerken aklına Sanitarium'daki kaza sahne si takılıyor.

Kazadan sonra gözlerini bir tımarhanede açan, yüzlerce filmde, hikayede rastladığımız bir amnezi vakasının kurbanı olan Max'in buradan çıkış kendi gerçekine varması çok simgesel belki. Belki bizim standart hayatlarımız böylesi sürprizlerle donanamayacak kadar alelacele kurgulandı ve izlediklerimiz, okuduklarımız, oynadıklarımız, hayal ettiklerimiz bu kurgunun sonucu değiştirmeyen kisimlarına eklenip hayatı renklendirmedikçe bir yere varacağımız yok. Yine de her yolculuğun, derinliği içeriğine göre değişen bir

yollar yürünmeli gibi saplantılı bir sonuca varmak mümkün tabii ama yol almak, geride bırakılan, tüketilen yol açısından bakıldığında son derece tehlikeli de olabilir. Gitmenin hiçbir şey ifade etmeyeceği zamanlarda durmanın erdemine de inanmak da ha iyi belki.

Yol notları arasında köşeye itilmiş bir başlık: "Yükünü kafanda taşımak" ... Bir sırt çantasıyla bir kamyon damperi arasındaki farkı anlatmaya gerek var mı? Çeşit çeşit gitmek arasında, en cezbedeni kuşkusuz o ana kadar birikenlerden olabildiğince azını alıp yola düşmek ama bunu yapmak da yetmez çoğu zaman. Yükünü kafanda taşmak bu yüzden kritik. Kafanızdakinin "çinsine" bağlı olarak patlama, yanma, kırılma tehlikesi taşıyarak çıkışınız yola, bir damperden çok daha yüklü ve çok daha ağır olacağını baştan



Serap İlütük cbloomovie@hotmail.com

Bir şarkı? Bu yazı yazarken israrla çalıp duran ve hiç de şikayetçi olmadığı bir Starsailor şarkısı; Poor Misguided Fool.

Bir şehir? İstanbul. Her geri dönüşümde bu soruyu aynı içtenlikle cevaplayabilmek iyi.

Bir şiir? Bu sıralar tekrar Edip Cansever şiirleri, ama özellikle de "bir ayakkabı civisi gibi kendine batar" Ruhi Bey.

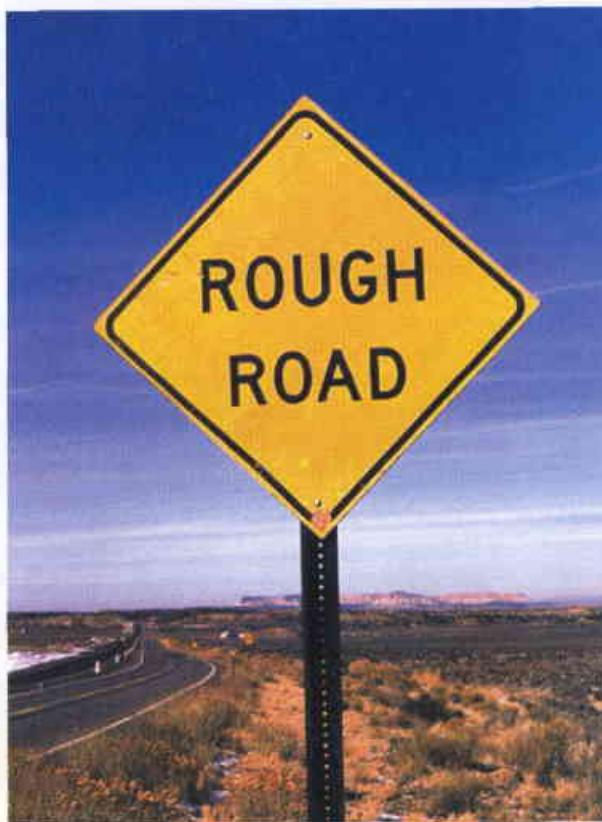
kabul etmeniz gereklidir. Ve muhtemelen yoluñ henüz gitmek sınırını aşmayan bir noktasında geri dönersiniz.

«Gerçekte, sonu için çıkmayan yolculukların sonu belirleyeceğini de hesaba katarsak... Siz yine iyisi mi kendi yolculuk notlarınızı tutun, defterinize değilse de zihninize.»

etkisi var. Bu otobüste, tepemdeki ışık elimdeki deftere dokunurken gerçekte ne değişiyor kestirmek zor... Yoldaki çizgiler gibi ışık da, harfler de, sayfalar da kendini tekrar ediyor. Sonucu değiştirmeyen kurgulardan başka ilginç bir şeyler var mı hala buralarda?

Yukarıdaki satırlar bayram tatiliyle birlikte yollara dökülen oyungezerinizin, biraz da "yazımı hala yazmadım yahu, dönuşte beni topa tutacaklar" kaygıyla, şehre dönüş yolunda yazdıklarından. Tam sayfa bir yazı için açık kısa kalmış ama o son cümleden sonra elinden gelen, kafamı tekrar cama yaslamak, yine karanlık yansımama ve tek bir çizgiye tamamlanmaya çalışan kısa beyaz yol çizgilerine bakarak "sonucu değiştirmeyen ama renklendiren" kurgulardan birine daldı gitmekten fazlası değildi... Oyle yaptırmı.

Şimdi, şehirde, yürünebilecek mesafeler içinde, ayağınızın altında duran ve siz önceden saptanmış, heyecanı olmayan bir menzile mahkum eden yollar, ki siz çiğnemediğiniz sürece yoklar, doğru takip edildiğinde, yolcu olma hissini verebilcek kadar uzunlar aslında. Sorun, "yol almak" denen şeyi gerçekten isteyip istemediğiniz. Böyle söylenilince ille de bütün



Aslında kısa sayılabilecek bir yolculuğun ardından bunları hatırlayıp bu sayfada bir araya getirmenin bir yansımamanın yarattığı çağrımdan öte bir anlamları yok. Yol, yolcu, yolculuk, gitmek gibi çok konuşulmuş, çok yaşanmış, çok tüketilmiş, kutulanmış, lanetlenmiş, umut bağlanmış kavramlar ya da eylemler söz konusu olduğunda söylenebilecekler bir türlü istenen tadi vermiyor. Yine de anlatmaya değer, çünkü "Anlatmak ya da dinlemekle, yaşamak arasında büyük farklar taşıyanlar" listesinin güzide üyelerinden olan yolculuk, en başta sözü geçen renkli kurgulara iyi bir fon oluşturduğu için bile kayda değerken, çizgiler, tabelalar, diğer yolcular ya da sadece gidilecek yerle sınırlımsız gibi yaşanmayı malı bu deneyim.

Gerçekte, sonu için çıkmayan yolculukların sonu belirleyeceğini de hesaba katarsak... Siz yine iyisi mi kendi yolculuk notlarınızı tutun, defterinize değilse de zihninize. O mesafede kaç tane "gitmek" bulacağınızı merak edin ve bu "gitmek"lerin kaçını yaşayabildiğini bize de söyleyin. İyi yolculuklar. ☺

inbox



Merhaba ey okur kitesi, uzun etmeden mektuplara geçelim, insanlar söyleyeceklerini söyleyebilsinler, ortam demokrasiye kessin, di mi ama?

SELAM SINAN,

Ben Serkan, Her zaman savunduğum bir olay vardır ki o da orjinal oyun almaya ağırlık verilmesidir.

Ve bugünlere Samsun'da bu yolda çok ama çok büyük bir adım atılıyor. Sanıyorum ki kanular tam olarak uygulanmaya başladı. Çünkü hangi bilgisayarcıya gitsem "orjinal oyuna geleceğiz, rahat nefes alamıyoruz" diyorlar. E artık zamanı da gelmiş değil mi? Bu beni gerçeken çok

için yapıyor ve serbest ekonomi arz talep dengesi dayanır. Bu örneği yaşamın her noktasına iyi kötü uygulayabiliyoruz aslında, bilmem anlatabildim mi?

