

TÜRKİYE'NİN BİR NUMARALI OYUN DERGİSİ

LEVEL

HAZİRAN 2002 • www.level.com.tr • 2002 - 06 • 1/12440 • ISSN 1301-2134 • 3.850.000 TL (KDV DAHİL)

COUNTER STRIKE 1.3'ten 1.4'e
Yükseltme Paketi CD'de

HALO COMBAT EVOLVED

Level'in Halo maceraları. Level ofisine
düşen Halo ve Xbox'ın başına neler geldi

SIM CITY 4

Şehir kurma stratejilerinin babası
biz görmeyeli çok değişmiş

VIRTUA FIGHTER 4

Playstation 2'de Tekken'den daha iyi bir dövüş oyunu
görebileceğimizi hiç sanmıyorduk

THE ELDER SCROLLS MORROWIND

Ömür boyu sürecek
bir RPG oyunu

KIBRIS FİYATI: 4.850.000 TL.

E-OYUN 2002
FUAR DAVETİYESİ
VERİYORUZ

İLK BAKIŞ
Robin Hood
Indiana Jones 5
UFO Aftermath

PC İNCELEME
2002 FIFA World Cup
Spiderman-The Movie
Warlords Battlecry 2

KONSOL İNCELEME
Maximo: Ghosts to Glory
World Rally Champ.
Silent Scope 2

TAM ÇÖZÜM
Jedi Knight 2
Metal Gear Solid 2



9771301213116

Bir ilk daha

İngiltere'deki ECTS oyun fuarının ilk düzenlenme hikayesi çok ilginçtir. Meraklı birkaç genç, çeşitli ülkelerden tanıdıkları, kendileri gibi oyun manyağı insanları evlerine davet ederler. Oyunlar hakkında fikirlerini paylaşıp sohbet etmek, oyunculuğun gelişmesi için fikir alışverişi içinde bulunmak ve beraberce hoş vakit geçirmektir tek amaçları. Spectrum ve Commodore zamanlarından bahsediyorum tabii ki. Ama her gelen tanıdığın, yanında da kendi tanıdıklarını getirmesi ile evlerin ortamı birden şenlenir. Gençler evlerini bu iş için kullandıklarına bin pişman olurlar. Ama bir yandan da ziyaretçi sayısını gözlerini açmıştır. Hemen ertesi sene bir depo kır乱ayıp, 4 gün sürecek bir mini-fuar düzenlerler. Sonuç inanılmazdır. Paylaşılan fikirler, onlarca ülkeden oyunsever ve oyun yapımcısının da katılımıyla, oyunların bugünkü haline gelmesi için ilk temel taşını oluşturur.

Ve bu yıl, Türkiye'nin ilk oyun fuarı E-Oyun 2002 düzenleniyor. 14-16 Haziran günleri arasında, Taksim-Harbiye Askeri Müzesi'nde Türkiye'deki oyunculuğun gelişmesi için birçok insan bir araya gelecek. Ve binlerce ziyaretçi, bu insanlara yön verme fırsatı bulacak. Evet, belki ne E3, ne de ECTS kadar şasaalı olmayacağı bu ilk Türk oyun fuarı. Ama birşeylerin değişmesi için, birşeylerin bir noktada başlaması gerekiyor. Biz de orada olacağız ve sizlerle hem dergimizin, hem de Türk oyunculuğunun gelişimi için ne yapılabilir konusunda fikirlerinizi paylaşacağız.

Orada görüşmek ümidiyle.

Sinan Akkol
Genel Yayıncılık Yönetmeni

editörlerin gizli hayatı

1. Bilgisayar tıpkılarından daha zehir ne olabilir ki?
2. Editör olmadan önceki, herhangi bir oyuncu olduğun zamanları söyleün mi?
3. Çok eskilerden bir oyunu yeniden yapabilseniz, hangi oyun olsun?



Fırat

1. Kız arkadaşım zaman geçirmek, yemek yemek, uyumak, müzik dinlemek veya... Yaşamak. Bu arada, sonular bu ay Tuğbek'den çıktı. Ben bir şey yapmadım.
2. Hem de çok.. Eskiden sadece oyun oynardım. Şimdiye oyunları incelemekten pek oyun oynamıyorum. Her şey eski gibi olsa ya..
3. A vinden akinda çok fazla oyun var, ama Emlyn Hughes International Soccer 3D olsadan yeniden yapmayı çok istedim.



Serpil

1. Birçok şey. Bir adventure'in içinde bir köşede duran, figürün kılıklı NPC'lerden biri olmak örneğin. Hayattaki sürekli ve değişimiz tavırımla ne kadar da mağur olurdum kimbilir.
2. Hiç gidilmediği için çok sevilen uzak memleketter vardır hanı, sonra bir gün gidersin ve.. Öyle yani
3. Manic Miner Niç? Yapmak zor olmasın diye



Tuğbek

1. Gerçek oyular. İnsanları aranıza monitör koymadan oynadıklarınız yani Futbol veya basketbol, Borsa veya Tablo, Masaüstü veya Live FRP, tiyatro veya dans, saklamaça veya köşen kapmaca.
2. Hiç ama hiç. O zamanlar bütün vaktimi oyunlara ayırmam etmeli olurdu. Şimdi kimse ne oynadığımı ne kadar oynadığımı karıştırıyor.
3. Defender of the Crown olurdu. Zaten Cinemaware de yapıyor oyunu, ben onlara yardım etmek istedim.



Sinan

1. Fırat ile Bebek sahilinde gece ikiden sonra yürüyüşe çıkmak Orada ayağını bir Vita tenekesine sokup (hatırlıyor musunuz onları?), üstüne çimento dökmek. Bu işlemlerden sonra bunalan herfi, boğazın serin sularında dinlenmeye bırakmak. Neden mi bunca çaba? Bir daha bu köşeye cevap yazmasın dey!
2. Hem de nasıl! Her oyun dergisi aldığımda "Aaa, Robocop'un oyunu yapılmış! Amiga da ne ol ki?" dedim, oyuncuların daha yapımına başlar başlamaz haberinin olmadığı, bütün oyuncuların benim için birer sürpriz olduğu o günleri özledim
3. Cinemaware'den Wings ve Commodore oyularını oynatan bilimsal salonlarda "Cad" denilen, gerçek adını asla bilemediğim oyunu yapardım (benim asla C64'üm olmadı :))



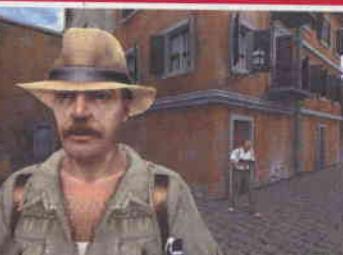
Burak

1. Kız arkadaşıla gezmek, yüzmek, gece dışarı çıplık eğlenmek, arkadaşlarıla sohbet etmek, teknelerine çıkmak. Sanırım yaz moduna fena girdim
2. Ben hala herhangi bir oyuncum asılnda ya Tek farkım profesyonel olarak da oyun oynamak zorunda olman. Bir de ekisine oranla kıyaslanamayacak kadar çok oyun seven arkadaşa kavuşmuş olmam :) Bir de annemin artık oyun oynadığım için beni söylememesi
3. Pool of Radiance (adam gibi), King's Bounty, oynarkenlığımı bulandıran fakat bir türlü bırakamadığım Ace of Aces ve bence en iyi platform oyunu olan Turrican.

xenus deep shadows

DEEP SHADOWS

→ İyi haber! Xenus geldiğinde; RPG, FPS, adventure ve action oynamak için aynı oyular almak zorunda kalmayacağınız. İstediğiniz veya istemediğiniz her şey bu oyunda var. Hikaye, Kevin Myers'in kız kardeşinin çalıştığı dergiden, kız kardeşinin Colombia'daki bir araştırmada kaybolduguunu ve yaklaşık bir aydır kendisinden haber alınamadığını belirten bir telefon gelmesiyle başlıyor. Bunun üzerine Myers çok kızıyor ve hemen kız kardeşini bulmak için Colombia'ya gitdiyor, ama orada kız kardeşinden önce kendisini, her yıl 10.000 kişinin katledildiği bir yerde buluyor. Buradan sonrasında oyun



tam anlamıyla başlıyor. Xenus'da, kız kardeşinizi bulmak için oyundaki herkesle konuşmanız gerekecek, ama işin garibi, karşınızdaki insanlar, her zaman insan canlı olmayacak. Oyun şehir veya kasaba gibi çok geniş alanlarda geçecək. Buralarda kaybolmamanız için çok detaylı bir haritanız bulunacak. Ayrıca oyundaki araçları da kullanabileceksiniz. Bınlara tanklar ve helikopterler de dahil. Yalnız, Xenus'da parasız hiçbir şey yapamayacaksınız. Silahlar, cephanelere ve araçlardan diğer donanımlara kadar her şeyi paraya satın alacaksınız. Para kazanmak içi ise maceradan maceraya koşmanız gerekecek. Oyunda başarılı olmanız için iyi bir strateji izlemeniz gerekecek. Yani karşınıza çıkan her poligonu vurmak (?) hiçbir şeye yaramayacak. Xenus'un yapımcılarından Sergey Zabaryansky, oyunda gerçeğin yanlışmasını yapmaya çalışıkları belirtiyor ve ilk atışta ölen bir insan yapmıştık, bu oyunun hiç ilginçliği kalmazdı, yapmak istediğimiz hem action hem de gerçekçi bir oyun" diyor. Xenus'un değişik özelliklerinden biri se nekta modellemesi. Düşmanlarınızı, sol-sağ kol, sol-sağ bacak ve kafalarından olmak üzere beş farklı yerdə vurabiliyorsunuz. Xenus'da Deep Shadows'un Vitel Engine 2 moturu kullanılıyor. Oyunun yapay zekasının da oldukça iyi olacağı haberler arasında. Xenus, 2002'nin son yılında sol-sağ kolunuza veya sol-sağ bacağınızı kopartmak ve kafanızı patlatmak için geliyor (korkuttum siz).

SICAK HABER SICAK HABER SICAK HABER SICAK HABER

DOOM'A DOOM'A DOOM!

Doom III, ID Software tarafından bir basın açıklamasıyla resmen duyuruldu. Yine de oyunun çıkış tarihi halen kesinlik kazanmış değil. Yepyeni bir grafik motoruyla tasarlanan Doom III, inanılmaz grafiklerle, eee, ne zaman geliyor bilmiyorum. Ama E3'te gösterilecek (Duke'ın yerine ben gitsem???)

ID'NİN WEB SİTESİ YEPYENİ OLDU!

Efsanevi firma ID Software'in Web sitesinin tasarımını yıllar sonra değiştirildi! Sitede ID'nin en son projeleri hakkında detaylı bilgiler de bulunuyor. Siteye gitmek için hemen ilk sağıdan girin ve karşınıza çıkan otoparkı geçinice www.idsoftware.com adresine tıklayın (tamam, yukarı var).

STRONGHOLD'A EK PAKET

Kısa bir süre önce piyasaya çıkan ve herkesin bir anda sevilen Sezercik vari oyun Stronghold için ek görev paketi çıktı. Ek pakette yeni haritalar ve yeni campaign'ler bulunuyor. Stronghold: Crusader, bu yaz piyasada olacak.

CIVILIZATION III'E ADD-ON!

Infogrames, efsane oyun Civilization III için bir add-on hazırlıyor. Add-on'da sekiz yeni uygarlık ve lider bulunuyor. Bunun yanısıra oyun artık multiplayer olarak da oynanabilecek. Daha detaylı bilgi için Level Haziran 2002 sayısındaki Sicak Haber'leri bekleyin (şaka yaptim).

EMPIRE OF MAGIC GELİYOR!

Slovak Mayhem Studios'un iki senedir üzerinde çalıştığı strateji oyunu Empire of Magic, Eylül ayında geliyor. Oyunun en önemli özelliği çok geliştirilmiş bir artificial intelligence (yatay zeka) kullanılması. Bu sayede bilgisayar kesinlikle hile yapmayacak ve gerçekten düşünecek. Ayrıca oyunda 80 birim bulunacak.

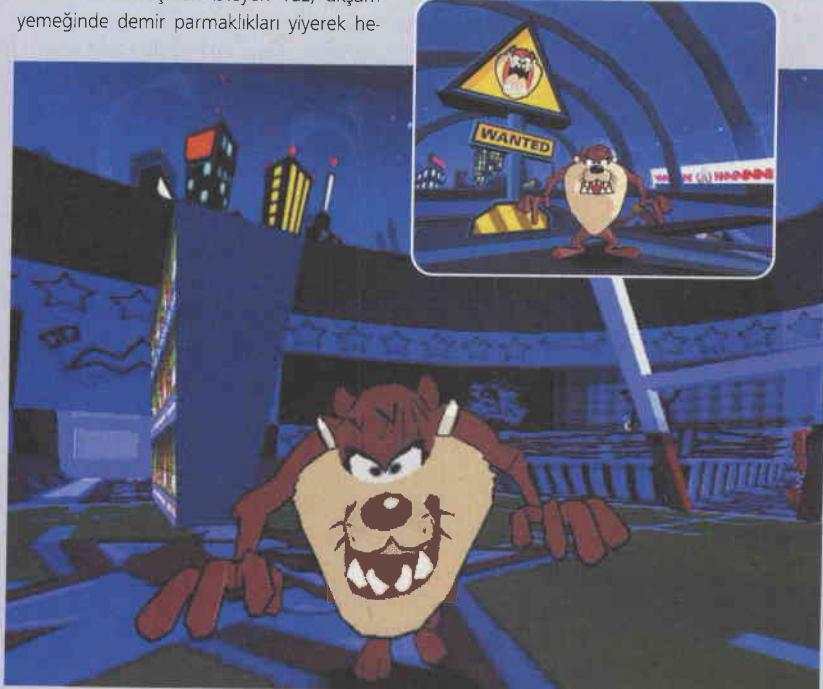
GTA 3!!!

PS2 versiyonuna dergi olarak 100 üzerinden 110 puan verdigimiz GTA3, en sonunda PC'ye de geliyor. GTA 3'ün PC versiyonu bu yazı okuduğunuz esnada piyasa!

taz: wanted

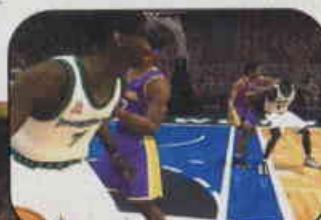
BLITZ GAMES

→ Kiarkzzivkz! Sonunda, ağaçları çok seven ve devamlı surette ağaç yiyan koca kafalı Taz da oyun oluyor! Taz çizgi filminden aynı şekilde oyuna aktarılıyor. Yani grafiklerin çizgi filmden hiç farkı olmayacağı. Bunun yanında Taz'ın çok farklı ve abartılı hareketleri olacak. Bu hareketlerin arasında, aynı çizgi filmde olduğu gibi ağızından salya akıtarak (iyi) kendi etrafında dönmesi bile var. Oyunun tarzı ise 'Sheep, Dog and Wolf' taki Daffy Duck gibi Tweety (bir tedi gördüm sanki) size rehberlik edecek. Oyun da ayrıca beşten fazla bölüm sonu boss'u da olacak. İlginç olan şey ise, oyunu split-screen mod'ıyla, yarış yaparak iki kişilik de oynayabileceksiniz. Taz grafik olarak da oldukça sağlam geliyor. Sadece Taz'da 2000'den fazla poligon olacak ve oyun boyunca Taz'ı 50 farklı şekilde görebileceksiniz. Grafikler 1280x1024'e kadar çakılacak. Taz hazırın ayında... Kiarzkakzkzkk! Aaaaa, yedi sayfayı be! Pugh! ☺



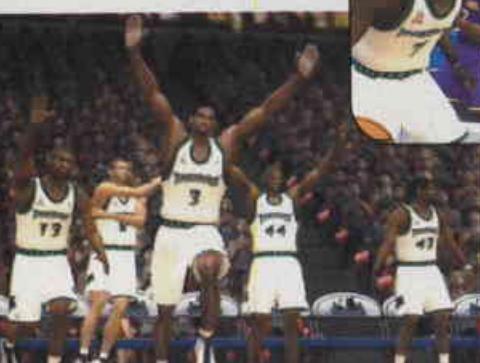
nballive2003 EA CANADA

→ NBA Live 2002 yi PC'ye yapmayaarak, nasił desem, insanı sinir eden EA Canada, NBA Live 2003 PC versiyonu için hazırlıklara başlıdı. Oyunun yeni versiyonu NBA Live 2001 e oranla çok daha gerçekçi olacak. Yeni oyunda bu defa tam 30 yeni rebound enləşməsi



yonu bulunacak ve bu animasyonların hepsi çok gerçekçi olacak. Sadece rebound animasyonları değil, oyuncuların hareketleri de geliştiriliyor. Oyuncuların yürümeleri, koşmaları veya sırçalanırtı da gerçekçi. Bu nün yanında oyundaki blok ve pas verme sistemleri de geliştirilmə aşamasında. NBA Live 2003'e yeni hareketler de ekleniyor. Oyunun müzikliyse baştan yapılıyor ve oyun içindeki sesler, özellikle de seyirci sesleri yenileniyor.

2002 FIFA World Cup'ta olduğu gibi, artık seyircilerin oyuna katıldığı çok daha fazla olacak. EA Canada, NBA Live 2003 hakkında şimdilik daha fazla bilgi vermiyor. Oyun bu yılın sonlarına doğru piyasada olacak ve biz de dergicenek EA Canada'yı affedecəğiz. Dini arkadaş? ☺



tonytough

GOT GAME

→ Daha önce hiçbir oyun yapmayı尝め (gerçekten) Got Game Entertainment, Tony Tough: The Night of Roasted Moths adında yeni bir 2D adventure oyunu üzerinde çalışıyor. Tony Tough: The Night of Roasted Moths'in isminin üzürlüğü 38 karakter olubu için bir dəfə yazıldığını copy+paste yapacağım, ama haber bu değil. Haber, bunun eski Monkey Island tarzında bir çizgi film adventure oyunu olduğu. Oyun eski adventure'lər gibi tam bir icon adventure. Tony Tough'da şiri bir özel dedektif kontroll edəcəksiniz. Yapmanız gereken şeyse, gerçekten inanılmaz komik Halloween bayramında çocukların sekerfornı çalın dellə bir adamı durdurma çalırmak! Evet, oyunun konusu oynanışına da yansıyor. Bu da demek oluyor ki, en az Monkey Island kadar eğlenceli espirlər diyalogları ve bulmacaları çözeceksiniz. Oyun boyunca 30'dan fazla abidə ve de-



gibidik karakterle karşılaşacaksınız. Screenshotlardaki çizimlər iyı bakın ve oyunun ne kadar eğlenceli olduğunu anlayın. Got Game Entertainment tarafından geliştirilen Tony Tough: The Night of Roasted Moths (copy+paste), bu yaz piyasada olacak ve biz de dergicenek bu oyunu yumulacağız. Dini arkadaş? (yo, da ha ence böyle bir cumle kumadım) ☺

combatflight simulator3

MICROSOFT

→ Microsoft'un ikinci Dünya Savaşı konulu uçuş simülasyonu Combat Flight Simulator, yeni versiyonuya devam ediyor. Combat Flight Simulator 3 de, ikk i oyunda olduğu gibi ikinci Dünya Savaşı sırasında Avrupa'da geçiyor. Oyun da yepen bir grafik motoru kullanıyor. Bu sayede



daha detaylı uçak modelleriyle daha etkileyici ortamlarda savaşacaksınız. Oyunun multiplayer mod'u da geliştiriliyor ve yeni role-playing elementleri ekleniyor. Combat Flight Simulator 3'te US Army Air Force'un 18 ayrı uçağını kullanabileceksiniz. Oyundaki görevlərse eskisine görə çox daha zor olacak. Sesler ve müzikler de savaş atmosferini hissettirecek kadar iyı olacak. Oyun hakkında şu anda elimizde olan bilgiler bunlar. Combat Flight Simulator 3, bu yılın sonlarına doğru geliyor. ☺



SICAK HABER SICAK HABER SICAK HABER SICAK HABER

MEDAL OF HONOR?

Electronic Arts'ın ikinci Dünya Savaşı konulu FPS'si Medal of Honor için de ek paket yolda... Yek pakette dokuz yeni single player görev ve multiplayer harita bulunuyor. Ayrıca oyundaki yapay zeka da geliştiriliyor. Team Assault'ın çıkış tarihiye şu anda belli değil, ama belli olduğu zaman haber vermeyeceğim ben de neyim!

ATRIARCH YOLDA!

Yeni bir 3D massively multiplayer online oyun geliyor. Oyunda RPG ve strateji mətyalleri bir arada buluncak. Daha fazla bilgi için www.atriarch.com adresini kullanıbilirsınız. Bu arada, oyunu alırken 'atriarçılık' diye isteyebilirsiniz. Okunmuyor.

THEY CAME FROM HOLLYWOOD

Şehrin altını üstüne getirmek ister misiniz? They Came from Hollywood da bunu yapmanız için geliyor. Yeni real-time strateji oyununda yaratıkları kullanarak şehri dağıtmaya çalışacaksınız. Bunu yapmamanız için insanlar size engel olmaya çalışacaklar. Oyunda 6 U.S. şehrini patlatmaya çalışacaksınız ve yaratıklarınızı istediğiniz gibi değiştirebilirsiniz. Oyun tamamen 2D olarak hazırlanıyor. 2002'nin sonunda geliyor!

TSUNAMI 2256

Got Game Entertainment'ten yeni bir shooter oyunu geliyor. Third-person kamerasından ve 3D anime karakterlerle oynayacağınız oyunda iki ayrı karakter seçebilirsiniz. Oyunda 17 ayrı mech bulunacak.

ROLLER COASTER TYCOON III

Tycoon oyunları devam ediyor. Roller Coaster Tycoon II'nin de çalışmalarına başlandı. Oyun belirli olmayan bir tərəftə piyasada olabilir (bu kadar kararsızlık olmaz ki).

METAL GEAR SOLID 2: SUBSTANCE

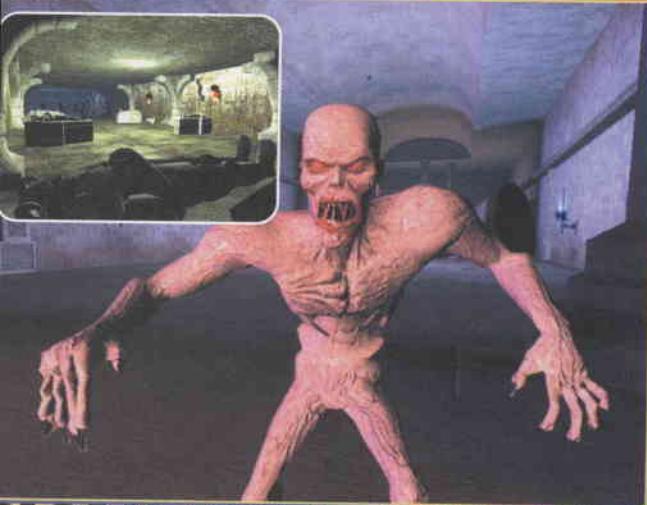
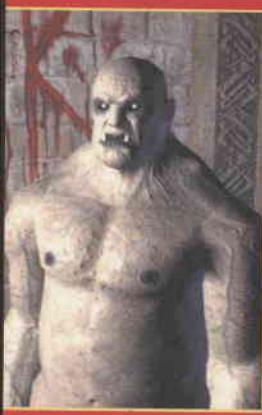
İsmi Metal Gear Solid 2: Substance olarak bilinen oyun resmi olarak açıklandı. Metal Gear Solid 2 işin bir ekenti olarak düşünen Metal Gear Solid: Substance PS2 için tek başına, PC ve Xbox İçin ise Metal Gear Solid 2 ile birlikte çıkacak.

Ayrıca Konami 2 sene sonra çıkaracağı yeni bir Metal Gear Solid oyunu üzerinde çalışmaya başladığini da duydurdı. Ve Konami daha sonra MGS serilerini online olarak devam ettirecek!

everquest II

VERANT INTERACTIVE

Everquest II geliyor! Hem de inanılmaz grafiklerle! Verant Interactive'in geliştirdiği devasa online fantasy roleplaying tarzındaki Everquest II'yi bir server'da 2000'den fazla kişi aynı anda oynayabilecek. Oyunda 14 sınıfından 13 ayrı karakter seçebilirsiniz. Ve her karakterin 40'in üzerinde yeteneği olacak. Everquest II'de 1000'den fazla item bulunacak ve oyun beş farklı kategoriye görecektir. Bu kategorilerin hepsi devasa büyüklükte olacak ve zindanlardan çöllere kadar birçok alan içerecek. Oyunda yeni bir skill alış-veriş sistemi de kullanılacak. Bunların yanında karakterinizin saçını, suratını, bacagını (himm) ve diğer özelliklerini kendiniz belirleyebileceksiniz. Everquest II'de yeni bir grafik motoru kullanılıyor ve bu grafik motoru inanılmaz detaylı karakter-yaratık modelleri ve çok etkileyici ortamlar sağlıyor. Oyunda ayrıca pixel ışıklandırması ve dinamik harita kullanılıyor. Verant Interactive, Everquest'teki karakterlerin Everquest II'de kullanılamayacağını belirtiyor. Bu da Everquest fanatikleri için pek iyi bir haber olmasa gerek. Everquest II'nin çıkış tarihi... 2003 sonu. İşte bu olmadı!



SICAK HABER

■ SLASHERS UZAKLARA ACILIYOR

Eylül ayında geniş yer ayırdığımız Dinç Interaktif'in ve Galip Kartoğlu'nun 2D dövüş oyunu Dual Blades (önceki adı Slashers) bu yaz Metro 3D firması tarafından tüm dünyaya pazarlanacak. Hun İmparatorluğu'nda geçen oyunda 15 farklı dövüşçü var. Dövüş sistemi olarak birçok iki boyutlu oyundan daha gelişmiş olan Dual Blades, sadece GameBoy Advance için hazırlanıyor.

■ BİTEK-O 2002

Sabancı Üniversitesi, Batı Koleji, Microsoft ve Milliyet Gazetesi işbirliği ile gerçekleştirilen Bilişim Teknolojileri Organizasyonu 'Bitek-O 2002' nin sonuçları açıklandı. Katılımcılar yarışmaya 'Web Tasarımı', 'Yazılım Geliştirme' ve 'Hayalimdeki Bilişim Projesi' olmak üzere üç ayrı alandaki çalışmaları ile katıldı.

■ UNREAL TOURNAMENT 2003 WEB SİTESİ

Infogrames, hala yapım aşamasında olan Unreal Tournament 2003'ün resmi sitesini yayınladı. Sitede; karakterler, yeni screenshot'lar ve sıkça sorulan sorular bulunuyor. Sitenin adresi www.unrealtournament2003.com. Siteye gitmek için Internet Explorer'in adres kismına www.unrealtournament2003.com yazar... Zzzzz...

■ FREEDOM FORCE'A EDITOR

Irrational Games, Freedom Force için yeni bir tool-set yayınladı. Bu set sayesinde oyuna yeni; campaign'ler, karakterler, objeler, sesler ve görüntü efektleri ekleniyor. Seti www.modforce.com adresinden download edebilirsiniz.

firestarter

GSC GAME WORLD

→ Dur bakayım, bir, iki, üç... heh, bundan tam tam sekiz yıl sonra (sayıyla sekiz), yanı 2010'da geçen fantastik bir FPS oyunu geliyor, Firestarter grafikleri sebebiyle Doom'u oldukça hatırlatıyor. Oyunda; asker, ajan veya gangster gibi beş ayrı karakter seçebilirsiniz ve bu karakterlerin yetenekleri birbirinden farklı olacak. Firestarter'in diğer FPS'lerden en önemli farkı da, seçebileceğiniz karakterlerin farklı yeteneklere sahip olması. Bunun dışında Firestarter klasik 'anahtarını bul - kapıyı aç - sonra da kapat' mantığındır olacak. Oyun üç farklı dünyada geçecektir. Bu üç dünyada 16 farklı level bulunacak ve 20'den fazla yaratıcı 20'den fazla silahlı 'pof' diye patlatma şansına sahip olacaksınız. Ayrıca oyun sekiz kişiye kadar LAN veya Internet'ten oynanabilecek. Bunun yanında çok farklı multiplayer oyun seçenekleri de olacak. Firestarter'da, şaşırtıcı bir şekilde Unreal motoru kullanılmayacak. Yeni bir grafik motoruya yapılan Firestarter'in grafikleri Quake 2 gibi kahverengi ağırlıklı olacak ve yaratık modellemeleri, silahlar ve ortamlar çok detaylı tasarılanacak. Fizikler de çok gerçekçi olacak. Firestarter, 2003 yılının başında piyasada olacak. Haydi bakalım! ☺



legion

PARADOX

→ Inanmayacaksınız ama Legion tam bir RTS oyunu. Oyun Roma'nın tarihini konu alıyor. Paradox'un geliştirdiği Legion'un diğer RTS'lerden en önemli farkı, ordunuza tam anlamıyla hakim olabilmeniz. Legion, Might and Magic'ten esinlenerek yapılan bir oyun, ama oyuncunun Might and Magic'ten ufak bir farkı var: Legion tam bir RTS. Oyunda 22 farklı şehir ve 9 ayrı birim bulunuyor. Bu birimler; Roman Legionaries, Auxilia, Tribal Spearmen, Cavalry, Warband, Greek Hoplites, Archers ve Javelinmen. Savaş İtalya'da başlıyor ve daha sonra Roma'nın Batısına kadar ilerliyor. Bu geniş alan içerisinde; dağlar, tepeler ve orman gibi yerlerde savaşacaksınız. İşin ilginç olan tarayıfsa, dağ ve tepe gibi engebeli arazilerde ordularınız yavaşlayacak. Oyunda aynı haritada iki düşmanla birden savaşacaksınız, ama bu iki or-



du birbirinden tamamen bağımsız olacak. Legion'da aynı zamanda diploma-style de uğraşmak zorunda kalacaksınız. Oyunda detaylı bir haritanız da bulunacak ve bu haritaya zoom yapabileceksiniz. Legion'un en ilginç özelliklerinden biriye orduların çok kalabalık olması ve tam anlamıyla savaş atmosferini hissedebilmeniz. Legion, eee, lejyon gibi oyun işte. Yazacak bir şey kalmamış. ☺