Korsan oyunları "demo" gibi görme fikrine gelince, ilginç ama işe yaramaz. Çünkü çoğu insan belş bulunca bir ton oyun alıp hiçbirini bitirmeden bırakıyor. Ülkede henüz oyle sağlam bir oyun kültürümüz de değil. Bu aslında ülkenin içinde olduğu kültür bunalımı ile yakından ilgili, sapla şaman hayatın her alanında birbirine karıştırıyor bir marifetmiş gibi. Öyle olmasa insanlar futbol karşılaşmasına neden molotof kokteyl ve kılıçla gelsin ki? Spor müsabakasına mı geliyorsun, darbe yap-

Zaman zaman düşünürüm oyunları niye bu kadar seviyorum diye de kendimce şöyle bir cevap buldum. İçimdeki çocuk hala yaşamak istiyor.

mutlu etti, hatta Medal Of Honor'u ismarlamışlar bile ve gelmeden 4 adet satmışlar. İş bilgisayarcılarda bitiyor aslında. Biz orjinal oyun bulmadığımız için alamıyorduk. Bir de bir şeyi daha keşfettim bugün eski oyunları Amazon.com da 10 dolar gibi komik fiyatlarla alabiliyoruz. Mesela ben bugün bir Adventure klasığı olan Gabriel Knight'ı 9.99\$ gibi komik bir fiyatta aldım. Yani insan istedikten sonra eski yeni farketmez. Bazı oyunlar vardır tadını yıllarca unutamazsin baziları vardır hemen sönüp giderler. Ama görünün köy kılavuz istemez insanlar bu sayede sadece kaliteli ve gerçekten parasını hakeden oyunlara yöneleceklerdir. Yani öyle her çakan oyunu dur ben bi gidip alayım diyermeyeceklerdir değil mi? Ne de olsa korsan da 2.500.000.- TL gibi komik bir fiyatta. Açıkçası ben acımadım o paraya. Hiç bilmemişim bir oyunu korsan alıp beğenirsem daha ikinci bölümme geçmeden Orjinal şiparişini veriyorum da ondan. Yani aslında tanıtım amaçlı kullanılabilir. Demo gibi yani. Sakın yanlış anlamayın. Ben korsan taraftarı değilim. Sadece dergi okurlarına amazon.com da daha ne gibi cevherler olduğunu bilmelerini istedim.

Saygılar

Serkan Koçagı SAMSUN

Merhaba Serkan,

Gördüğün gibi Sinan mektubunu bana pasladı, ben de onu sıkı bir şutla mektup köşesine gönderiyorum. Evet, aslında sorun gayet basit, ülkede düzgün birşeyler olabilmesi için gereken en temel unsur halkın bunu istemesi, ve hatta ilgili kişilere isteklerini dayatmasıdır. Görüyorsun, insanlar isteyince dükkan sahipleri orjinal oyuncu getiriyor, eh kopyaları kimse almazsa buna mecbur olacaklardır. Ne de olsa o adamlar da bu işi ekmek parası

maya mı? Anla işte, beni daha fazla konuşturma, kendine de iyi bak.

SELAM LEVEL HALKI;

Merhaba ben 27 yaşında biriyim, oyun oynamaya bayılıyorum ama oyun oynadığım için adam olmayacağı söyleniyor ama neye boşverin gitsem. Bu arada derginizin uzun zamandır takip ediyorum ve zaman içindeki değişiminden, bence kalınızı ortaya koydunuz.

Umarım bu işe uzun zaman devam edersiniz. Neysse zaman zaman düşünürüm oyunları niye bu kadar seviyorum diye de, kendimce şöyle bir cevap buldum; içimdeki çocuk hala yaşamak istiyor ve bununla birlikte X-wing'in içinde Luke Skywalker'la birlikte uçabilmek, gordon freeman olarak Black Mesa'da yaratık ve askerlerle kovalamaca oynamak, Starcraft'da kocaman ordumla böcekleri ezbetmek, Soldier of Fortune'de teröristleri temizleyebilmek, Star Trek Elite Force'de issız bir geminin içinde dolaşabilmek ve daha başka bir çok oyunda yapablibil de gerçek hayatı yapamadığım şeyleri yapmak ayrıca bunları yaparken hiç bir şeye ve hiç bir canlıya zarar vermediğini bilmek. Ve buradan içindeki çocuğunu yaşıtan herkese seslenmek istiyorum; sakın pes etmeyin, çünkü o olmazsa hayatın pek çok rengini kaybederiz. Onu kaybettikten sonra ne sinemaya gldin ne de kitap okuyun çünkü zaten hayal dünyanızı iptal ettiğinizden bir şey anlamayacaksınız.

Neyse fazla uzattığımı düşünmezseniz, gelelim sorularıma;

1- Orjinal oyun vermeye devam edeceksiniz?

2- Lütfen poster seçimlerinde biraz daha özen gösterir misiniz? Daha güzel pozisyonlar ve daha karizmatik tipler!

3- Barbar Conan'ın ve Superman'ın oyunu yapılabacak mı? Bu konuda bir bilgi var mı?

4- Star Trek Elite Force'un devamı gelecek mi?

5- Starcraft 2 diye bir şey olacak mı?

6- Okuyucu'nun köşesi diye bir şey düşünüyor musunuz?

7- Berker niye bu kadar karamsar yazılar yazıyor? (Kendi köşesinde)

8- Star Wars Galactic Battleground niye bir AOE kopyası oldu?

9- Star Wars Galactic Battleground'u niye Starcraft veya Red Alert motorundan yapmadılar?

10- Half Life'dan sonra niye iyi bir FPS oynayamadığımı düşünüyorum?

Uzatmamışdım umarım ve son olarak Yüzükler Efendisi filmini beğenmeyenlere sesleniyorum; siz zavallılar Tolkien'ın Orta Dünyası'nda bir şey bulmadısanız, vah sizlere.

Veda ederken diyorum ki, GÜÇ SİZLERLE OLSUN Level halkı!!!

Senol Karakuza

Selam Şenolgil,

Ben de 30 yaşındayım ve hala deli gibi oyun oynarım, ne var bunda? Sırf çocuğu yanıtı öldürmemi kabul etmediğim, güce ve paraya tapmayı reddettiğim için adam olamayacak mıymı yan? Bunu toplum mu söylüyor? Peki toplumun kendisi ne zaman adam olmuş ta beni eleştirmeye hakkı kazanmış? Toplum o kadar adamsa bu dünyada küçük çocukların neden sokak köşelerinde dilendiriliyor, aşıltan ölüyor hala? Yerim ben öyle toplumu! Önce adam olsunlar, hele benim seviyeme gelsinler, ondan sonra belki "oyun oynadığım" içen beni eleştirmelerine izin verebilirim. O da belki!

Neysse, gelelim sorularının cevaplarına;

1- Şu an için orjinal oyun verme projesi çok oooook derin bir uykuda, bir tür kiş uykusu da diyebilirsin. Ne zaman uyanır, orasını ben bileyem. Kimse bilmez.

2- Daha önce de söylediğim, poster malzemesi bulmak sandığınız kadar kolay bir iş değil. Hiç değil.

3- Umarım yapmazlar, Conan'ı maymun ederler çünkü. Superman'e gelince, sıkıcı bir uçuş simülasyonu olurdu gibime geliyor, eh herifi kriptonit dışında öldürebilen bir hält yok çünkü.

4- Elite Force için bir ek görev pakedi çıktı, ama ikincisi gelir mi bİfemiyorum. Şu aralar Raven zaten bir çok projeye aynı anda uğraşıyor, ama belki bir devam oyunu yaparlar. Fakat reca ederim bu defa adam gibi bir oyun sonu Boss'u koysunlar yaaa!

5- Kesin olacak, kesin!

6- E burası var ya!

7- Hemen mikrofonu uzatıyoruz kendisine, soru-

outbox



nu o cevaplaşın: "Dışarıda koca bir evren var ve ben milyarlarca kakalak böceğimle aynı taş parçasının kütleçekimine hapsolmuş durumdayım. Ne ya? Çek şu mikrofonu burnumdan manyak herif!". Öhm, yine bunalmış bu denyo, kusura bakmayın.