■ COUNTER STRIKE TURNUVASI

Counter Strike turnuvamız dehset bir şekilde devam ediyor! Turnuvada son 4 haftaya girilen, ilk 12 finalist şimdiden belli oldu. 12 finalist kim mi? ONC, KILL, BTD, GG, X-COM, X, US, RT, ED, WT, DGTH ve WNC. Bir dahaki haftalarda oynanacak maçlarla birlikte son 4 finalist de belli olacak. Daha sonra; Ankara (Cool-Hand Cafe), İzmir ve Antalya'dan da 16 finalistin belirlenmesiyle birlikte 32 takım final haftalarına girecek. Halen Sport House Cafe'de devam etmekte olan turnuva, birkaç sorunsuz takım (!) dışında alabildiğine sorunsuz devam ediyor. Birkaç hafta sonra CPL'e gidecek olan takım belli olacak. Bu arada tartışma çıkartanlar olay yerinde M4'le vurulacak. İşte turnuvada son durum.

oyuntakvimi

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

■ BU AY

Anno 1503 . ELECTRONIC ARTS
 Counter-Strike: Condition Zero . VIVENDI

Delta Force: Task Force Dagger . NOVLOGIC
 Icewind Dale 2 . INTERPLAY

Impossible Creatures . RELIC
 Neverwinter Nights . BIOWARE

Robin Hood: Defender of the Crown . CINEMWARE
 Soldier of Fortune 2: Double Helix . ACTIVISION

Grand Theft Auto 3 . ROCKSTAR

■ TEMMUZ 2002

Farscape . RED LEMON STUDIOS
 Warcraft 3: Reign of Chaos . BLIZZARD

Unreal Tournament 2003 . INFOGRAMES

■ AGUSTOS 2002

Alien vs Predator 2: Primal Hunt . SIERRA

■ EYLÜL 2002

Colin McRae Rally 3 . CODEMASTERS

■ EKİM 2002

Age of Mythology . MICROSOFT
 Hitman 2: Silent Assassin . EIDOS

Project IGI 2 . CODEMASTERS

■ ARALIK 2002

Postal 2 . RUNNING WITH SCISSORS

■ ÇIKIŞ TARİHİ KESİN OLMIYANLAR

Asheron's Call 2 . MICROSOFT
 Black & White 2 . LIONHEAD

Blood Rayne . TERMINAL REALITY

Broken Sword 3 . REVOLUTION

Command & Conquer: Generals . WESTWOOD

Deus Ex 2 . ION STORM

Doom 3 . ID

Duke Nukem Forever . GODGAMES

Hero X . INFOGRAMES

Hidden and Dangerous 2 . TALONSOFT

Homeworld 2 . RELIC

Legion . STRATEGY FIRST

Medieval: Total War . ACTIVISION

Metal Gear Solid 2: Substance . KONAMI

Nina: Agent Chronicles . LEMON

Predatorians . EIDOS

Railroad Tycoon 3 . POP TOP

Rainbow Six: Raven Shield . RED STORM ENTERTAINMENT

Sims Online . MAXIS

Star Wars: Galaxies . LUCASARTS

Star Wars: Knights Old Rep. . LUCASARTS

SWAT 4: Urban Justice . SIERRA

Team Fortress 2 . SIERRA

Tom Clancy's Splinter Cell . UBISOFT

Tomb Raider: Angel of Darkness . EIDOS

Total Annihilation 2 . PHANTAGRAM

Tropico 2 . TAKE 2

Unreal 2 . INFOGRAMES

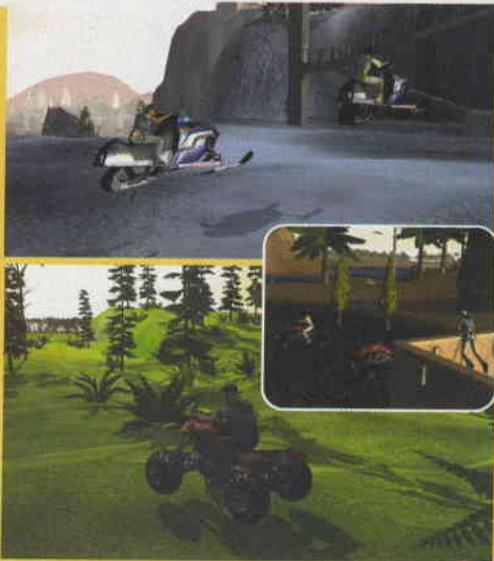
Quake IV . ACTIVISION

Warlords 4: Heroes of Etheria . UBISOFT

World of Warcraft . VIVENDI



→ Fuel şimdiye kadar pek rastlamadığımız tarzda bir oyun. Aslında oyunun tarzı da yok. Karada, havada, denizde, kısacası her yerde yarışorsunuz (Camel Trophy gibi). Oyunda kar araçlarından jet-ski'ye kadar her aracı kullanabileceksiniz. Bunun yanında oyunda koşarak ve tırmanarak geçmeniz gereken yerler de olacak. Mesela duvarı tırmanarak geçeceksiniz ama hemen arkasından aracını atlayıp yarışa devam edeceksiniz. Yalnız, oyunda action'a çok fazla ağırlık verildiği için aralarınız hasar almayacak. Ayrıca araçlarınızı aldıgınız parçalarla kendiniz geliştirebileceksiniz. Fuel'de third person kamerasıyla first person kamerası arasında geçiş yapabiliyor. Fuel, 2002'nin sonunda hem PC hem de Xbox için geliyor. ☺



SPIRIT

→ u yıl E3 fuarında (Dubek? Sinan?) gösterilecek olan Voodoo Islands; strateji, action ve adventure karışımı bir oyun. Voodoo Islands çok şirin bir adada geçiyor. Yapmanız gereken seyse Caribbean Seas'in efendisi olmak. Oyunda 20'den fazla single-player harita bulunuyor. Voodoo Islands'in en ilginç özelliklerinden birisi, oyunun kendi içinde üç ayrı bölüme ayrılması. Bu bölümün ilkinde denizcilik yapacaksınız. İkincisinde yamyamlarla savaşacaksınız. Ve son olarak üçüncü bölümde birim yapıp geliştireceksiniz. Voodoo Islands'in grafikleri oldukça kaliteli görünüyor. Kullanacağınız gemilerden, karakter modellermelerine kadar her şey çok detaylı olarak hazırlanıyor. Ayrıca gemilerde gerçekçi fizik ve hasar mo-

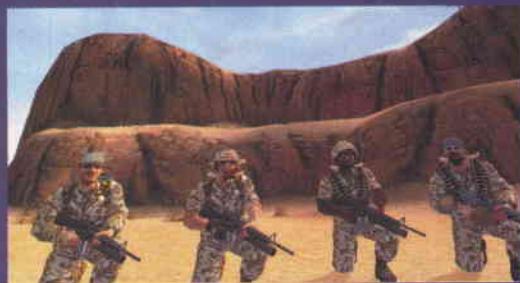


→ Fishtank (hangi oyunları oynasam grafikleri incelemekten oyun yarada kalyor) yeni bir oyun daha yapıyor: 1914: The Great War, Great War, Birinci Dünya Savaşı sırasında geçen bir sira tabanlı bir 3D strateji oyunu. Fishtank, kesinlikle bir 3D strateji oyununda yapılabilecek en iyi grafikleri yapmış. Oyundaki birimlerin gerçekten inanılmaz detaylı. Ayrıca savaş sırasında kar veya yağmur yağacak. Bu bir, ikinci, oyun da en az grafikler kadar detaylı. Mesela bu birimler hasar alabilecek ve bu hasarları ordunuzdaki sağlık birimleriyle tamir edebileceksiniz. Oyunda tam 70 ayrı bi-

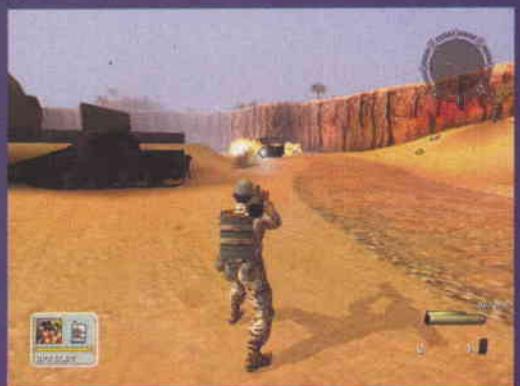
rim bulunacak. Ve bu birimler orjinal Great War'dakilerle aynı olacak. The Great War'da kullanılan kamera sistemiyle klasik 3D RTS'lerden farklı. İstediğiniz zaman zoom in veya zoom out yapıp kameraları çevirebileceksiniz. Oyunda 15 ayrı level bulunacak ve campaign'leri bitirdiğiniz zaman bonus level'lar da açılacak. Sonrası, bu yılın ikinci yarısında. ☺

conflict: desert storm | PUMPKIN STUDIOS

→ Warzone 2100'un yapımcılarından yeni bir taktik savaş oyunu geliyor. Conflict: Desert Storm, Irak'ın Kuvvet'i işgal etmesiyle başlıyor. Oyun Spec Ops'a benzer bir kameralayla, yanı third person kamerasıyla oynanıyor. Desert Storm oynadıkça zorlaşan bir yapıya sahip ve görevler de oldukça ilginç. Mesela en son ve en zor görevinize Irak'ın başkanına, yanı Saddam'a, karşı savaşacaksınız (halilie oyunda Saddam'ın gerçek ismi kullanılmış). Oyunda savaş araçlarını da kullanabileceksiniz. İsminden



ide anlayacağınız gibi Conflict'in neredeyse yarısından daha fazla çöde geçiyor. Pumpkin Studios, Delta Force ve ya Operation Flashpoint tarzında bir oyun yapmaya çalışıklarını belirtmekten çekinmiyor. Conflict: Desert Storm'da yalnız olmayacaksınız. Yannızda sizinle birlikte savaşacak 4 takım arkadaşınız bulunacak ve takım arkadaşlarınızın Commandos'daki gibi farklı yetenekleri olacak. Mesela Bradly takım lideriniz ve silahlardan sorumlu. Foley ise sniper'ınız. Conflict: Desert Storm, Operation Flashpoint ve Delta Force'a çok iyi bir alternatif olacak gibi görünüyor. ☺



archangel | METROPOLIS SOFTWARE

→ Melek konulu iki oyun hatırlıyorum sadece: Geçen yıl verdigimiz Requiem ve çok iyi olmasını bekleyip de birçoğumuzu beğenmediği Messiah. Şimdi bu liste bir üçüncüsü ekleniyor: Archangel. Bir trafik kazasında öldükten sonra bedeninden ayrılan Michael Travinsky'yi yönettiğiniz oyun, hem fantastik hem de günümüz dünyasında geçen bir akıyon-role playing oyunu olacak.

Aydınlığın Lord'u tarafından Karanlığın güçlerine karşı savaşma görevi verilen Michael, "ulan bu ne klişe bir konu" deyince art tarafına şimşegi yer ve akıllanır. Görevi alıp şimşegi de yiyn-

ce bambaşka bir insan (pardon, ruh) olan Michael, oyun içinde karşısına çıkan birçok tipin verdiği görevleri yerine getirmeye çalışacak. Tamladığı görevlerden sonra giderek daha da güçlenip "melek güçleri" kazanmaya başlayacak. Senaryo açıldıkça da Michael'in bir insan ruhundan, büyük güçleri olan bir meleğe dönüşmesini izleyeceğiz.

Oyun sırasında iki şeke gireceğiz: Hayalet ve savaşçı. Hayalet birçok zayıf düşmanlar büyülü yoluyla savaşabilirken, savaş tek ve güçlü bir düşmantı savaşmak için uygun olacak. Nedir, ne değildir, 2003 ortasında gireceğiz.

XIII | UBISOFT MONTREAL

Son zamanlarda Kısa Kısa'da çok sık rastladığımız ve rastlamakla kalmayıp giyabında çok iyi konuştuğumuz (yalan) Ubisoft, yeni bir FPS oyunu yapmak için çalışmalarla başladı. XIII'de üç ayrı karakter bulunuyor. Yapmanız gerekense John F. Kennedy suikastının sırrını çözmek. Oyunun hemen başında grubunuzdan olan Angel, sizi John F. Kennedy'nin katili olmakla suçluyor. İşin ilginci ise, sizin hafızanızı kaybetmiş olmanız. Oyun ismini de XIII adlı çizgi-romandan alıyor. Dolayısıyla karakterler de çizgi-roman tarzında çizilmiş. Bu da demek oluyor ki, oyundaki karakterler ve silahlar 2D. Bunun nedeni de çizgi-romanın havasını oyuna yansıtmak. Yine de ortamların hepsi 3D olarak tasarlanmıştır. XIII, saf bir shooter olmayacağı. Suikasti kimin düzenlediğini çözümlmek için herkesle konuşup bilgi toplamanız ve fotoğraf gibi ipuçlarından yararlanmanız gerecek. XIII, 2003 yılının başlarında çıkıyor. ☺



project BG&E | UBISOFT

→ Rayman'in yaratıcısı Michel Ancel tam bir "yeni jenerasyon" oyunu imza atmak üzere. 24 Mayıs'ta E3 fuarında resmi olarak duyurulacak olan oyunun esas adı belli değil, şimdilik yukarıda okuduğunuz kod adı verilmiş. Ve oyun hakkında çok fazla bir detay da sizdirildi basına işin kötüüsü. Sadece yapımcının ağızından şu bilgiler dökündü: "Bu oyunu yeni jenerasyon kategorisine sokmamızın sebebi, sadece sizi hemen saran bir hikayeye sahip olması değil. Aynı zamanda size oyun dünyasını istediğiniz gibi keşfetme özgürlüğünü vermesi. İçinde dağlar, koca şehirler, sakin kasabalar olan farklı gezegenleri yaratabilmek için, sıfırdan yeni bir motor yazdırık. Amacımız, oyuncuya oyunla bir bütün olma imkanı verirken, aynı zamanda bir dünyasını iste-

digi gibi gezebilme özgürlüğü tanımak: Sınırları olmayan bir dünyayı" Çok iddialı sözler. Bakalım, E3'te göreceğiz... ☺





→ Yarış oyunlarında yarışmaktan daha çok pislik yapmasını seviyorsanız, HoveRace sadece sizin gibi oyun-bozulanlar familyası için yapım aşamasında (kızmadımlı!). HoveRace fantastik bir yarış oyunu ve bu yarışta yapmanız

gereken sadece etabı birinci tamamlamak değil. Bir yandan yarışken diğer yandan silahlarınız rakiplerinizi yarı dış bırakmaya çalışacaksınız. Oyunda 10 farklı silah bulunacak. Bu silahların beşi primary, diğer beşi de secondary grubu altında olacak. Primary silahlarınız hafif, ama çok mermili; secondary silahlarınızda ağır ama az mermili olacak. Oyun aralarında aracınızı kazandığınız paralarla, hovercraft gibi araçlarla geliştirebileceksiniz. HoveRace'de seçebileceğiniz 15 araç bulunacak. Bu araçlar arasında polis arabası ve hafif araçlar da bulunuyor. Haliyle her aracın farklı bir sürüş özelliği olacak. HoveRace'de 4'ü bonus olan 16 ayrı level'da yarışacaksınız. Level'ler oldukça geniş olacak. HoveRace, her an Haziran ayında piyasada olabilir (anlatım bozukluğu). ☺



→ E3'TE BU YIL Gösterilen oyunların...