8- Lucas Arts strateji oyunları konusunda pek tecrübeli olmadığını Force Commander ile ispatladı zaten. Bence Battlegrounds bu haliyle iyi, halen oynuyorum arada bir.

9- Blizzard ve Westwood dışarıya oyun motoru satan firmalar değildir, ayrıca ben şahsen Red Alert motoruna ve mini mini ünitelere uyuz oluyorum.

10- Yapma, o kadar da değil. MOHAA oyna bak, bayılırıns.

Neyse, işte mektubun, işte cevapların, gülümse!

MERHABA

Ben MOHAA oynarken bir yerde takıldım onu soracaktım size. Hani sniper ile köprünün karşısında askerleri vuruyorduk ya onlar da bombayı patlatıp köprüyü uçuruyorlardı, bizim tankımız köprüünün karşısındaki tanklarla sürekli top atışında bulunuyorlardı, askerleri vurduktan sonra orada yapmam gerekeni bulamadım. Tankimin gücü azalıyor gelen askerleri vuruyorum çevreyi de çok gevdim olayı bulmadım. Belki çok basit gelecek size ama yardımcı olursanız sevincem sizden cevap gelene kadarda olayı çözmeye devam edeceğim.

YUSUF ZENDER

Çatıya çıkışınca sniper tüfeğini çekin ve diz çökün, bir dizi Alman askeri köprüyü uçurmak için karşı taraftaki ateşleme kutusuna doğru depar atacaklar. Bunları kutuyu karıştırıp köprüyü uçurmadan indirin, kısa süre sonra bir Amerikan uçağı kutunun olduğu yeri bombalayacak ve olayın ikinci kısmı başlayacak. Tankınız hızla köprübaşına gelip buradaki anti-tank topunu havaya uçuracak, ancak karşı caddeden Panther tankları gelmeye başlayacak. Yanınızda bir durbün ve telsiz var değil mi? Yapmanız gereken 7 tuşuna basıp durbünü çekmek ve düşman tanklarını bâkarken ateş tuşuna basmak, böylece hava kuvvetlerine telsizle hedef göstermiş olacaksınız ve bombacılar o tankları vuracak. Alman tankları bir müddet gelmeye devam edecekler ve en sonunda da kahverengi bir King Tiger gelecek. Burası önemli, çünkü eğer King Tiger geldiğinde diğer Panther'ler halen duruyorsa, Tiger bir alt caddeden geliyor ve o zaman onu hedef gösteremiyorsunuz. O yüzden hızlı çalışmalı ve Tiger geldiğinde ortaklıta başka Alman tankı olmamasını sağlamalısınız. Ancak tabii ki iş bu kadar basit değil maalesef. Çünkü siz o tankları hedeflemekle meşgulen Almanlar yerinizi buluyor ve piyadeler akın akın bulunduğunuz binaya girip siz haklamaya çalışıyorlar. Burada yapılacak en iyi iş tankları hedef gösterirken arkanızdan gelen bağırmalara kulak vermek. Gelenlerin sesini duyduğunuzda hemen arkanız dönüp merdivenlerden aşağı bir el bombası gönderin, kafasını çıkarana da Thompson ile alın.

O kadar emekten sonra üzücü oldu tabii, hatta Origin kapatılıyor dendi. Ama daha sonra UO2 için yaptığım bazı müzikler orada yer aldı.

Bunları size bildirmek istedim çünkü oyun dünyasına Türkiye'den de birşeyler yapıyorum ve dışında çok ta kendisini toplayor. Ayrıca UO2 ile ilgili çalışma eskizleri (oyunun orjinal eskizleri) gibi veya bu profesyonel

oyun stüdyolarının çalışma şekilleri hakkında da bir sürü bilgi var elimde.

Belki size bunu bir haber olarak bildirmem iyi olur diye düşündüm.

Daha fazla bilgi isterken veya bu konu ilginizi çektiyse yazınız! [Saygılarımla](#)

Cenk Eroğlu (Xcarnation@turk.net)
UWO, Origin Studios

Merhaba,

Bize yazdığınız ve bu haberi iletişimin için teşekkür ederiz. Ancak mesajını sadece kendimize saklamayıp okurlarla paylaşmanın daha uygun olacağını düşündük. Bu belki birşeyler yapmaya niyetlenen ama cesaret edemeyen kararsız arkadaşların karar vermesine yardımcı olur diye umuyoruz. Görüldüğü gibi oyun yapmak sadece program kodu yazmaktan ibaret değil, bir oyunda model animasyonlarından müziklere dek yapılacak çok iş var ve yetenekli insanlara tüm dünyada kapılar açılıbiliyor. Çalışmalarıyla ilgili olarak seni tebrik ediyor ve diğer insanlara iyi bir örnek olacağını umut ediyoruz. İlgiilenenler için e-mail adresini de yayınlıyorum.

MERHABA,

Ben Orhan hemen sorularıma geçmeliyim:

1) MOH'u başlatırken konsolda PIII bulundu gibi bir yazı gördüm ama benim bilgisayarım P4. Sonradan farkettim aynı şey Quake 3 ve Wolfenstein'da da var ve hepsi de Quake 3 motoru kullanıyor ben başka bir bağlantı kurmadım. Neden böyle acaba?

2) Benim oyun kopya, zaten Sivas'ta orjinal oyun yok. Neyse oyunu çalışırdım, ayarlarını yaptıım eğitimimi tamamladım ama 1. görevde başlayıdım dediğimde oyun kapandı MOHAA konsolu göründü ve aşağıda briefing1.min gibi bir dosyayı bulamadığımı yazdı. Şimdi mümkünse bunu nasıl gidereceğimi belirtir misiniz ya da o dosyayı bana gönderebilir misiniz?

Orhan KİSLİ

Merhaba Orhan,

Madem süratlı bir Adamsın, hiç geyiksiz sorularına geçiyorsun, ben de hemen cevaplarına geçeyim;

1- Benzer bir problem Windows ile yaşanmıştır bir zaman, mesela Windows 98 Pentium 2 ve 3 iş-

Proje Ultima Online 2'yi. Prodütör Starr Long ile çalışmaya başladık. Uzun bir çalışma döneminden sonra işi teslim ettim.

Merhaba Yusuf,
MOHAA ile ilgili o kadar çok mesaj geldi ki, hepsi ne tek tek cevap yazmak yerine bir tanesini Inbox'a koymayan çok daha faydalı olacağını düşünüyorum. Görülen o ki hemen herkes köprüyü koruma görevinde ne yapılması gerektiğini bulamamış, ama yapılacak iş aslında çok basit.
Öncelikle etrafı tamamen temizleyerek köprüye kadar gidiyorsunuz, burada köprüyü gören úç bina var. Bunlar köprünün hemen dibindeki çan kulesi, sağ açısından yıkık bina ve sol açısından terektilmiş yıkık çatı katı. Çan kulesi ilk bakışta iyi gibi görünse de kesinlikle uzak durulması gereklidir. Sağdaki binanın ise görüş açısı nispeten kısıtlı ve savunma için uygun bir konumda değil. Bu yüzden ben köprüye girerken sol tarafta kalan yıkık çatı katına gitmenizi öneriyorum.

Akabinde hemen dikkatiniz tekrar tanklara çeviri. Oldukça hızlı hareket etmeniz gerekiyor, unutmayın görevi bitirebilmek için koprü ve sizin tank sağlam kalmalı. Ve tabii siz de.

MERHABA,

Adım Cenk Eroğlu, 2000 yılı eylül ayında Electronic Arts / Origin kolu ile oyun müziği yapmak üzere anlaştım.. proje Ultima Online 2 idi.. Prodütör Starr Long ile çalışmaya başladık.. Uzun bir çalışma döneminden sonra işi teslim ettim.. Oyun içerisindeki Meer kitası tüm müzikleri ben yaptım.. Ödeme sonuna kadar yapıldı ve iş onaylandı, tam çökmek üzereyken EA Origin ile bir sorun yaşadı ve bütün UO2 iptal edildi.. Bu yüzden de bunu sizlere o tarihlerde haber vermedim..

inbox



lemcileri ayırdetmiyordu. Arma bu son derece yüzeysel bir durum ve programların çalışmasında herhangi bir performans kaybına sebep olmuyor, o yüzden sıkma canını.