- % 28.4'ü Aksiyon
- % 16.7'si Spor ve Yarış
- % 12.1'i Adventure
- % 10.9'u Çocuk ve aile
- % 8.3'ü RPG
- % 7.3'ü Strateji
- % 6'sı Eğitim
- % 3.2'si Simülasyon

...oyunlarıydı

deltaforce:taskforcedagger

→ Son zamanlarda Tom Clancy's Ghost Recon ve Counter Strike gibi oyuların okumasıyla sessiz kalan Delta Force, Task Force Dagger'la Haziran ayı sunumunda patlayabilir. Task Force Dagger, Delta Force: Land Warrior'un mission pacifi olmasına rağmen Land Warrior CD'si olma dan da oynamabilecek. Task Force Dagger, Afganistan'daki savaş sırasında geçiyor (gerçek değil, yanı savaş) ve oyunda 25 yeni görev bulunuyor. Bunun yanı sıra oyuna farklı donanımlara sahip olan 10 ayrı askerden birini seçerek oynayabileceksiniz. Task Force Dagger'da, Kalashnikov AKS-74U, Colt M4 Carbine w/M203 GL, Colt M4A1 SOPMOD, Colt M16A2 w/M203 GL, H&K PSG-1, Suppressed Sniper, Diemaco CBA1 Carbine, AW Sniper ve H&K MP5N Submachinegun gibi, gerçeklerle birebir olarak aynı olan 30 ayrı silah kullanabileceksiniz. Oyun Afganistan'ın, Kandahar, Mazari-Sharif ve Tora Bora adlı üç ayrı bölgesinde geçecektir. Bu bol

gelerin tamamı gerçeklerle birebir planık aynı yapılmış. Novologic, Task Force Dagger'in diğer Delta Force oyuları tadında olacağının ve oyunun %75 action, %25 de strateji içerdigini belirtiyor. Delta Force'un yeni versiyonunda sessizlik çok önemli olacak. Bunun yanında oyumu sadece bir yoldan değil, farklı farklı yollardan bitirebileceksiniz. Ayrıca oyuncuların tamamı yapay zeka da kullanıyor. Grafiklerde ise Land Warrior'dan pek farklı değil, ama karakter modellerleri ve ortamların detayı artırılmıştır. Novologic, oyunda sık kullanılmayacağını ve oyuncuların kilometrelerce uzaklıktaki bir düşmanı çok rahat görevlereceklerini belirtiyor. Delta Force: Task Force Dagger, bu ay içinde piyasada olacak. ☺



da geliştirilmiş bir yapay zeka da kullanılıyor. Grafiklerde ise Land Warrior'dan pek farklı değil, ama karakter modellerleri ve ortamların detayı artırılmıştır.

Novologic, oyunda sık kullanılmayacağını ve oyuncuların kilometrelerce uzaklıktaki bir düşmanı çok rahat görevlereceklerini belirtiyor. Delta Force: Task Force Dagger, bu ay içinde piyasada olacak. ☺



nefandus

BLACK ELEMENT SOFTWARE

→ Hem action, hem adventure, hemi de korku oyunu? İşte buna içilir (genellikle bir bardak soğuk su). Bu kadar çok türü karıştırımıya çalışan oyular fena halde fos çıkar, özellikle de adı sanı duyulmamış bir firma tarafından yapılyorsa. Ama bu "adı sanı duyulmamış firma", Operation Flashpoint'in yapımcısı Bohemia'nın yan kolu ise, o zaman bu oyun bu kuralı yıkar.

Yusufçuk bir atmosferde sahip olan oyun, karanlık olayların döndüğü bir Avrupa kasabasında geçiyor. Ciddi anlamda karanlık olaylar. Sizi bilmek istemeyeceğiniz kadar korkunç ger-

çeklerle yüzleştirecektir, insanoğlu daha dünyaya ayak basmadan önce bile burada olan bir gücün sırrını çözmek zorunda bırakacak olan olaylar. Yarı insan, yarı şeytan olan kahramanımız (birisi Dante mi dedi?) yetmişen fazla bölüm boyunca gerçek dünyadan, "dünyadaki gerçek dışı dünya"ya geçiş yapacak.

İlk ekran görüntülerinden görülen grafikler hoş, ama henüz bizi korkutabilecek bir şey göremedik. Nefandus, 2003'ün başında hazır ve de nazır olacak. ☺

NEFANDUS
BLACK ELEMENT SOFTWARE



Robin Hood

Efsanevi kahraman ve taytlı adamları hedefi tam onikiden vuracak...

Ona bayıldık, hatta günlerce başından kalkmadık. Vahşi Batı'da at koşturmanın ve silah çekmenin tadına vardık. Desperados gerçekten de son yıllarda gördüğüm en iyi strateji oyunuydu. Sıkı bir western filmini aratmayacak kadar sürükleyici hikayesi ve inanılmaz grafikleriyle arşivimin nadide parçalarından biri oldu. Desperados'un yapımcısı Spellbound, şu günlerde bir hayli iddialı olduğu yeni bir oyun üstünde çalışıyor; ekip Vahşi Batı'yi bir kenara bırakıp, Orta Çağ Britanya'sına el atmış ve Sherwood Ormanının derinliklerinde hırsızlar prensi Robin Hood'a rastlamış.

Efsane mi değil mi bilinmez

Robin Hood gerek hikayesi, gerekse de karakterleriyle bir strateji oyununa uyarlanmak için biçilmiş kaftan. Bildiğimiz kadariyla Robin Hood efsanevi bir halk kahramanı ama yaşadığına inanınların sayısı kücümsenecek kadar değil. Efsaneyi az çok hepiniz biliyorsunuzdur. En azından hakkında çevrilen birkaç filmi görmüşsunuzdur. Robin Hood soylu bir isyankar; dönemin diktatör yönetimine başkaldırın, zenginden çalıp, fakire veren cesur bir hırsız. Bir de unutmadan, attığını vuran usta bir okçu. Oyunun senaryosu belli bir



Robin ve arkadaşları çitin arkasındaki dört askeri nesil satışı birkaçaklarını tartışırken...

yapıt üzerine değil; karma olacakmış. Spellbound Robin Hood hakkında geniş çaplı bir araştırma yaparak birçok kaynaktan faydalananmış ve özellikle Orta Çağ mimarisyle kıyafetleri üzerinde durmuş. Oyun, doğrusal olmayan bir kurguya sahip ve bu kurgu da farklı görevlerden oluşmakta (yani Desperados gibi bir görevi bitirip

daş bulmak, Derby zindanlarından Keşif Tuck'ı kurtarmak, Nottingham Kalesini ele geçirmek ve Sherwood Ormanında silah taşıyan bir konvoя pusu kurmak kulağımaça calınanlardan sadece birkaç. Görevleri ister büyük bir gizlilik içinde tamamlayın, isterseniz de kiyameti koparin; hangisi size uyarsa. Yalnız her iki durumda da strateji-

Yeni bir teknik sayesinde karakterler Desperados'a göre yaklaşık %25 daha büyük ve animasyonlar iki kat daha fazla.

ötekinin geçmek zorunda değiliz). Görevlerin yerleştirildiği bir haritadan seçim yapabilecek ve hikayeye ilgili veya ilgisiz görevler seçebileceğiz. Eşas amacımız, savaşta esir düşmüş Aslan Yürekli Richard'in fidyesini ödeyecek kadar altın çalmak (eminim bu kadar basit değildir çünkü böyle bir amaç ürünme saatlerimi ekran başında geçirmek istemem açıkçası) ve onun yokluğununda başa geçmek isteyenlere dersini vermek.

Tayıt giymek pişik yapar mı?

Oyunda 40'i aşkın birbirinden farklı görev olacak. York Katedraline gizlice girip davana yan-

nizi iyi kurmalısınız. Robin Hood, Orta Çağın karakterini dönenini yansıtın ve efsanenin kendisine uygun mekanlarda geçin. Sherwood Ormanı, York Şehri, Nottingham Kalesi ve Derby Zindanları bunlardan birkaç. Gündüz geldiğiniz bir yeri geçin, birkaçınıza de mümkin olacak.

Efsanenin tüm önemli karakterleri oyunda mevcut (Küçük John gibi); bu beş ana karakterin yanı sıra dört yan karakter de olacakmış. Tabii Nottingham Şerifi gibi önemli kötüleri de unutmamak gereklidir. Her karakterin farklı silahları ve yetenekleri var. Sopa, Kılıç, tokmak, ağ ve ok-yay gibi birçok dönem silahı elinizden geçecek ve bazen





Desperados'tan farklı olarak, yanınızda vasıfız (yani kahraman olmayan) adamlar da alabiliyorsunuz



bir elmayı bile bir silaha dönüştürmek zorunda kalabileceksiniz. Kaba kuvette başvurmak istemedeniz zaman karakterlerinizin özel yeteneklerini ve eşyalarını kullanabileceksiniz. Yeri gelecek, ormanın avantajlarından yararlanarak, düşmanlarınıza tuzaklar kurabileceksiniz. Zaten oyunun temel bakışını oyuncu belirliyor; gizlilik mi, yoksa aksiyon mu tamamen oyuncuya kalmış.

Tek fark ak-yay değil...

Peki Robin Hood'un Desperados'dan tek farkı konsepti mi? Hayır, kesinlikle değil. Oynanabilirlik genel anlamda aynı ve yine rengarenk izometrik grafikler bliž bekliyor ama bu olmazsa olmaz benzerlikler dışında iki oyunun birçok yönünden birbirinden farklı olduğunu söyleyebiliriz. Öncelikle Robin Hood, Desperados'un motorunu almış ve bir hayli geliştirmiştir. Yeni bir sıkıştırma teknigi sayesinde karakterler yaklaşık %25 daha büyük (yani daha detaylı) ve animasyonlar iki kat daha fazla. Genel oynanabilirlik dışında yepen bir dövüş sistemi var. Ateşli silahların daha o dönemde icat olması ve yakın dövüşün ağırlıklı olmasından dolayı böyle bir sisteme ihtiyaç duyulmuş. Düşmanla bir-

rebir dövüşürken birtakım semboller vasıtıyla, ne tür bir saldırıyı hamlesini yapacağınızı belirleyebileceksiniz. Tabii bunu yapay zekaya bırakmanız da mümkün olacak; o zaman da işin içine cesaret ve dayanıklılık gibi bazı karakteristik değerleriniz girecek (biraz RPG'nin kimseye zararı olmaz). Yine de kim kılıcı eline alıp, meşalelerle aydınlatılmış bir zindanda bizzat dövüşmek istemez ki?

Tayı giymek delikanlığı bozuyor mu?

Desperados'un hit özelliklerinden 'quickaction' Robin Hood için de geçerli. Hani şu bir karaktere

TAHMİNİ ÇIKIŞ TARİHİ

06. 2003

Tür • Strateji

Yapım • Spellbound

Dağıtım • Wanadoo Edition

Bize Göre • Orta Çağda geçen bir Desperados'un ikisi bile çok güzel. Emİnİ RobIn Hood getireceği yeniliklerle tanınan farklı bir oyun olacak!

bir hareket atayıp, sonra da tek tuşa basarak uygunluğumuz olay. İşte bu sefer karakterlere maksimum üç hareket ezerlebiliyoruz (harika!). Yapay zekaya neredeyse baştan yazılmış. Düşmanlar hazır scriptlere göre tepki göstermekten çok sizin yaklaşımınızın, birçok olasılıkla çarpımına göre hareket ediyorlar. Örneğin bulaştığınız bir asker, yanlış bir admınızda destek isteyerek veya komutanına haber vererek (ki komutanlar acayıp zorluymış) planlarınızı bir anda altüst edebilir. Ayrıca askerler komutanlarından aldığı emirlerde göre farklı defans formasyonlarına geçebiliyormuş. Kısacası ayağını denk alın ve adamları hiç hafife almayın! Bir de 'muska' olayı var. Bir tür joker gibi bir şey olacakmış. Örneğin Robin Hood bayılmak veya ölmek üzere olduğu anında bir şansı daha olacakmış (bir bâtil inançlarınız eksiktî).

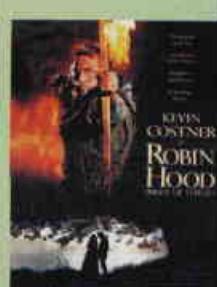
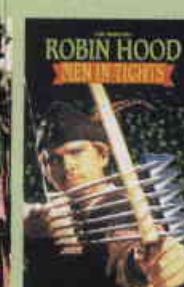
Tasarımcıların bizzat Strasbourg kentinden ilham alarak modellediği şu Orta Çağ manzaralarına bakınca ve yazdıklarımı okuyunca, Commandos'a yeni ve dişli bir rakibin daha geldiğini düşünebilirsiniz; haklısınız da. Robin Hood, vaat ettiği yenilikler ve bizzat konseptyle benim şimdiden iştahımı kabarttı. Maalesef çıkışmasına daha çok var, yaa sabır!

Güven Çatalak | guyen@level.com.tr

Tayı Giyen Yıldızlar

Robin Hood efsanesi 1900'lü yılların başından itibaren sinemanın ve televizyonun favori malzemelerinden oldu. Filmler çekildi, diziler yapıldı ve bu halk kahramanı zenginden çalıp fakire devam etti. Tek derdi Normandiya zulmüne engel olmakla bu Saksonlu soylu gençin. Yoksa o hiçbir zaman bir lider olmadı, sadece hakkı onu istedi. Ama şartlar onu önce tayı giymeye, sonra hırsızlar prensi tahtına oturmaya ve en sonunda da bir Hollywood yıldızı olmaya zorladı (bir de şu şaldrı altınları hepsini dağıtmak yerine, bir kısmını pişikleri için pudra almaya ayırsayıdı keşke). Kimler geçmedi ki beyaz perdeden? Bilinen en yaşlı ve en ünlü Robin Hood, kılıç-kalkan filmlerinin unutulmaz oyuncusu Errol Flynn olsa gerek. The Adventures of Robin Hood (1938) onuz bu günlere gelemezdi

herhalde; dönemin en popüler birkaç dizisinden biriydi ve tabii ki siyah-beyazdı. Uzun bir aradan sonra Kevin Costner'lı The Prince of Thieves (1991) sinemalara geldi ve biz de Robin Hood'un okla oku vurmasını ağımız açık seyrettik. Gerçekten sürükleyi bir macera filmiydi. Bir de film'in Bryan Adams soluslu 'Everything I do, I do it for U' şarkısı vardı ki o konuya hiç girmiyorum (haftalarca böylü bir parça nasıl liste başı olur aklim almıyor). Ve son olarak Mel Brooks'un efsaneyi 'ti'ye alan, absürd komedisi, Men in Tights (1993) ile Robin Hood perdeyi kapadı, tabii şimdilik...



UFO

aftermath

Sectoid inadı ne pismiș ama!

Bir zaman evvel yine bu sayfalarda Dreamland Chronicles: Freedom Ridge dyle bir oyunun haberini vermiştık. Sıra tabanlı strateji türünde olması planlanan bu oyunu yapanlar, artık bir efsane haline gelmiş olan X-COM serisini ortaya çıkarınca adamlardı. Ve Freedom Ridge farklı bir isimle de olsa, ilk X-COM oyununa bir devam niteliğinde olacaktı. Ama 2001 sonunda beklenmedik bir haber geldi, proje rafa kaldırılmıştı. Doğrusu beklenen bir yapımdı ve iptal edilmesi hayli üzücü oldu, çünkü sıra tabanlı strateji türüne tamamen yeni bir soluk katabilecek fikirlerle doluydu.

Ancak kısa süre önce projenin el değiştirdiği, hayli yeni bir firma olan Altar Interactive tarafından devalandığı haberini geldi. Altar programcaları diğer firmaların ortaya koyduğu tüm eskişizleri ve program kodlarını devalmış, üzerinde çalışmaya başlamıştı. Tabii oyunun adı da değiştirildi ve UFO: Aftermath olarak belirlendi. Yanı sizin anlayacağınız X-COM oyunlarında başına bela olan Küçük, gri Sectoid amcalar geri dönüyor. Ne ölmek bilmez yaratıklarlaşmış ama!

Aftermath'in grafik motoru, yarıyıl kalan Dreamland'in gelişmiş bir versiyonu



Bitmap değil...

Altar Interactive programcalarının projeyi devaldiklerinde ilk karşılaşıkları sorun elde olan tüm malzemenin çok küçük bir kısmının işe yarıdığını görmek olmuş. Herşeyden önce oyunda kullanılması düşünülen NetImmersive grafik motorunun lisansı geçmiş, ayrıca program kodlarının büyük bir kısmı işe yaramaz haldeymiş. İşe yaran tek kısmın ana tasarım konsepti olduğunu anladıklarında grafik ve ses motorları başta olmak üzere herşeyi yeniden kodlamaya koymuşlar. Aftermath tamamen 3D grafiklere ve deform olabilen oyun alanına sahip olması planlanan bir yapı, yanı hayli detaylı bir yapımla olacak. Ancak bunun bedeli yüksek sistem ihtiyacı istemesi, oyunu çalıştırıbmak için en azından ilk nesil GeForce grafik kartlarından biri gerekecektir. Tabii bu durum kısıtlı bir süre içinde oyunu bitirmeye çalışan programcılar için de sorunlar yaratıyor, ancak söylemeklerine göre çalışmaları hızla ve istenilen yönde gelişiyormuş.

İstila!

Şimdi gelelim oyunun konusuna, Aftermath diğer X-COM oyunlarının aksine oyuncuya hayli ümitsiz

bir durumda bırakacak bir senaryoya sahip. Siz oyuna başladığınızda önyü tamamen işgal edilmiş, insanlardan geriye pek fazla bir şey kalmamış olacak. Peki nasıl? Birgün atmosfere bir seri asteroid giriyor ve daha insanlar ne olduğunu anlamadan bunların taşıdığı son derece öldürücü bir biyolojik silah heryeri kaplıyor. Bu virüs sadece insan değil, gezegenekli hayvan ve bitki yaşamını da sona erdirecek kadar güclü. Virüsün öldürücü etkisine dayanabilecek canlılardan büyük bir kısmı ise mutasyona uğrayıp tuhaf ve saldırgan yaratıklar haline dönüşüyorlar. Hemen ardından da çeşitli iki türlerden oluşan bir uzayı istila gücü gelip sağ

TAHMİNİ ÇIKIŞ TARİHİ

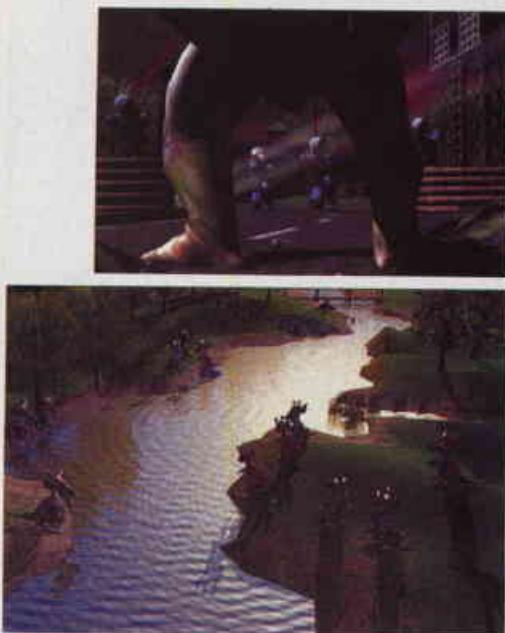
12. 2002

Tür • Strateji

Yapım • Altar Interactive

Dağıtım • Virgin Interactive

Blze Göre • Aftermath tanınmamış bir firmasının çıkış oyunu olabilir. Ancak zamanında ve sorunsuz çıkmayacağını bekleyip görmek gerekiyor.



kalanları temizlemeye başlıyor.

İste siz bu ortamda geri kalan bir avuç adamı toplayıp insan soyunu yokoloştan kurtarabilecek bir çıkış yolu aramaya koymuyorsunuz. Ancak gezenin zaten kısa bir sürede feci şekilde dağıtılmış olması sizı oldukça zora sokacak. Herşeyden önce emrinizdeki adam sayısı son derece kısıtlı



olacak, belki 20 ya da 30 kişiyi zor toplayacaksınız. Bunun yanı sıra önceki oyunlarda olduğu gibi dışarıdan silah, para ve insan desteğinin gelmesi mümkün olmayacak. Elinizdeki silahlar ve adamlar son derece kısıtlı, uzaylılara karşı da hayli yetersiz olacak. Yeni kaynaklar toplayabilmek için baskınlar ve arama operasyonları düzenlemeniz, ayrıca uzaylılardan kalan her çöp tanesini bile değerlendirmeniz gerekecek. Üstelik tüm kısıtlı kaynaklarınızla karşılaşmanız gereken sadece uzaylılar da değil, gezegendeki canlıların virus yüzünden son derece tuhaf mutasyonlara uğradığını söylemiş miydim?

Alpha Base

X-COM oyunları her zaman biri taktik, diğeri de stratejik olan iki farklı bölümden oluşmuştur, genelik bu defa da bozulmamıştır. Savaş alanında bir takım askerle takım bazında taktik strateji uygularken, diğer yandan dünya haritasında üslerinizi kurmaya ve kaynaklarınızı değerlendirmeye çalışacaksınız. Üs kurmak, bunları ayakta tutmak ve sık sık uzayı saldırichtına karşı savunmak her X-COM oyununun ayrılmaz bir parçası olmuştu. Aftermath bu geleneği pek fazla değiştirmeyecek, ancak bu defa üslerinizi farklı konular Üzerine yoğunlaştırmanız gerekecektir. Mesela bazı üsleri bilimsel araştırmalar ve uzaylarda elde edilen teknolojilerin anlaşılmamasına ayırmak durumunda olacaksınız. Bu araştırma işi tüm X-COM oyunlarında olduğu gibi anahtar bir rol oynuyor. Her ne kadar oyunda çok sayıda silah ve donanıma sahip olsanız da, kısa sürede bunlara fazla ileri gidermeyeceğinizini anlayacaksınız, o yüzden yaratıkların daha ileri olan donanımlarını ele geçirmek ve kullanmak zorundasınız.

Tabii bir de işin taktik kısmı var, donattığınız adamlarla araziye çıkıp yaratıklara yanlış türde bulasıklarını göstermelisiniz. Ancak eğer programcılar diledikleri kadar iyi bir yapay zeka yaratabilirlerse bunu yapmak hayli zor olabilir. Taktik savaş kısmının sıra tabanlı olması planlanıyor, an-

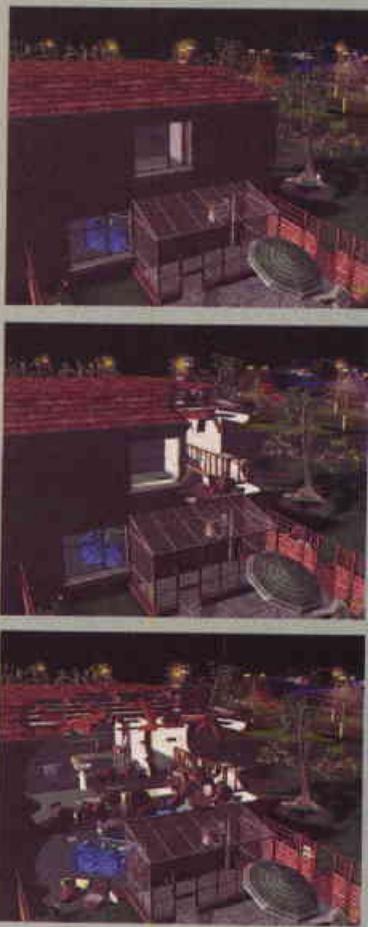
cak Altar tasarımcıları younun temposunu yüksek tutmak için oynanış kurallarını bir miktar değiştirmiştir. Normalde adamlarınız haritada dolasırken zaman akiyor ve eğer isterisünüz zamanı durdurup hepsine ayrı emirler verebiliyorsunuz. Ancak düşmanla temas sağlandığında oyun duyarlı ve her şey sıra tabanlı olarak yapılmaya başlıyor.

Taktik savaş ekranında görülen hemen her şey deformé edilebilir olacak, yani ardına saklanacağınız şeyleri dikkatle seçmeniz gerekecek. Henüz savaş alanına sürebileceğiniz takimin büyülüğüne tam olarak karar verilmemiş, ancak sayı 5 ile 7 kişi arasında değişebilecek. Adamlarınız çatışma esnasında çeşitli hareketler ve durular uygulayabilecekler. Ancak bunları sakin Starcraft oynarken harcadığınız Marine sürüleri ile karışıtmayın. Her asker savaş ve eğitimle tecrübe kazanacak, günler geçtikçe belirli konularda uzmanlaşacaklar. Çoğu zaman bir adam kaybetmek bile sizin için çok kötü sonuçlar doğurabilecek. Ama zaten işi stresli ve daha da lezzetli kilan da bu, komutanız altındaki her adamı tanıacak ve sağ kalmaları için özen göstereceksiniz.

Aftermath projesi 2002 yılı başlarında Altar yapımçılara devredildi ve henüz oyun bitmekten hayli uzak gibi görünüyor. Bunun sonucunda oyunda çok köklü değişiklikler olabilir, ancak ana temanın sabit kalacağına kesin gözüyle bakılabilir. Altar bu oyunu 2002 sonunda piyasaya sürmeyi planlıyor, tabii bu kadar kısa bir sürede bu kadar kallavi bir projenin altından kalkabilirlər mi, oyunu bitmiş biçimde piyasaya sunabilirler mi, orası bilinmez. Ancak eğer başarılabilirlerse bu onlar için hayli büyük bir atılım olabilir. Yıl sonunu bekleyip göreceğiz. Ancak doğrusu ya, Sectoid gebertmeyeli hayli zaman olmuştu, umarım oyun bir defa daha rafa kalkmaz. ☺

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

TAM YIKIM



Aftermath'daki her bina, her nesne şaytanın gözü havaya uçurulup patlatılabilir. Burada gördüğün bir evin üst katının minik bir C4 kabıuya ve hale geldiğinde adım adım gerekliyorsunuz.



indiana jones and the emperor's tomb

Tekrar görüştük Doktor Jones!..

Cocuklarla iletişim kurmanın türlerini ve bilhaber bazı "büyükler" tarafından iade edilmiş sorular vardır ya. Sanki her çocuk doğarken bu soruları yanıtlamak zorunda olduğuna dair kontrat imzalamıştır. Örneğin "Annemi mi daha çok seviyorsun, yoksa babanı mı?" gelmiş geçmiş en bunaltıcı, en tacizkar sorular arasında ilk sıralarda yer alır. "Büyükünce ne olacaksın baba?" o kadar zevzekçe değildir belki, ama benim hayatımda özel bir yer tutar. Neden diyecek olursanız, ilkokul sıralarında arkeolog olmayı karımdan geçirdiğim, ama ne yazık ki dilimin "arkeolog" kelimesine dönmediği çok istiraplı bir dönemde yaşadım. Öyle ki, bu malum soruya her karşılaşmadıma "arkolk, arkoolok" diye bir şeyler geverdim, daha da acısı, karşısındaki benim ne söylemek istediğimi anlayamayıp "Efendim?" dediğinde tüm bu işkence baştan başlardı.

Bu trajikomik dönem yaşarken, ilk kez çizgi roman kahramanı olarak tanıdım, daha sonra bir pazar günü televizyonda "Kutsal hazine Avcıları"nda karşıma çıkan Indiana Jones, "Arkeolog olacağsan böyle olacaksın!" dedirmiştir bana. Aradan geçen yıllarda iki adet film ve bir çok oyunda daha karşımıza çıktı Dr. Jones. Üçüncü filmden uyarlanan "The Last Crusade", ardından "Fate of Atlantis" ve "The Infernal Machine". Tabii bunlar yalnızca Lucasarts etiketiyle ta-

nıdığımız Indiana Jones oyunları. "Indiana Jones" adlı desktop adventure ve bir text adventure olan (evet, bir zamanlar öyle kavramlar da vardı...) "Revenge of the Ancients" artık pek azları tarafından hatırlanır herhalde.

Kaos...

Son oyunun üzerinden iki yıl geçtikten sonra Lucasarts tarafından "Indiana Jones and the Emperor's Tomb"un resmi duyurusu yapıldı. "Emperor's Tomb"da olaylar 1935 yılında, yani ilk Indiana Jones filmi olan "Raiders of the Lost Ark-Kutsal Hazine Avcıları"ndan çok kısa bir süre önce cereyan ediyor. Hemen her Indy macerasında olduğu gibi konu yine güçlü bir "artifact"ı ele geçirerek isteyen edepsiz adamlarla onların üçretsiz adabî muaşeret öğretmenleri Dr. Jones etrafında gelişiyor.

Ejder Üstüsü adı verilen güçlü bir Çin yeraltı örgütü ile Alman parali askeri Albrecht Von Beck'in "Ejder'in Kalbi"ni bulmak üzere yaptıkları anlaşmaya perde açılıyor. Ejder'in Kalbi, Çin'in ilk imparatorunun mezarında yaklaşık 2000 yıldır onunla birlikte dinlenen siyah bir incinin adı. Her kim onu ele geçirirse insanların zihinlerine hükmedeceğine inanıyor. Asyalı iş adamı Mareşal K'ai'nın isteği üzerine Indiana Jones, Ejderin Kalbin'i bulmak ve güvencede olması için Çin hükümetine teslim etmek üzere (Boyle güçlü bir nesne, hangi hükümetin elinde güvencede olabilir, onu da ayrıca düşünmek lazımlı!) harekete geçiyor. Sağolsun, K'ai'nın çekici asistanı Mei Ling de bu macerasında Indy'yi yalnız bırakmıyor.

Indy'nin yolculuğu, yalnızca uzak doğuya sığırı kalıyor, Ejderin Kalbi'nin içinde saklı olduğu mezara girebilmek için önce ""Ejder Mührü" adı verilen anahtarın parçalarını toplaması gereklidir.



Bunun için de Hong Kong sokaklarından, Seylan'a, Prag'daki 15. yüzyıl kalelerine varan bir koşturmacanın içine girmesi gerekiyor. Hatta Indy'nin uğrak yerlerinden birinin İstanbul'daki bir su altı sarayı olduğu kulagımıza geldi (Muhemmelen Yerebatan Sarayı'ni tasarlayıp "saray" diye millete yutturacaklar ama hadi neye!)