2- Bak İşte mektubunu özellikle seçmemdeki en büyük sebep bu ikinci sorundur. Buna benzer bir çok istek geliyor devamlı, korsan oyun CD'leri içinden eksik çıkan programları tamamlamamızı isteyen bir sürü okur oluyor. Öncelikle şunu belirtiyim, korsan bir oyunu aldığınız zaman kaybetme ihtimali yüksek bir zar atmış oluyorsunuz. Eksik çakılabilir, virüslü çakılabilir, CD'nin içinden FIFA yerine Müslüman Baba çakılabilir, kil olabilir, tüy olabilir ve falan ve filan. Bu tamamen o korsan CD'ye para verip alan kişinin sorunudur. En başta o yazılımin korsan kopyasını çkaran ve satan kişi

larda daha bir PC im bile yoktu ve sayenizde aldim diyebilirim. O günden sonra çok sular aktı köprüünün altından ve bu gün kendi çapımda bir bilgisayar, yazılım, donanım meraklısıym diyebilirim. Oyun delisi, ya da sizin deyiminizle ciddi oyuncu olduğumu söylememe, herhalde gerek yoktur.

Bu (Şubat 2002) ay ki derginizde, artık dayanmadığım ve bu maili yazmama, büyük oranda (bardağı taşıran damla) sebep olan bir garip dizgiden bahsedeyim.

Son aylarda, tek ilgi duyduğum bölümümüz olan "Donanım" sayfalarınızda vuk-u bulan (doğru mu ayırdık vuku yu :)) bu hata, inanın beni yerinden ziplattı. Bir G-Force'zede olarak her çakan yeni G-Force kart haberini yakından

Madem konu açıldı "inbox" i eleştirmeye devam edeyim. Level'in belki de en son keşfettiğim ve keşfettikten sonra bütün eski sayılarını yeniden elden geçirdiğim sayfaları olan "Inbox" bana bir çok konuda umut vermiştir. En basitinden, bu ülkede, halen daha kendi benzerlerimin, aynı düşunce yapısına sahip insanların olduğunu belgelemiş, bu sayede kendimi daha iyi hissetmem sebep olmuştur. Son bir kaç aydır bu da değişti. Artık beni kahkahalarla güldüren Inbox yok! Söyleyin çabuk, ne yaptınız inime boxuma...? Misal, isim vererek söyleyorum, Gökhan Yılmaz kardeşim bir mail yollamış ve de sizler bunu balsınız. Kendisini tenziye ederim ama, sizlere soruyorum, bu kardeşim patronunuzun bir yakını mıdır? Yoksa, stil değiştiniz de, dünyevi gerçekleri yazan her mail i basmaya mı karar verdiniz, daha da yoksa mail kitligimi çekiyorsunuz? Hani neşe, hani eğlence, hani gırgır, şarmata?

Hadi bir takım basit yazım hatalarınızı, eskiden çok daha güvenilir olan oyun tavsiye yanlışlarınızı (bakınız Baldurs Gate, hemen cellallenmeyin "bu oyunu beğenmeyen öküzdür" deyu. Bendeñiz, "Eye of the Beholder" zamanlarının adamıym ve o basit oyun BG ye 100 çeker") belki maddi sıkıntılarından ya da manevi "amaan sen de" şeklindeki sıkıntılarından ihmali ettiğiniz Level CD sini (bir de o cd için CD cover veriyorsunuz ya, allah rağızı olsun, eski cd leriniz için çok fidelidir oldu valjäh) bir kenara bırakabilirim ama... Eğer ki benim elimden, eğlenceli olan, gülmemi sağlayan, editör arkadaşların benim gibi olduğunu düşünmeye sebep olan, sıcak, samimi duygularla hazırlanan "LEVEL" dergisini alıyo ve onun yerine "al işte, yazdır bütün gerekli şeyle, oku, öğren, uygula" şeklinde bir dergi çıkarıma başlıyorsanız, eh artık, benim de, bundan sonra, yazının başında dile getirdiğim "İç ses"imi dinleme vaktim geldi demektir. Evet, belki ben sadece bir kişiyim ama, pazar ekonomisinden anlayan herkez, sizin pazarınızın, benim gibi bir çok bir den oluştuguunu bilir.

Siz şimdi, mail bitti saniyorsunuz ama, hayır, çok yanılıyorsunuz.

Dilimizde "yığıdı öldür ama hakkını yeme" diye bir de atasözü vardır. Şimdi gelelim sizin hakkınıza. Bana şu an sorsalar "hangi iş yapmak istersin?" diye, hiç düşünmeden "bir oyun dergisinde editör olmak" derim. Şu an, o tür bir topluluk içerisinde yeralmak için inanılmaz bir istek var içinde ve biliyorum ki sizler de bu işe ilk başladığınız zamanlarda aynı isteği taşıyordunuz. Sonra ne oldu...? Olan şu bence, bu isteği tükettiniz ve artık editör-

Ne yaptınız arkadaşlar? Boynuzlarınızı mı törpülettiniz? Madem konu açıldı inbox'i eleştirmeye devam edeyim.

olmak üzere sonuçlar parayı verip alandan başka kimseyi ilgilendirmez. Sonuçta korsan yazılım kullanan herkez başına nelerin gelebileceğini biliyor dur sanırım, doğru mu? Eh, bu noktada kalkıp korsan yazılıma karşı tavrı koyan bir derginin editörlerinden, ne idüğü belirsiz bir korsanın yaptığıni temizlemeyi beklemek, meyvesiz ve can sıkıcı bir çaba olacaktır. Yani lütfen artık bize bu tür isteklerle gelmeyin, bu bizim işimiz, sorumluluğumuz ya da görevimiz değil. Ha korsan oyunu mecburen ya da mahsus almışsındır, paran yoktur, oyun yoktur, firmaya gitmek istersiniz, şudur, budur onlar da aynı hikaye ve onlar da bizi bağlamaz.

SELAMLAR.

Bendeniz uzun yıllardır Level okuyan, vs. bölümünü atlayarak, doğrudan söyleyeceklerime geçiyorum.

Sevgili Level çalışanları, sizlere neler oluyor...! Son bir kaç aydır, "yok arkadaş, bu ay almayaçağım, iyice saçmamaya başladilar" şeklindeki iç sesimi her duymazdan geldiğimde yeni bir hayal kırıklığı ile karşılaşıyorum. Bunu doğrudan size mal etmek yerine, kendimi eleştirdim "acaba ben miyim değişen" diye. Evet ben de değişim ama tek farklılık inanın bende değil. Çok basit bir örnek vereceğim, Level CD'sinin hali nedir arkadaşlar? Tamam, her ay mutlaka bir hit oyun demosu ile karşılaşmak mümkün ama arşivimde öyle CD'leriniz var ki, bugün siz bile "yaay be! amma güzel demo CD'si vermiş" dersiniz. Level'in ilk okumaya başladığım zaman-

izlediğimden dolayı "savulun G-Force4geliyor" başlıklı yazınıza homur homur, balıklama dedim. Aa...! O da ne...! Eee, koca bir paragraf okuduk, bu yazı, FBI bi yerkere baskın falan yapmış, ondan bahsediyor...! Sonrası daha da güzel, "Yeni Teknolojiler" alt başlığından sonra aynen şöyle devam ediyor, "Bunlar elbette sadece hız artışı anlamına geliyor," buradaki "Bunlar" FBI in baskınları falan mı. Nasıl yani, adamlar kopya yazılımı engelledi diye ekran kartının hızı mı arttı? Valla bu Amerikalılardan korkulur arkadaş...