Yer... ...gezgini...

On bölünden oluşan oyunda, "Infernal Machine"da bulmacalarla verilen ağırlığın, bu kez yerini daha fazla aksiyona bıraktığını görebilirsiniz. Özellikle oyunun dövüş sistemi tamamen eiden

TAHMİNI ÇIKIŞ TARİHİ

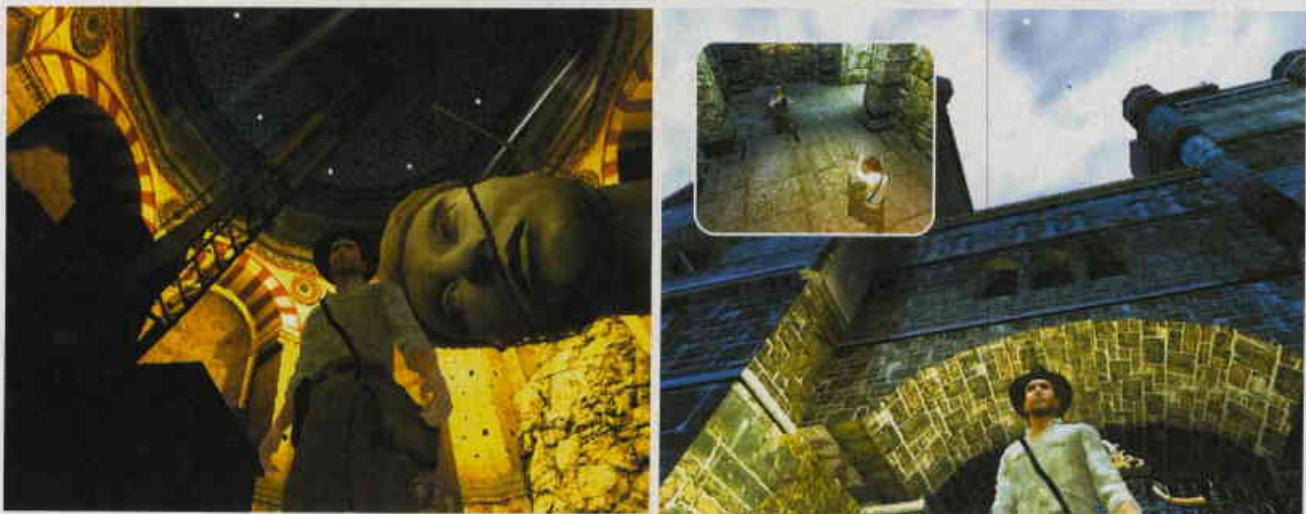
10. 2002

Tür • Action-Adventure

Yapım • Collective Inc.

Dağıtım • Lucasarts

Bize Göre • Yeni motoru, geliştirilmiş dövüş sistemi ve bulmacalarla sevdigimiz klasik Indiana Jones filmlerini andıracak bir oyuncu bekliyoruz, çünkü kimse, başrolünde Indy'nin oynadığı bir Tomb Raider kopyasına tâhamülü olmayacaktır..



geçirilerek, Indy'nin kamçası ve tabancasının yanısıra düşmanlarına yumruk yumruğa girişebilmesi sağlanıyor. Hatta dövüşürken çevredeki nesneleri kullanabiliyor, örneğin bir sandalyeyi ya da masanın ayağını kavrayıp rakibinizin kafasına gözüne savurabiliyorsunuz (Sert vurmayan, acır.). Yapımı firma olan Collective Inc., aynı motoru ve dövüş sistemini X-Box için hazırladığı "Buffy, the Vampire Slayer" için de kullanıyor.

Dövüşürken çevredeki nesneleri kullanabiliyor, örneğin bir sandalyeyi ya da masanın ayağını kavrayıp rakibinizin kafasına gözüne savurabiliyorsunuz

Bu yeniliklerin temelinde oyunu daha gerçekçi kılma, tipik bir Indy filme daha çok benzetme düşüncesinin yattığını söyleyebiliriz. Zaten Lucasarts'ın yeni politikasının "oyuncuya mümkün olduğu kadar film izliyormuş havası vermek" olduğunu sanıyorum. Bunun son örneğini Jedi Knight: Outcast ile gördük zaten. Dergide Si'nan'ı, bir saatten uzun süre JK: Outcast oynarken seyrettim ve hala izlediğim sahnelerin bir oyundan çok bir Yıldız Savaşları filmini andırdığını düşünüyorum. Kyle Katarn'ın beş Stormtrooper dolu bir odaya girişi, üçünü "force push" ile itip, birini üzerine fırlattığı işin kilici ile yere yıkması, ardından kilici geri çağırıp duvara sıçraması, duvardan sekip takla atarak beşincinin

arkasına inmesi... Pardon, biraz kaptırdık galiba ama anlatmak istediyim, tüm bu sahnelerin "olması gereki gibi" oyuna yansıtılmasındı. Emperor's Tomb'da da amaçlanan, sinematik atmosferin oyunda olduğu gibi sıçrayarak ulaşamadığınız yerlerde kamçınızı kullanmanız, Hong Kong'un geleneksel çek-çek arabalarıyla sıkı bir takip ya da hareketli gondollar üzerinde

dövüş sahneleri size bu hayatı yaşatacak bölümlerden yalnızca bir kaçı.

Hem PC, hem Playstation 2, hem de X-Box için geliştirilen oyunun çıkış tarihi 2002 sonbaharı olacak gibi gözüküyor. O zamana kadar kırk kez "Dü dırit dürit, dü di di, dü dırit dürit, di di di düit" diye mirıldanırsak daha erken çıkar mı acaba? ☺

Batu&Gökhan | batuher@level.com.tr

Not : Ben arkeolog olmadım.

Nnot: Yazıyı yazarken televizyonda Mersin'deki arkeolojik/antropolojik kazılarla ilgili çok eğlenceli bir program vardı.



Indiana Jones and the Yılan Hikayesi

Yillardır söylenti halinde kulaktan kulaga dolaşan Indiana Jones 4 filminin yapımcı hikayesine gelince, o konuda çok olumlu gelişmeler var. Bence "Emperor's Tomb"un yapılması bile Lucasarts'in Indiana Jones adını sıcak tutmak istediğiinin, yeni projelerin yakın olduğunun göstergesi. Hatta Spielberg'in Lucas'ın kafa kafaya verip film için çalışabileceği isimlerin bir taslağını oluşturduğumda biliyoruz. Bu için önce Altıncı His ve Unbreakable filmlerinin senarist ve yönetmeni olan M. Shyamalan ile görüşüktülerini, ancak sonra Shyamalan'ı projede yer almayaçağının açıkladığını da duyduk; Steven Spielberg'in elinde Indy 4'ten daha öncelikli projeler olduğunu da... Yalnız Harrison Ford'un "Bu iş olacak," tarzında açıklamaları ve Lucas'ın zamanında "Eğer Episode II'yi haftaya bitirecek olsaydım, bir sonraki hafta da Indy 4'e başlardım," denmesi artık film projesinin ciddi olarak ele alındığı gösteriyor. Bir diğer sevindirici haber de Sean Connery ağabeyimizin tekrar Henry Jones rolünü üstlenmeye yeşil ışık yakmış olması!



SIM CITY 4

Bir Level İlk Bakış programına daha hoşgeldiniz, buyrun stüdyoda yeriniz var!

Bilgisayar oyunu dünyasında kimi dikiştaşları, dönüm noktaları ve efsanevi kişilikler vardır. Bu efsanevi oyuların her biri türlerinde genelde ilk olmuş ve arkalarından gelen bir sürü oyuna da ilham kaynağı olmuştur. Ondan daha başarılı olan oyular bile öncelerinde saygıyla eğilirler. Derinlerinden gelen bir "varlık borcu" hissederler. İşte bugün bilgisayar oyunu tarihinin en yaşlı ailelesinin yeni üyesiyle söyleşiyapacağız sevgili Level hali.

Ve karşınızda bilgisayarla ilgilenmeyen kimi kişilerin bile ismini bildiği, 90'ların başındaki en popüler oyun olanı, bir nevi stratejinin ve tüm Tycoon oyunlarının babası, Sim Cityyyy!!

- Hoşgeldin Sim, sefalar getirdin.

- Herkese selamlar!

- Evet Sim, bize kendi güzelliklerinden bahsetmeden önce şöyle kısaca bir aile geçmiş falaan diyordum, ne dersin?

- Tabii neden olmasın. Büyükbüyük babam Sim City 1 bundan tam on iki yıl önce ortaya çıktığında, piyasa ciddi olarak kaliteli oyuna hasretti. Gerçek bir zevk şöleni yaşattı herkese. Ne yazık ki devamında gelen ananem Sim City 2'yle öz mü öz babam Sim City 3000 aynı tadi veremedi. Hem aynı şekilde yetiştirilmişlerdi, hem de çok daha kaliteliydi; ama nankörlük çığı değil mi, oyuncu ırkınları bilgisayarlarına girmesiyle çökmesi bir olaydı işte!! Ama ben bugün varsam, bilin ki ailemin intikamı için buradayım, hem onların yüzünü aklayacağım hem de tüm suçluları zevkten çıldırtıcam!!

- Hmmm, çok iddialı gözüktüğünü iletmek gerek.

- Ama bak öyle deme, çok kastilar benim için, köklü yenilikler yaptılar, haklı olarak da onlara karşı sorumluluklarım var. Mesela oyunun genel amacı bile kısmen değişti diyebilirdim. Ta-



rih kitaplarından bilirsin ailemin diğer bireylerinde mesela şehirde okul mu yok, hemen herhangi bir yere konduruyordun, tüm şehir eğitiliyordu, di mi?

- Tabii canım, ayrıca öyle tarih kitabı da neymış, ananenin elinde büyündük sayılar biz.

- İyi barış, hala oyun dinazorları var demek. Ne diydorum, hah, artık böyle olmayacak durum. Okulu nereye yaptıysan sadece yakın çevresindeki insanların ihtiyaçları giderilecek ve şehrin öteki ucu hala bekliyor olacak. Anladın mı, aynı şekilde artık daha hassas bir yapıya da sahibim, yapılan tüm binalar çok daha hızlı bir şekilde etkisini göstericek. Eskiden böyle miydi ya? Yapardin polis binasını, sonra da beklerdin ailemin bunu keşfetmesini...

Kalep Arazı, Yatırım İmkanı

- Peki Sim sana bir şorú soracam, baban Simcity 3000'in en sevdiğim yanlarından bira arazi fiyatları konusunda ayırım yapması ve pahalı arazinin üzerine kaliteli bina yapması gibi ufak ayrıntıları dikkat etmesiydi. Sén de aynı dikkati gösteriyor musun oyunun genelinde?

- HAHAHA! O ne ki, bu konuda çok daha karıncık ve özenli bir sistemim var; eskiden arazi, binanın ne kadar kaliteli gözükügüne belirlerken şimdi binanın içinde oturanlar arazinin değerini belirliyor. Yani eğer yaptığın binanın tüm ihtiyaçları karşılanırsa ve eksiksiz bir ortamdaysa o zaman oraya zenginler taşınacak demektir ve bu da oradaki arazinin değerini bir hayli artıracaktır.



- Hmmm.. Bu dediklerin şunu farkettim; sanişim şehrin geneline yayılan bir stratejiden çok, gerçekten mikro-ekonomi yapılmak zorunda kalacak.

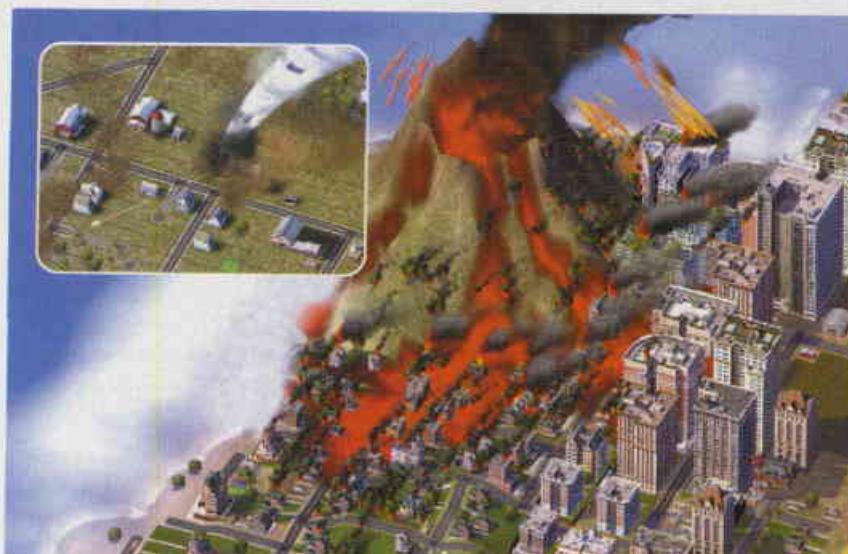
- Elbette, "boyut değil işlev teorisı" adlı kitabımda da belittiğim üzere kesinlikle küçük ve mutlu bir kasaba dev ve psikolojisi bozulmuş bir metropol-

mişken ailenin diğer üyelerinden çok daha çekici ve yeni taraflarının olduğunu da belirtmeliyim. Zaman ve mekan görünümüm de kesinlikle etkileyecek. Örneğin bir kıyının kenarına dağ kondurursanız, kısa bir süre sonra dağın tepesinde bulutların, sabahları ise civar şehrin üzerinde sisin oluştuğunu görürseniz şaşırmayın. Aynı şekilde bir bina

Örneğin bir kıyının kenarına dağ kondurursanız, kısa bir süre sonra dağın tepesinde bulutların, sabahları ise civar şehrin üzerinde sisin oluştuğunu göreceksiniz

den çok daha yaşanasıdır! İşte size de bunu öğreticim zaten. Tabii tüm bunları görsel olarak da adım adım göreceksiniz, 1900'lerin Chicago havasıyla başlayacaksınız, sonra 50'lerin New York'u, son olarak da modern ötesi 2000'lerin Houston'ını göreceksiniz. Hazır görsel güzelliklerinden bahset-

yaparken o bina oraya işinlmayacak, çalışan işçileri ve yavaşça yükselen binayı da göreceksiniz. Trafik ışıkları yayaları ve arabaları yönetecek. Ve eğer elektrik santralleriniz yeterince ilgilenemezseniz çıktıığı zehirli gazlar ve atıklar rüzgardan etkilenerken şehriniz için tehlike oluşturacak.



TAHMİNI ÇIKIŞ TARİHİ

12. 2002

Tür • Şehir Kurma Stratejisi

Yapım • Maxis

Dağıtım • Electronic Arts

Bize Göre • Sim City aliesinin ününü tekrar canlandırmak için elinden geleni yapacak gibi gözüküyor. Sanırım ona bir şans tanımak lütf olur.

Cok Korkunç Felaketler

- Ben de tam bunu soracaktım, oyundaki felaket sisteminde var mı değişiklikler?