Daha önce de söylediğim gibi, bu sadece damla. Son bir kaç aydır, editörlerinizin yazdığı oyun açıklamalarını hiç okumaz oldum zira eskiyen sıcak bir anlatımı vardı o yazıların, sanırım artık profesyonelleştiniz ve daha ciddi oldunuz. Hatta bunu inbox sayfasındaki küçük bir uyarıdan, biraz da anlımış bulunuyorum. O sayfayı her kim hazırlıysa (maddog şabebeleri falan, hiç uğraşmadım o yüzden böyle dedim) bir okurunu şu şekilde uyarmış, "senin mektubun da tam "chat" ağızıyla yazılmıştı ki, bu en nefret ettiğim aksandır" Şimdi soruyorum, siz editörler, chat in ilk zamanlarında bütün oyun tanıtımlarınızı ve de yazılarınızı bu aksanla yazmadınız mı? Biz okuyucular (ya da en azından bizzat ben) bu aksana bayılır ve hatta hiç ilgi duymadığımız oyun türlerinin açıklamalarını bile sırf "acaba bu yazida ne gibi geyikler var" diye okurduk. Ne yaptınız arkadaşlar...? Boynuzlarınızı mı törpülettiniz?

outbox



lükten eskisi kadar keyif alımyorsunuz. Bu, sizin göreviniz haline geldi ve netice de sayfalarınıza yansıyor. Burda bütün toplumların ortak bir yanı ortaya çıkıyor ki o da "tüketiciler" bilinçte oluşumuz. Yani aslında size de hak veriyorum. Editörlüğü bittiniz, amaç para kazanmak halini aldı ve doğal olarak okurlarınızı ciddiyete davet eder oldunuz.

"Boynuzları törpületme" lafına ise ayrıca gizik kaptım, afedersin ama hiç tanımadığın, sadece birkaç yazısını okuduğun insanlar hakkında söyle söylecikler yapma hakkını sen nereden alıyorsun? Yaaa, hiç sorma, bizler burada hepimiz deli gibi profesyonel olduk, her ay bok gibi para kazanıyoruz. Hatta geçenlerde Sinan'la gidip birer

Ebri Küçük "Ariane"

...Az önce bayagi uzun bir süredir ICQ listemde bulunan ve konuşduğumuz Mad Dog'la konuşuyor ve artık anladım ki o gerçek mad dog değilmiş. Bana resmen aptal muamelesi yaptı. Çok kızdım ya!

Cenk Atagöz

Ben de sizin gibi biri olmak istiyom. Ne yapabilirim?

Yok arkadaş ben ciddi olamayacağım, üstelik belki de hayatım boyunca, ama "Patch Adams" filmini seyredeniz olduysa, insanın mutlaka ciddi olması gerekmeyeğini ve bu şekilde bir çok sorunu, ciddi olarak çözümden daha da rahat çözümlünü görmüş olması gereklidir diye düşünüyorum, Allah şaşırmasın, inşallah doğrudur :))

Saygılarımla,
Cihan FIRAT

Sevgili Cihan,

Gördüğün gibi mektubunu tek satır kesmeden basıyorum, ama şunu da eklemeden geçmemeyeceğim ki davulun sesi sana uzaktan çok hoş geliyor. Evet, Level CD'sinin içeriğini biz hazırlıyoruz, ama malzemeyi piyasadan toplayıyoruz. Yani iyi bir oyunun de-mosu ortamda yoksa biz ne yapalım? Oturup demo yaratacak halimiz yok ya! Ayrıca grafik dizimde bazı hataların olduğunu esla inkar etmedik. Bunlar bazen yanlışlıkla gözümüzden kaçabiliyor. Bazende hata bizden değil matbaadaki birilerinin saçmamış olmasından kaynaklanabiliyor. Bir dergi çikartmanın ne denli uzun, sancılı ve çok aşamalı bir süreç olduğunu bildiğini hiç sanmıyorum. Korkarım sen ve senin gibi pek çok okuyucu dergiyi Gutenberg gibi tahta kalıplarla yazı işlerinin bir köşesinde kendimizin bastığını sanıyorsunuz. Ama bu kadar eleştiri içinde bir avuç adamlı TV programlarına katıldığımızı, oyun turnuvası düzenlediğimizi, hatta işi abartıp Türkiye'nin ilk oyun fuarına danışmanlık ettiğimizi ve daha bir sürü benzer projeyi dergiyle aynı anda yürüterek ülkemizde bilgisayar oyularının ciddiye alınması için delicesine çaba gösterdiğimiz unutuyorsun. Öyle ya, senin için yazılılardaki geyik kalitesi önemli.

Chat ağıyla yazılan mektuplara gelince, bu köşe-ye basılan her mektubu en az bir saat düzelttiğimi biliyor musun? Çoğu mektubun ne cümlesi belli, ne anlatmak istediği. Bu dergide hiçbir zaman "chat ağıyla" yazılmadı, eğer yazılısaydı çoğu okur hiçbir şey anlamazdı ve Level uzun zaman önce kapanırdı.

Ferrari daha aldı, garajda boş yer vardı, gözümüze batıyordu. Fesuphanallah!

Neyse, uzun etmeyeceğim, son söz olarak şunu söylüyorum, eğer tadalamıyorsan artic okuma bizi. En azından paran cebinde kalır, kimse ni de sini bozulmaz. Benimkiler başta olmak üzere

SLMM SEVGİLİ LEWELCILER,

Ben de sizin gibi biri olmak istiyom ne yapabilirim?

Östük

Sevgili Ostuki,

Manyak misin yavrum, niye durduk yerde bizim gibi olmak istiyorsun? İşin mi yok, başına bela mı ariyorsun? Bu ülkede yapabileceğin en nankör işlerden biridir yazarlık, hele de oyun dergisi yazarlığı! O yüzden var git işine bak, adam gibi bir meslek seç, bir kız arkadaş bul, ne bileyim, bizim gibi olma yani! Hayret birşey yaa, Sinan sen mi aklını çeliyorsun abi milletin "bizim gibi olun, biz süperiz!" diye? Niye milletin hayatını kaydırımıya çalışıyorsun müdürüm, yapma gözünü severim! ...

MİNİ INBOX MİNİ INBOX MİNİ INBOX

Bu arada bazı arkadaşlarım Championis Manager oynuyorlarım ve annelerine bunun bir "ders programı" olduğunu söylüyorlarım.

Sezai As

...Normal zamanda dergiyi zor yetiştirmiyorsunuz, peki dizayn değişikliği yaptığınızda yetişirme hızınız nasıl aynı kalıyor? Başka bir kişi mi yapıyor dizaynları? Ya da incelemeleri sokaktan geçen sütcüye bohçacıya yaptırıp altına adınızı mı yazıyorsunuz?

Metal...charisma

Büyükler de herşeyi Frp'nin üzerine atmayı bırakırlar artık! Zamanımızın çoğunu Frp oynarak geçiriyoruz bu onların hatasıdır. Ben şahsen yalanlarla ve haksızlıklarla dolu olan bu dünyada yaşamaktansa kendi yarattığım dünyamda oralarım daha iyil!!

Can Ali Çetin

Maddog kadar iğrenç bir yazarın olamaz nasıl en iyi yazar seçildiye sitede nefret ediyorum bir de inbox'u o herife vermişsiniz tam yerinde olmuş uyuş oluyorum saña maddog!!!

Mehmet Güllü

Ohoooo, abidik gubidik derken gene köşe bitmiş. Neyse, gelen tüm mektupları okuyoruz, bunu bilin. Ama cevap veremeyebiliriz, köşede yer veremeyebiliriz, o ayrı konu. Kalın sağlıcakla.

Beni de aranıza alın!

Inbox & Outbox'a ulaşmak için neler yapılabilir. Kişliğimize göre birçok alternatif sunuyoruz size. İstediğiniz seçmekte hürsunuz:

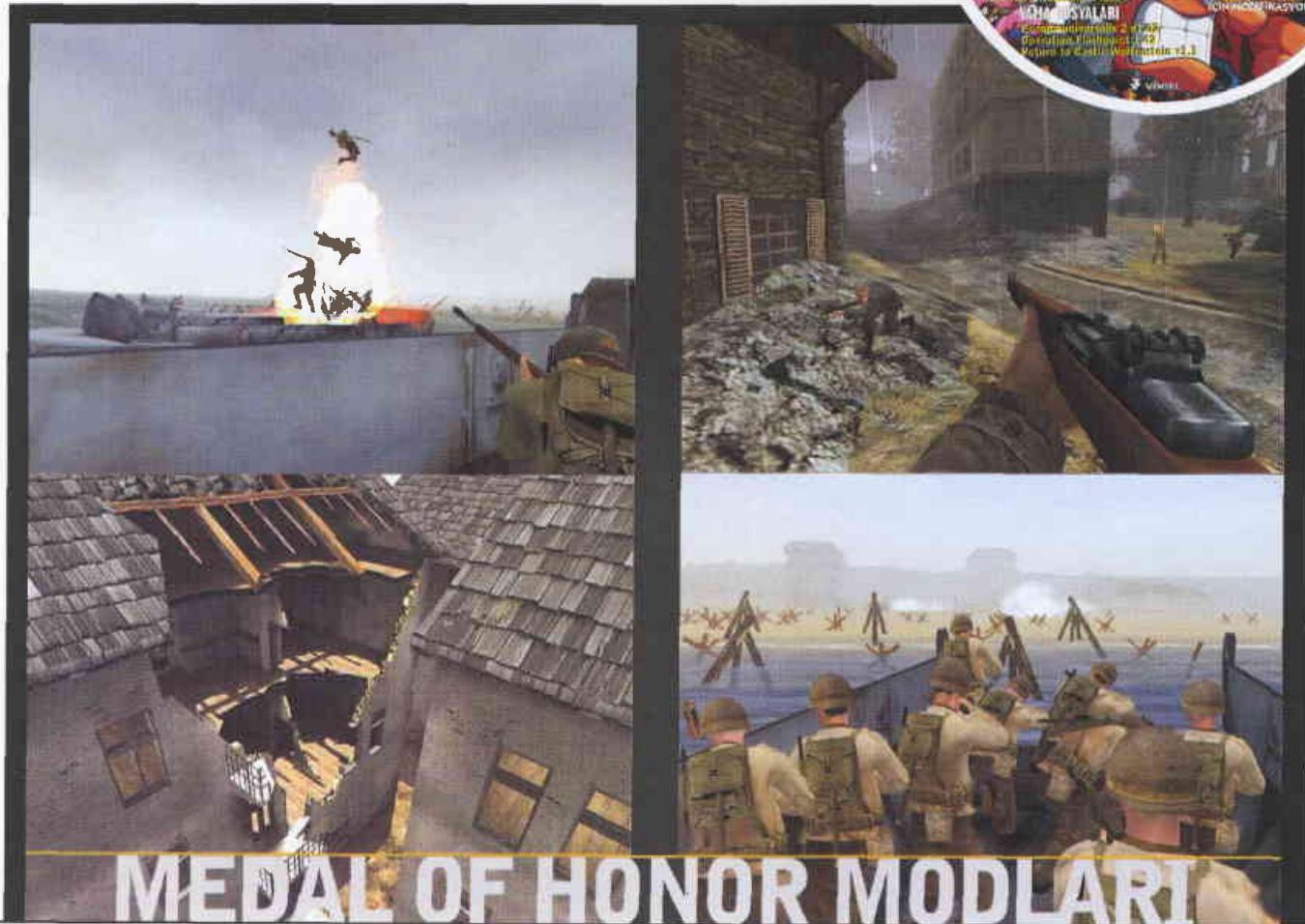
Eğer nostalji insanısanız, Piyalepaşa Bulvarı, Zincirlikuyu Cd. Ün İş Merkezi, 231/3 80380 Kasımpaşa/İSTANBUL adresine mektup atabilirsiniz.

Eğer bir faks makinasına sahip olacak kadar burjuva iseniz (0212) 2971733 numaraya faks çekebilirsiniz.

Eğer teknolojî insanısanız level@level.com.tr adresine mail atabilirsiniz.

Eğer donanımsız ilgili bir probleminiz varsa, tugbek@level.com.tr adresine mail atabilirsiniz. ema adam büyük ihtimalle uyuyor olacaktır, söyleyeyim

LEVEL 03/2002 ►



Rbodyhitpuff

LevelCD\Medal of Honor Modları\Ses Efectleri\Body Hit Puff.zip

Yalnızca Medal of Honor'un demo versiyonunda çalışan bir moddur. Er Ryan'ı Kurtarma adlı filmi seyredenler orada vücutta giren mermilerin çıkardığı korkunç efekti hatırlayacaklardır. İşte bu mod o efekti duymamızı sağlıyor. Kurmak için yapmanız gereken yalnızca "user-jojimboSPRbodyhitpuff.pk3" dosyasını oyunu kurduğunuz klasörün altındaki "main" adlı klasörün altına atmak.

German Subtitles

LevelCD\Medal of Honor Modları\Almanca Konuşmalar\Bz-subtitles.zip

Eğer dinleyerek anlayamıyorsanız oyunu dinarken options kısmından subtitles seçeneğini açarak oyunda geçen İngilizce konuşmaları okumanız mümkün. Fakat aynı şey Almanca konuşmalar için geçerli değil. Hepimizin açık İngilizce ama hiç Almanca bilmediğini düşünürsek subtitles çok işimize yarayabilir. Gene "main" klasörünün altına atacağınız bu dosya ile Almanca konuşmaların İngilizceye çevrilmiş halini okuyabilirsiniz. Almanların neler söylediğini anladığınızda oyundan iki kat zevk alacağınızı eminiz.

Elite's Bloody Remix Mod

LevelCD\Medal of Honor Modları\Kan Yamalar\Bloody Remix.zip

Fark ettiğiniz gibi Medal of Honor pek kanlı bir oyun değil. Eğer oyunda biraz kan olmasını istiyorsanız elites_bloodyremix_mod3.pk3 dosyasını oyunu kurduğunuz klasördeki "main" klasörünün altına atın. Böylelikle yaralılardan ve vurulanlardan kan akacak. Yaralılardan akan kanı oyunda varilleri vurdugunuzda akan yağ efektinden almışlar ve kanlar biraz pamuk şeker pımbesinde. Çünkü modu yapan kişi biraz renk körümüş :). Fakat hiç kan olmamasından daha iyidir.

qCovak-Pooter-Realism

LevelCD\Medal of Honor Modları\Sunucu Modları\qCovak-Pooter-Realism.zip

Bu mod yalnızca server açan kişi için geçerli. Kurulumu çok basit. qCovak-Pooter-Realism.pk3 dosyasını "main" klasörünün altına atıyorsunuz. Özellikler tüfekler başta olmak üzere, SMG'ler, Makineli tüfekler ve tabancalar daha fazla zarar veriyor. Makineli tüfek taşıyan karakterler normalden %40 ve tank savar taşıyan krak터ler normalden % 60 daha yavaş yürüyorlar. Tank savar mermilerinin adedi 3 ile sınırlanmış durumda ve oyuncular yalnızca 3 el bombası alabiliyorlar. Böylelikle oyun dinamikleri daha gerçekçi bir hal alıyor.

Demolar

Betty Bad/WildTangent

id Software'in eski kadrosunda bulunan Paul Steed'den uzaya geçen farklı bir aksiyon oyunu... Oyunda Betty Bad adlı karakteri kontrol ediyorsunuz.

Capitalism 2/UbiSoft

Kazanabileceğiniz kadar para kazanın. Bu kadar basit! Capitalism 2'nin demo versiyonunda 4 ayrı haritayı oynayabilirsiniz.

Disciples 2/Strategy First

Hereos of Might & Magic benzeri fantastik-turn-based strateji oyunu Disciples, ikinci versiyonuya devam ediyor. Dark Prophecy'de 200'den fazla ünite bulunuyor. Tabii demo'da hepsi yok!

www.elsevier.com/locate/joep

Motoracer 3/ Delphine | Ubi soft

Delphine Software'in Motoracer serisi devam ediyor. Eğer simülasyonları sıkıcı buluyorsanız, Motoracer tam size göre.

Worms Blast/Team 17

WOMEN

Hem şişmanlayıp 3D oldular, hem de artık sırayla...
...

etmiyorlar.

Warlon

Warlords Battlecry'ın ikinci versiyonu ilkind

İçermiyor. Olağan yeniliklerle, olağan bir fantastik RTS oynamak istiyorsanız, kur tuşuna basabilirsiniz.