- Elbette var. Oyuncu ırkı bu konuda çok daha kontrol sahibi olacak. Bir tornadoya genel olarak gittiği yönü bile belirtebileceksiniz. Daha sonra kontrol sizden çıkacak tabii. Aynı şekilde yangınlar, yanardağ patlamaları ve burada söylemek istemediğim bir iki sürpriz felaket hizmetimiz daha olacak. Ama asıl önemlisi bunları mücadele etmek. Mesela babamın zamanında bir yangını *sadece* sağ tuşa basarak söndürebilirdiniz. Ama bu babamın özelliği, babamla ilişkide olan hiçkimseyen yeterince keyif almasını sağlamadı. Ben ise bu noktada gerçek itfaiye araçlarının geleceğini, hatta gelmeye çalışırken trafikle boğuşacağımı ve akabibe yolları kötü dizayn ettiyiseniz hiç bir zaman yangın yerine ulaşmayaçığını bile garanti edecek kadar ciddiyim. Bunu grafik kalitemdeki yeniliklerde de hemen farkedeceksiniz; bir volkan patladığında lavlar yavaşça süzülecek ve olduğu her yeri yakacak. Denize ulaşmayı başarısra, ortaya çıkan buharı gayet net görebileceksiniz. Yepyeni 3D grafiklerim ve zengin renk çeşitlerimle ister 5X'e kadar zoomlayabilecek ister de dört farklı kamera açısından bakabileceksiniz.

- Vay be, gerek görsel gerek diğer yanlarınıla gerçekten etkileyici gözüküyorsun Sim'cım.

- Teşekkür ederim, beni özleyenlere, rüyalarını süslediklerime, ne istiyorsanız, hepsini temin edicem size, her ihtiyacınızı giderim, yeter ki siz de benim Sim'lerimin ihtiyacını giderin! Yeni sloganım bu, nasıl?

- Çok güzel, çok.

Sevgili Sim'cım saatimiz dolarken sana bir sürpriz yapalım dedik ve bak sana kimleri getirdik?

- Kimi?... aa.. Baba? ... Aman Tanrımlı... Anne??... Nee... Büyükbüyük baba????!

- Evet Sim, bak tüm ailen burada, hadi git kucaklı onlar...

Evet sevgili Level izleyenleri, bugün de son derece çekici bir konuğum misafir ettim buradaki stüdyomuzda. Bilmiyorum, siz ne kadar keyif alındınız ama, burada epey zevkli saatler geçirdik biz.

Hepiniz mutlu kalın, iyi geceler, iyi oyunlar.

Gökhan & Batu | gokhab@level.com.tr



HALO'LU GÜNLER



Sıradan bir gün. Öğlene doğru erkenen ofise gidiyorum. Dış kapıyı geçip odaya doğru yöneliyorum. Her zamanki gibi odadan günlük curcunanan sesleri geliyor. Gayet normal. Level tayfası çoktan ofise gelmiş ve kim bilsin ne sebepthen yaygara halindeler. Ama odaya yaklaşıkça sesler netleşiyor. Nedense "Heyoo! Heyoo!" diye bağırıyorlar. Birşeye sevinmişler ama ne?

Tam kapının önüne geliyorum ama yok

adam iki gamepad'ı ele geçirmek için korkunç bir mücadele halindeler. Üstelik televizyonda kocaman kocaman "HALO" yazıyor. Demek ki sipariş edilen Xbox gelmiş. Ama televizyonun yanına bakıyorum her zamanki gibi PS2 duruyor orda sadece. Xbox nerde? Bu adamlar neden kavga ediyor o zaman? Hayat neden bu denli karışık?

Tam en iyisi eve dönüp uyuyayım diye geçirirken içimden, masanın altından Fi-

mazsa başkasının da oılmaz". Madd östüne yürüyor "Ben de kafanı kırarım". Durum kötü, işler karışacak. Bu arada farkına bile varmadan ben de gamepad'lerden birinin kablosuna yapışmışım. Bunu ne zaman elime tutuşturdular? Ben medeni insanım bunlar gibi barbar değilim. Ben kablonun bir ucundan çekiyorum, Sinan diğer ucundan. Bu arada Burak gamepad'lerden birini özgürlüğe kavuşturmuş "benim oldu heyoo" diye bağırarak oda dan çıkarıyor. Ben "Geri gel Burak nereye?" diye bağırıyorum. Dikkatimin dağılmasını fırsat bilen Sinan kalınca bir dosyayı kapıp bana doğru fırlatıyor. Dosya bana çarpıyor, ben yere, dünya kararıyor.

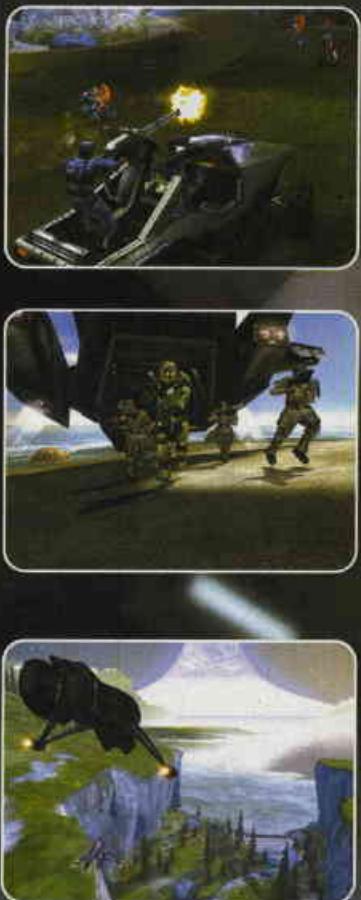
Selam ben Box... Xbox

Neyse ki medeni insanızız ve sonunda sa- kinleşip bu yeni gelen oyunçağı çocuksu bir sevinçle bağımıza basıp, el birliği ile oy- narnaya karar verdik. PS2'nin gelişinden

"Ancak aradan 10 dakika geçtikten sonra hayretle Burak'ın gayet güzel ilerlediğini, strafe yaptığıni, mouse klavye kombinasyonuna yakın bir performans yakaladığını görüyoruz."

"Heyoo!" demiyor adamlar ya, "Haloo! Haloo!" diye bağırıyorlar. Nasıl yani? Hissemla açılan kapı ve o korkunç manzara. Televizyonun önünde 4-5 tané koca koca

rat'ın sesi duyuluyor. Kucağında Xbox, sı- ki sıkı sarılmış bağırıyor "Gamepad'lerden birini vermezseniz hayatı vermem. Bak gelmeyin üstüme kırarım ha! Benim ol-



Bugüne dek Xbox üzerine çok yazıp çizdik. Sistem özellikleri, diğer konsollara karşı artı ve eksileri, PC'ye ne kadar benzeyip benzemediği vs. Şimdi hepsini bir kenara bırakın. Xbox'a daha yakından ve oyuncu gözüyle bakıyoruz. Xbox, Level ofisine gelir ve...

beri konsollara daha bir isinan ekip (Mad hariç), Xbox'ı uzun süre dir merakla bekliyordu zaten. Alet tekrar bir araya getirilip kuruldu. İlk olarak menülerin güzelliğine hayran olundu. PS2'da da çok sıktır menüler ama Microsoft'a hakkını vermek lazımdı. Xbox'ın menülerindeki grafikler pek çok oyunun grafiklerinden iyi. Sonra gamepad'ın üzerindeki plastik kubbecik ve Xbox logosunun çırık olduğuna karar verildi. Aslında gamepad bayağı tartışıldı. Büyük olmasından kimsenin hoşuna gitmedi.

Menülerde dolasıp hayran hayran baktıktan ve gamepad'ı kurcalamaktan sıkılılmınca "E hadi oyun oynayalım bir de" dedik. Elbette herkesin gözü Halo üzerindeydi. Ne çok şey duyduk üzerinde, ne kadar merak ettiğimiz bir biz biliyoruz. Bu arada teknik spesifikasyonlardan filan bahsetmeyeceğim. Bir kere olsun rakam vermeden yazmaya niyetiyim.

Halo'yu taktik ve Burak besmele ile oyunun açılışını yaptı. Heyecan korkunç tabii. Yeni bir şey alındığındaki o heyecan bile ba-

zen verilen paraya değiyor. Oyun başladı ilk demolar. Hepsini oyunun 3D motoruyla yapılmış ve ilk mızımlanmalar. "Eee.. bu mu?", "Ya daha iyi olması gerekmıyor muydum?". Türk insanında bulunan önemli hastalıklardan biri işte. Durun bir ya, önce bir girelim biraz oynayalım. Bu kadar beklemişiz ilk 3 frame'den hayal kırıklığı olur mu? Tamam karakterler beklenenden daha basit, daha az poligonlu. Ama durun bir oyunu görelim once. En çok mızımlanan da Fırat, kendisi PS2 hayranı çıktı biraz, Xbox'a laf söyleyecek yer arıyor. Oyun başlıyor, Burak kan ter içinde elindeki asimetrik gamepad'ın iki minik thumbpad'ı (alin size yeni bir kavram, gamepad üzerindeki şu küçük joystickcikler) ile ilerlemeye çalışıyor. Gamepad ile First Person Shooter oynamanın nasıl bir işkence olduğunu herkes bilir. Ancak aradan 10 dakika geçtikten sonra hayretle Burak'ın gayet güzel ilerlediğini, strafe yaptığıni, mouse klavye kombinasyonuna yakın bir performans yakaladığını görüyoruz. Nişan almada hala biraz zorluk var ama onun dışında



her şey gayet güzel gidiyor ve adam hayatından mutlu. Sonra kendimize şunu soruyoruz: "Ulan neden on dakikadır bu adam oynuyor da biz seyrediyoruz?" Burak bağırsız çığlığını içinde camdan dışarı atlıyor. Korkmanıza gerek yok üçüncü kattayız sadece...

Sırt sırt, omuz omuza

Bu sefer Sinan bir gamepad'ı yakalıyor ben ise diğerini. Bunda kesinlikle künjenin üst sıralarında bulunmamızın etkisi yok, hatta diğerlerini bütün sene hile köşesini yapmakla korkuttuğumuzda yan, tamamen bilek hakkı. Önce sırayla profillerimizi yaratıyoruz ve sonra dalıyoruz cooperative oyuna. Single Player görevleri Split Screen'de omuz omuza oynuyoruz. Kısa sürede gamepad ile FPS ortamına isinveriyoruz. Hem de daha önce hiç bir konsolda olmadığı kadar. Bunun Xbox'ın gamepad'ının farklı ama gerçekten başarılı gamepad'inden kaynaklandığına hem fikiriz. Çünkü soldaki thumbpad yukarıda, sağdaki ise aşağıda olduğundan parmaklarınız bir birine girmiyor. Soldaki ile klavyenin WASD tuşlarındaki gibi ileri geri ve sola sağa hareketleri yaparken sağdaki ile bakışı-



mizi ayarlayıp nişan alıyoruz. Her şey yolunda ve ilk defa bir FPS'de Single Player görevi iki kişi oynamanın dayanılmaz mutluluğuna varmış durumdayız. Sonra karşımıza Warthog çıkıyor. Halo'nun meşhur cipi. Ben direksiyona geçiyorum (büyük hata), Sinan ise aletin üzerindeki makinalıyı alıyor (daha büyük bir hata). Birkaç uğurumdan yuvarlanıp, Warthog'u defalarca devirdikten sonra adam gibi ilerlemeye, önlüğümze çıkan düşmanları hayatlarından bezdirmeye ve ilerlemeye başlıyoruz. Ben "Sağdakini vur! Soldalar, soldaaaa!" diye bağırırken Sinan'da "Yavaş git fazla sarsma nasıl vurayım böyle" diye dert yanıyor. Bir oyunun asıl amacı bizi eğlendirmekse eğer Halo bunu gerçekten başarıyor.

Ve Halo kapak

Bir süre sonra homurdanmalara dayanamayıp sıradaki arkadaşla devrediyoruz oyunu. Bu sırada benim aklıma bir şey geliyor. Sinan'a yaklaşıyorum usulca ve şu diyalog geçiyor aramızda: -Sinan bu ay ben yeni Tom Clancy oyunlarını yazıyorum ya.

-Eeee

-Ubisoft'dan mail geldi E3'de özel olarak yeni oyunlar gösterilecekmiş. Muhtemelen Raven Shield'i bile oynayabileceğiz.

-Eeee

-Ama biz bu ay yazarsak gelecek ay oyunlar hakkında hem daha fazla hem daha sağlam bilgi olacak elimizde.

-Hmmmm

-Bence bu konuya gelecek aya bırakalım. Daha doyurucu bir yazı çıkacağından eminim.

-Peki sen bu ay ne yazacaksın Tom Clancy oyunlarını yazmazsan?

-Sence ne yazmalıyım?

-Peki kapakta ne olacak?

-Sence ne olmalı?

Böylece sizlerin hoşgörüsüne sığınarak Tom Clancy dosyamızı erteliyoruz. Doğal olarak da Xbox ve Halo maceralarımızı yazmak bana düşüyor. Xbox'ı daha sağlam ve sakin bir ortamda inceleyebilmek için doğal olarak koltuğumun altına alındım gibi eve viniliyorum... Sinan katakulliyi fark etdiyorum elbette ama çok geç.

Xbox ile baş başa kalınca onun neler yapıp neler yapamadığını görme şansı vardı artık. Sıradan eldeki bütün oyunları denemeye başladım. Açıkçası sonuç pek de parlak değildi. Azurik, Amped, Fusion Frenzy, Blood Wake, Project Gotham Racing... Hepsinin oldukça göz alıcı özellikleri var. Mesela Blood Wake'in su efektleri, Gotham Racing'in araba modellemeleri. Ama sanki bütün oyunlar bundan ibaret. Ne oynanış olarak ve ne de genel grafik kalitesi olarak Xbox'dan bekleneni veremiyorum.

Tek yol Halo

Ama bu oyunlara bakarak Xbox'ı yargılamıyorum. Çünkü elimizde Xbox'ın yeteneklerini fazlasıyla gösteren bir Halo var. Öncelikle gamepad sanki Halo için üretilmiş. Bire bir uyuyorlar. Ayrıca Xbox'ın, PS2'ye karşı asıl iddialı olduğu fizik modellemeleri çok iyi kullanılmış. Mart ayında Underground'da verdigimiz Halo - Warthog videosunu görmediyseniz mutlaka bakın. Aracın altına bir el bombası bırakıyzısunuz ve içindekilerle birlikte havaya savruluyor. Sonra içindekiler bir tarafa Warthog bir tarafa. Hesapta Red Faction'da Warthog benzeri bir araç vardı. Ama kütük gibi bir şeydi. Warthog'a gidip bir yumruk atın, aracın vurmanızla gayet doğal bir şekilde sarsıldılığını görüyorsunuz.

Elbette grafikler konusunda da yol göstericimiz Halo. Dediğim gibi başta grafiklere mız乱anlar oldu. Çünkü oyunda karakter modellimelerinden çok çevreye özen gösterilmiş. Bu yüzden ilk demodaki düşük poligon bir iki adam yanılıcı olabiliyor. Ama oyunda ilerledikçe biraz daha nefesiniz kesiliyor ve sonunda Xbox'ın başında nefessiz yiğiliyor.