Die Hard Nakatomi Plaza/Sieita

Die Hard'ın filmleri durdu ama oyunları durmuyor! Alın bakalım size bir Die Hard oyunu daha. Tabi hâla sıkılmadıysanız.

Origami!

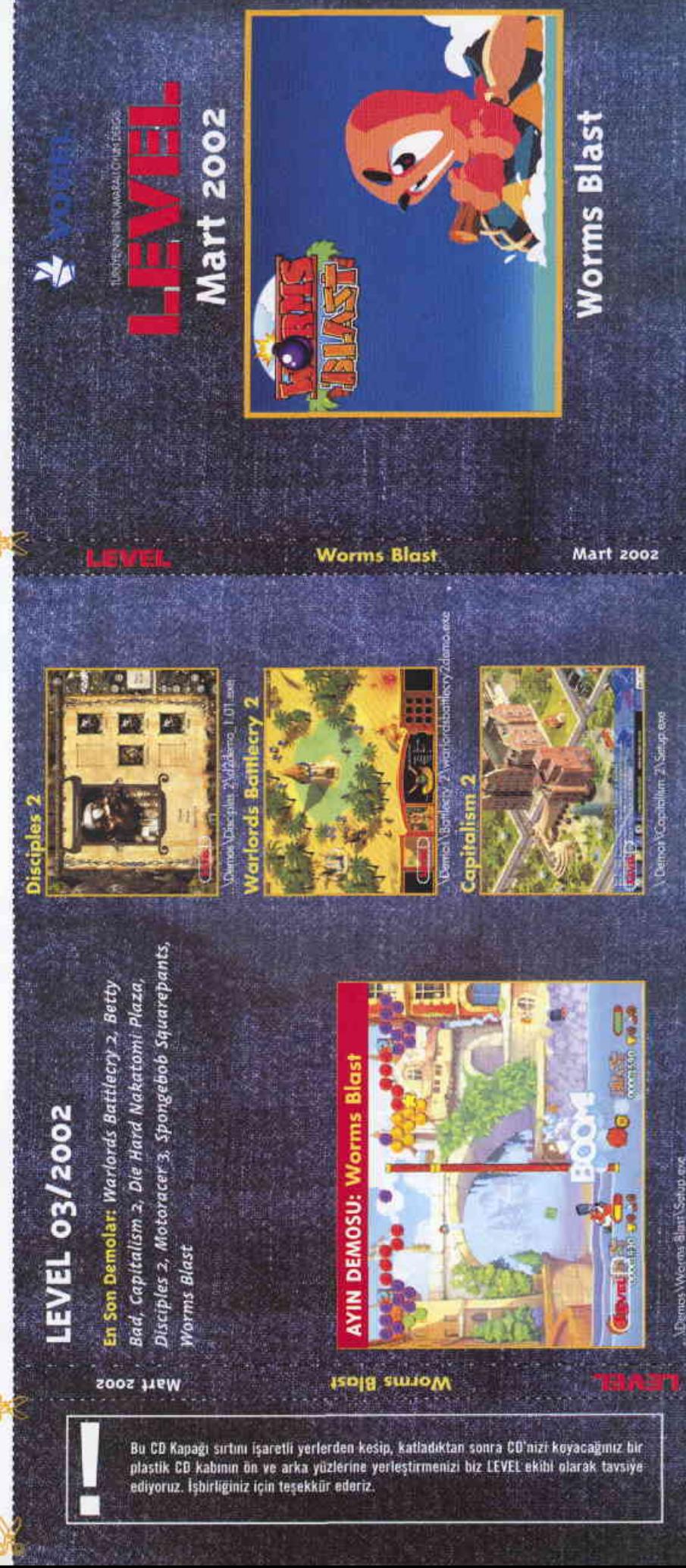
Sağdaki şey, dostlarım, elinize bir adet makas alıp işaretli yerlerden doğru bir şekilde kestiğinizde ve akabinde katıldığınızda, şirin bir CD kapağı haline gelecektir. Boş bir plastik kapağın içine ön ve arka yüz olacak şekilde hazırladığımız bu kapak, değerli Level CD'lerinizi bundan sonra kaybetmemenizi ve içeriğini bir çırıpta görmeyi sağlayacak son derece faydalı bir eserdir. Deneyin, göreceksiniz.

Ama burada denebileceğim bir soru var mı?

Ama burada dehənmiş var?!?

Yerin dibine girdik

Level CD'sinin ücra köşelerinden birinde, Level Underground diye minik bir klasör var. Sizden ve bizden birçok şeyin bir araya gelip dansettiği bu yere siz de katkıda bulunmak istiyorsunuz biliyoruz. O halde bizimle ve bütün Level'cilarla paylaşmak istediğiniz 500 KB'ı geçmeyen yazı, resim ve bilumalarınızı level@level.com.tr'ye gönderin. Tabii gönderdiklerinizin yanına minik bir text dokümanında kendi adınızı ve mailinizi sakın eklemeinyin, adınızın eserinizin yanında yazarlığını istiyorsanız o başka tabii.



+oyunlar

Demolar kısından, Level CD'sindeki oyun demolarını kurabilir, kaldırabilir veya başlatabilirsiniz. Soldaki listeden bir demo veya film seçtiğinizde, ortadaki resmin üzerine tıklayıp oyunun resimlerinin büyük hallerine bakabilirsiniz. Resmin hemen altında oyunun ne zaman piyasaya çıkacağını onu da altında demonun makul bir hızda çalışması için bilgisayarınızın sahip olması gereken minimum konfigürasyonu görebilirsiniz. Ayrıca, demoların düzgün çalışması için CD'mizin DRIVERS bölümünden Direct X programının en son sürümünün ve bilgisayarınızın ekran kartı, ses kartı gibi parçalarının en son sürücülerinin kurulu olduğundan emin olun.

Demolar bölümünde zaman zaman yeni çıkıştı veya çıkacak olan oyunların tanıtım videolarını da bulabilirsiniz. Bu videoları çalıştmak için hangi video programının gerektiği alttaki açıklamada belirtilecektir. Bu programı Shareware bölümünden kurdanız, videoyu görmeniz mümkün değildir.

Hotshots bölümünde, yeni duyurulmuş ve çıkışına uzun zaman olan oyunların ilk resimlerini görebilirsiniz. Soldaki oyun isimlerinden birini seçtiğinizde ortadaki resmin üzerine tıklayarak resimlerin büyük hallerini görebilirsiniz. Mouse'u ekranın sağına veya soluna tıklayarak bir sonraki ve bir önceki resimlere bakabilirsiniz.

Updates bölümünde ise bazı oyunların hatalarını gideren yama dosyalarını bulabilirsiniz. Dikkat etmeniz gereken bir nokta, Türkiye'ye gelen oyunların çoğu Crack'lı olduğundan, bu yama dosyaları Crack'lı oyunlarda çalışmayacaktır. Eğer sizde oyunun Crack'lı versiyonu varsa yama dosyasını kurmaya çalışmayın.

+hile arşivi

İki ayda bir verdığımız Dirty Little Helper (DLH) adlı programda, son bir yıl içinde çıkıştı birçok oyunun hile, tam çözüm ve trainerlarını İngilizce yazılmış olarak bulabilirsiniz. CD'de haddinden fazla yer kapladığından bir yıldan eski oyunların hileri programdan çıkarıyoruz. Sonra bize gelip "Neden Fifa 96'nın hilesi yok burada?!!!" diye ağlamayın.

+programlar

Shareware bölümünde, bilgisayarınızı kullanmanızı kolaylaştıracak programlar bulabilirsiniz. Ayrıca Demolar bölümündeki videoların çalışması için bir video gösterici veya codec gerekiyorsa, burada bulabilirsiniz.

Sürücüler bölümünden oyunları oynamanız için gereken Direct X'in en son versiyonunu bulabilirsiniz. Ayrıca, piyasada en yaygın bulunan ekran kartlarının en son sürücülerini de burada bulabilirsiniz.

+diğerleri...

PROGRAMLAR

AdSubstract
DivX Subtitles
Get Right 4.5c
StyleXP
UltraEdit 9.0
UniView 1.6
Win Commander 5

YAMA DOSYALARI

Europa Universalis 2 v1.02
Flashpoint 1.42
Wolfenstein v1.1

Demolar \ Demos\
Betty Bad
Capitalism 2
Die Hard Nakatomi Plaza
Disciples 2
Motoracer 3
Warlords Battlecry 2
Worms Blast
Metal of Honor Modları \ Metal of Honor Modları\
Aimanca Konuşmalar
Kan Yaması 1
Kan Yaması 2
Ses Efeğ
Suntucu Modları
Videolar \ Movies\
Hiltman 2
Need for Speed: Hot Pursuit 2
LVL GS Turnuva Kayıtları
Programları Shareware\
Ad Subtract
DivX Subtitle Decoder
Get Right
StyleXP
UltraEdit
UniView
Windows Commander 5
Sürücüler \ Drivers\
DirectX 8.1 Windows 98
DivX Codec
Yama Dosyaları \ Updates\
Europa Universalis 2
Operation Flashpoint
Return to Castle Wolfenstein



OYUN DEMOLARI

- Betty Bad
- Capitalism 2
- Die Hard Nakatomi Plaza
- Disciples 2
- Motoracer 3
- Warlords Battlecry 2

PROGRAMLAR

- AdSubstract
- DivX Subtitles
- Get Right 4.5c
- StyleXP
- UltraEdit 9.0
- UniView 1.6

Win Commander 5

- ### YAMA DOSYALARI
- Europa Universalis 2 v1.02
 - Flashpoint 1.42
 - Wolfenstein v1.1

Night Elf'ler Galadriel Hanım'a Karşı!

Gelecek ay tüm zamanların en çok oynanan stratejisi, tüm zamanların en çok okunan kitabına karşı kışkırtıyor. WARCRAFT ve LORD OF THE RINGS'den bahsediyoruz. WARCRAFT 3'ün betasını oynamaya başlayalı daha 3 hafta oldu ama yavaş yavaş içimizde küllenen o eski ateş yeniden yanmaya başladı bile. 3 boyutlu grafiklerin muhteşemliği tartışılmaz. Ama beklediğimiz kadar mükemmel mı? WARCRAFT 3 Beta hakkında bütünince detaylar ve mühtemelen hayatımıza alt üst edecek Online oyun WORLD OF WARCRAFT hakkındaki bütün yeni bilgileri gelecek ay bulacaksınız.

Tabii bir de LORD OF THE RINGS var. SIERRA kitapları konu alan 3 oyun üzerinde çalışırken, filmin haklarını elinde bulunduran ELECTRONIC ARTS ilk film oyununa başladı bile. SIERRA'nın THE HOBBIT, FELLOWSHIP OF THE RINGS ve LORD OF THE RINGS ONLINE oyunları ile ELECTRONIC ARTS'in FELLOWSHIP OF THE RINGS oyunları Türkiye'de ilk olarak Level Nisan sayımızda gün ışığına çıkacak.



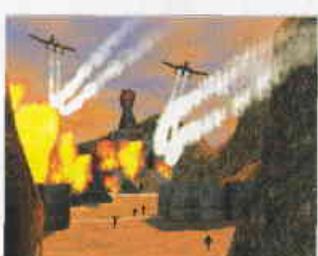
Sims Vacation

Sim'ciklerimiz tatilie çıkıyor! 94 haftadır bir numaradan inmeye THE SIMS'in en son görev paketinde, iş ve aşk yorgunu Sim'lerimizi tatilie göndereceğiz. MAXIS'in bitmek bilmeyen görev paketlerinden sonucusu hakkında tüm detaylar, Nisan'da Level'da



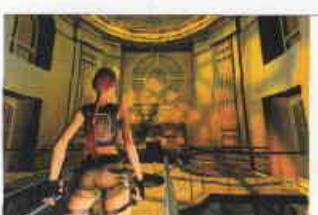
Might & Magic 9

Bu kez doğruyu yakalamış olmalarını ümit ediyoruz. MIGHT & MAGIC 6'dan sonra raydan çıkan M&M serisinin son oyunu LITHTECH grafik motorunun gücünü kullanarak teknolojik açıdan da hattettiği yere gelecek gibi görünüyor.



C&C: Renegade

Multiplayer demos çıktıktan beri Gamespy Arcade'deki Level sunucumuz hiç kapanmadı. Counter Strike'ı ciddi anlamda (bu sefer gerçekten ciddi anlamda) tehdit eden RENEGADE'in tam sürümünü gelecek ay didik didik edeceğiz



Tomb Raider: Next Generation

LARA CROFT geri dönüyor! Hem de inanılmaz grafiklerle. Yıllardır CROFT düşmanlığı yapan bizlerin bile gözlerini yuvalarından fırlatacak kalitede yeni grafikleri ve çok daha değişmiş oynanış şekliyle TOMB RAIDER: NEXT GENERATION gelecek ay büyütüleç altında olacak.

REPORT FÖY

Nisan Ayı'nda bunları yazacağız. Bakkalımdan israrla isteyiniz.

LEVEL

Genel Yayın Koordinatörü

Gökhan Sungurtekin

sgokhan@chip.com.tr

Genel Yayın Yönetmeni (Sorumlu)

Sinan Akkol

sakkol@level.com.tr

Yazı İşleri Müdürü

Tuğbek Ölek

fugbek@level.com.tr

Yazı İşleri

Burak Akmenek

burak@level.com.tr

Fırat Akyıldız

fırat@level.com.tr

Kadir Tutaş

klutzas@chip.com.tr

M. Berker Güngör

gberker@level.com.tr

Serpil Ulutürk

serpil@level.com.tr

LEVEL web Sitesi

Selçuk İslamoğlu

sislamoglu@level.com.tr

Serbest Yazarlar

Ali Güngör

gali@level.com.tr

Alp Burak Beder

alp@level.com.tr

Batu Hergünel

batuher@level.com.tr

Can Kori

can@level.com.tr

Emin Barış

megaemin@level.com.tr

Eser Güven

eser@level.com.tr

Gökhan Habiboglu

gokhab@level.com.tr

Güven Çatak

guven@level.com.tr

Onur Bayram

onur@level.com.tr

Serkan Ayan

serkan@level.com.tr

Grafik Tasarım

Dilem İnceşağır

dilem@level.com.tr

Yazı İşleri e-mail Adresi:

level@level.com.tr

Genel Müdür

Hermann W. Paul

Genel Müdür Yardımcısı

Beste Özdemir

Finans Müdürü

Aylin Aldemir

Hafta İşçiler Müdürü

Özlem Cenker

Pazarlama Sorumlusu

Aylen Çar

Abone Bölüm Satış Müdürü

Asu Bozayla

Abone Servisi

Ayten Akgüre, Ebru Cinek

Dağıtım Müdürü

Cem Cenker

Dağıtım Asistanı

Mehmet Çil

Öretim Koordinatörü

Turgay Tekatan

VOGEL Medya Yayıncılık A.Ş.

Adına Sahibi

Gökhan Sungurtekin

VOGEL MEDYA YAYINCILIK REKLAM GRUBU

Satış Müdürü:

Gülcan Bayraktar

Pazarlama Müdürü

oguler@vogel.com.tr

Güler Okumuş

oguler@vogel.com.tr

Reklam Müdürü

kyeltz@vogel.com.tr

Yeliz Koyun

kyeltz@vogel.com.tr

Reklam Trafikeri

aynur.kina@vogel.com.tr

Renk Ayrımı-Film Çıkış ve Baskı

ASIR Matbaacılık Ltd. Şti. Tel:(212) 283 84 38

Dağıtım: BİRYAY A.Ş.

VOGEL Medya Yayıncılık A.Ş.:

Piyalepaşa Bulvarı Zincirlikuyu Cad. Ün İş Merkezi 231/3

Kasımpaşa/İstanbul

Telefon: (212) 297 17 24 (pbx)

Faks: (212) 297 17 33

Abone Faks: (212) 238 73 43

Yazı İşleri Faks: (212) 238 73 26

Web Adresi: [http://www\(chip.com.tr](http://www(chip.com.tr)



VOGEL