Zaten oyunda yaşadığım ilk dumur böyle şiddetli bir ejki yaratmıştır. Koridorda gidiyorum, ortam karanlık. Bu yüzden feneri yakmışım ve pis yaratıklar her an bir yerden firırlar diye temkinliyim. Bir gariplik bir farklılık var ortamda. Bir şey sanki olması gerekenden daha güzel. Bir an duvara dönüyorum ve orda irkılık kıyorum. Uzay gemisinde olduğumdan duvarda bir sürü çizgiler,



daha doğrusu ince oluklar var. Ve fenerin ışığı bu olukların sadece bir yönünden parlıyor. Yaklaşıyorum, açı değiştiriyorum... ne yönden bakarsan karşı taraf aydınlanıyor. Yere doğrultuyorum feneri yerin bütün kaplamasında aynı şey, tavana bakiyorum aynı. Her yer girintili çıkıştı ve polygonla yapılamayacak kadar çok. İnanılmaz derecede gerçekçi yüzeyler. Bunlar Bump-mapping. Ekrana kartını çok zorladığı için PC oyularına bir türlü koymadıkları, Slave Zero'da ki robotun üstü ve Giants'daki basit bir iki kullanımı dışında ne PC'de ne PS2'da göremedigimiz bump-mapping. Her yerdeler, deli gibi kalabalıklar ve üzerine geliyorlar!!!

Deniz, kum ve ağaçlar

İç mekanlardaki bu zenginliğin yarattığı şok etkisi dış mekanlara çoktan etkisini yitiriyor. Çünkü apayı bir şoka maruz bırakırsınız. Düşünün bir Dropship ile sahile doğru yaklaşıyorsunuz. Dropship'in açık kapağından üzerinde uçtuğunuz deniz ufka kadar uzanıyor. Sahile yaklaştığınızda deniz dalgalarla birlikte kumlara dönüşüyor. Sahilde sizi bekleyen kötü adamların arkasında alçak bir yar var ve onun üzeri ağaçlarla kaplı. Dropship'ten inip kötü adamları haklıyorsunuz, Warthog'unuzla adanın çevresinde bir tur atıyzınız ve sonunda o yarın yanındaki patikadan çıkıştır üssün gizli girişinden içeri dalıyzınız. Ve oyuncu ancak o noktada load etmek için sizi 1 saniyeliğine durduruyor.

Bu arada bu ayın CD'sinde de bir Halo videosu var. Ama o videoyu daha çok oynaması ve oyuncunun genel havasını görmeniz için koyduk. Video E3 2000 için ve o zamanın PC teknolojisi ile hazırlandığından grafik kalitesi olarak oyuncunun son halinden çok daha düşük. Mart CD'sindeki Warthog videosundan grafikler çok daha iyi görülebiliyor.

Sonuçta Halo ile birlikte karşınızda duran grafik kalitesi şu an oyun dünyası için en yüksek düzey. Ama orada yalnız kaldığını söylemek de mümkün değil. Bize bunu tartışırken bulduk kendimizi zaten. Karşılaştırma için kabaca her platformun en iyi grafikli oyularını koyduk yan yana. PC için Morrowind, PS2 için Metal Gear Solid 2 ve Xbox Halo. Üçü de oldukça

ça farklı ve başka teknik özellikler yönünden üstünler. Ama bana sorarsanız kimse birinin diğerinden üstün olduğunu söyleyemez. Öyle bir noktaya geldik ki artık sistemler oyun yapımcıları için dehşet olanaklar sunuyor. Ama çok az geliştirici bunları sonuna kadar zorlayacak yeteneğe. Bu yüzden artık hangi platformun daha iyi olduğunu belirleyen donanımsal yapılarından çok o platforma oyun geliştiren insanlar olacak.

Halo'nun iç yüzü

Grafiklere hayran olmayı bir yana bırakıp oyuna devam edelim. Bu arada oyuncunun konusunu falan hiç anlatmadım sizlere. Bir gün uzaylılar gökten kum gibi yağıp güzelim dünyamızı mahvederler. Hayatta kalan ve uzak kolonilere dağılan insanlar uzaylıların bir gezegen üzerinde yoğunlaştığını fark eder. Bu gezegenin bir özelliği vardır. Gezegenin kendisi ve uydusu ile arasında dehşet büyülükté yüzük formunda bir yapı asılı durmaktadır. Dışarı bir uzay gemisini andırsa da iç kısmı herhangi bir gezegen

karşılaşıyorsunuz. Üstelik bu ırkların hiç biri bir diğerinden hoşnut değil ve bir birlerini her gördüklerinde çatışıyorlar. Kısacası ortam tam anlamıyla kaosa dönüyor ve bu kaosun içinde insanları temsilen tek başına yolumuzu bulmak zorundasınız. Sonunda ise... neye o kadarını da söylemeyeceğim.

Del Halo el finito

Sonunda Halo bitiyor tabii. Benim üç gün boyunca dünyadan kopmama mal olsa da buna değiyor. Fantastik FPS'ler arasında bugüne kadar yapılmış en iyi oyun olduğunu kanıtıyor bence; Halo. Elbette benim görüşüm bu. Fırat'a sorarsanız Unreal'ı geçebilmiş değil. Ama sonuçta oyun işte hepsi, hepsi yalan. Oynarsınız biter. Ofise dönmeden önce Halo'nun sarsıntısını atmak lazım. Ne yapalım? Mesela müzik dinleyelim. Xbox bu konuda gerçekten çok iyi. Çok sık bir player arayüzü var. Ses kalitesi de gayet iyi. Zaten Dolby Digital destekliyor, ve tüm çıkışları altın kaplama. Eğer bir de güzel 5.1 hoparlör

"İlk defa bir FPS'de Single Player görevi iki kişi oynamanın tadını çıkarıyoruz. Sonra karımıza Warthog çıkıyor. Ben direksiyona geçiyorum, Sinan ise aletin üzerindeki makinalıyı alıyor."

yüzeyi gibidir. Her haliyle birileri tarafından yapıldığı bellidir. Ama böylesine devasa bir şeyi kim yapmış olabilir? Uzaylılar burada ne aramaktadır? Bu soruların peşinde sizde içinde bulunduğunuz uzay gemisi 10.000km genişliğindeki, bu devasa yüzüğe doğru ilerler. Uzaylıların geminin önünü kesmesi ve istila etmesi ile oyun başlar.

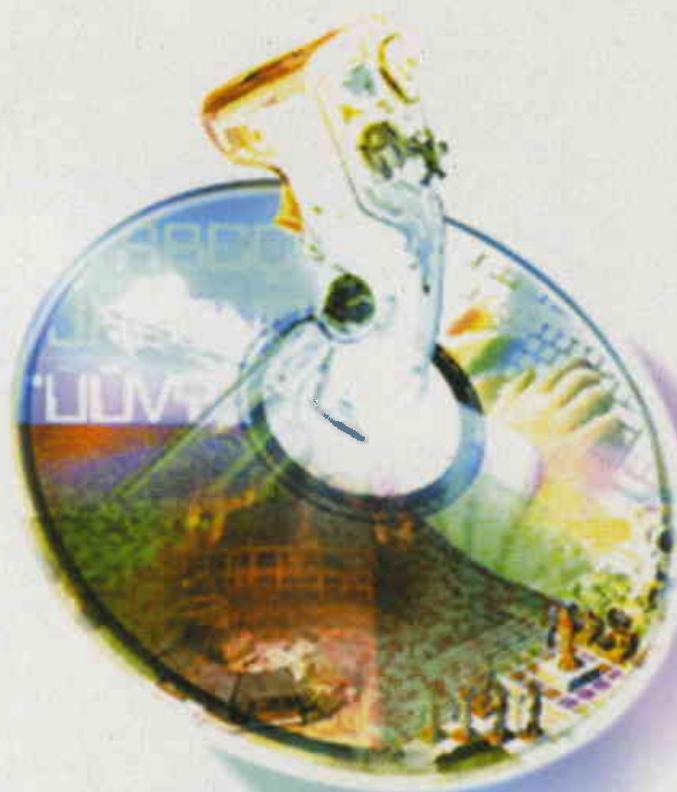
Bu arada siz diğer tüm askerlerden farklı olarak yeşil karizmatik zırhınız ile birlikte derin bir uykudan uyandırılmaktasınızdır. Geminin kargaşa içinde olduğu ilk istila sahnesi aynı zamanda oyuncunun eğitim görevi. Bu yüzden silahsız olarak ilerleyip köprüye ulaşmanız gerekiyor. Daha sonra silahınızı kuşanıp uzaylıları yara yara ilerliyor ve bir kaç gemisi ile Halo'nun yüzeyine iniyorsunuz. Daha sonra yerde bir kaç görev daha geçiyor. Ama sonunda Halo üzerindeki diğer iki ırkla

bağlayabiliyorsanız ona çok iyi çünkü müzik dinledikten sonra bir de Xbox'da DVD film izlemek gerekiyor.

DVD izlemek için Xbox'ın uzaktan kumanda modülü sahip olmalısınız. Fazla dan bir 35'\$cık. Ama cidden buna değiyor. DVD Player olarak Xbox'ın kullanımılığı PS2'dan daha iyi. Ayrıca uzaktan modülü çok daha sık.

Xbox'da günlerce oyun oynadım, sonra bir saat kadar müzik dinleyip en sevdigim filmlerden birini biraz izledim (Trial/O. Welles). E daha ne yapabilirsiniz Xbox'a? Koltuğunuza altına alıp ofise dönmek dışında bir şey yok sanırım. Herhalde hem beni, hem de Xbox'ı özlemişlerdir. Biraz da onlar oynasın. Ben de şu Jet Set Radio'yu bulayım bir yerlerden. Morrowind'in Xbox versiyonu da hala çıkmadı galiba. ☺

e-OYUN 2002



**Türkiye'de bir ilk gerçekleştirmek üzere.
E-Oyun fuarında neler olacağını merak edenlere, küçük bir "neleri göre-
bilir" rehber hazırladık.**

Haziran ayının 14'ü ile 16'sı arası İstanbul Harbiye Askeri Müzesi'nde, Türk oyunculuğu için bir ilk gerçekleşiyor. "Oyun" kavramı içine sıkışan hemen herşeyin bir araya geldiği, Türkiye'nin ilk ve tek "Oyun Fuarı" düzenleniyor.

Tabii oyun fuarı deyince aklınıza E3 gibi daha çıkmışına birkaç yıl olan oyunların tanıtıldığı bir fuar gelmesin. Tabii ki Microsoft, Sony ve Alsan Interaktif'in standlarında, dağıtım haklarına sahip oldukları oyunları bizzat deneyip, kurcalayıp, bozma şansına sahip olacaksınız. Ama oyun üreticileri için ölü bir ülke olan ülkemizde dağıtıcısı bulunmayan oyunları görme şansınız ne yazık ki olmayacak.

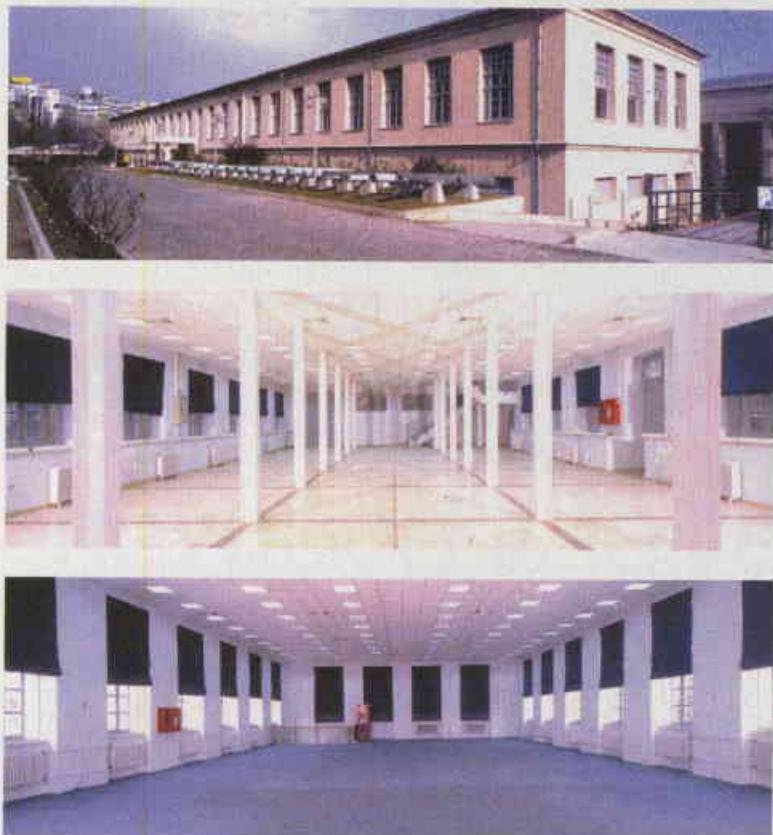
Peki bu, fuarda gezilip görülecek az şey olacak anlamına mı geliyor? Elbette hayır. İşte fuarda yapılması planlanan ve ilginizi çekebilecek onlarca şeyden aklıma ilk gelenler:

Herşeyden önce, bizim kocaman standımıza mutlaka ugrayacaksınız. Bakın, "mutlaka" diyorum, başka nerede Xbox ve Gamecube'u görme şansınız olabilir ki? Tabii biz oyunları oynarken siz sadece uzaktan seyredeceksiniz... demiyorum, çünkü standımızdaki 4 Xbox ve (bir aksilik olmazsa fuara kadar elimize geçmesini beklediğimiz) Gamecube ile ölene kadar oynayabileceksiniz. Bu arada biz de ortamda aylak aylak dolaşıyor olacağımız için, oyunlar hakkında bayılana kadar muhabbet edebilece-

ğiz sizinle.

Ayrıca, son zamanlarda bilgisayar oyunlarına karşı başlayan bir haçlı seferi var biliyorsunuz: "Bilsayar oyunları çocukların kötü mü ediyor?" "Hayır anne, etmiyor". Tabii bunu siz söylediğinizde, anne ve babalarımıza karşı pek de etkili olmuyordur. Ama onları kollarından tutup, fuar boyunca sürecek olan panellerden oyunun çocukların üzerindeki olumlu (ve olumsuz L) etkilerinin tartılacağı, psikolog ve sosyologların katılımıyla zenginleşecek olan panellerden birine sokmayı başarısınız, belki de gerçekten fikir sahibi olmadıkları oyunlar hakkındaki düşünceleri biraz da olsun değişecektir.

Söz panellerden açılmışken, ara-



Ahmet Fethi Paşa Saloni'nun dışarıdan görünümü ve fuar alanı... 2000m²'ye sahip olacak.

nizda delicesine oyun yapımı üzerine çalışmak isteyen arkadaşlar olduğunu biliyorum. Bu arkadaşların Türkiye'de oyun yapımı üzerine çalışan en ciddi grup olan Dinq Interaktif'in sahibi ve Last Ninja, Scars, yakında Gameboy Advance için piyasaya çıkacak olan Dual Blades'in yapımcısı Mevlüt Dinq ile 3 saatlik birebir sohbet etme imkanını kaçırmamalılar.

Ayrıca iki ve üç boyutlu modelleme, Open_GL ve Direct X programlama üzerine 60 ila 90 dakikalık kurslar verilmesi de düşünülüyor. Katılımin ücretli olacağı bu mini kurscular da oyun yapımına bir yerdan başlamak isteyenler için faydalı olabilir.

Etkinlik etkinlik üstüne

Bunlar fuarın sizi birebir ilgilendireceği düşündüğüm yönleri. Sayamadığım (henüz kesinleşmemeyen) birçok atraksiyon daha olacak tabii, ama emin olmadan sizi heyecanlandırmak istemedim (sonra "niye olmadı" diye boğazma çökersiniz orada mazlah!).

Fuara katılacak olan firmalar ba-

zında, karşılaşacağınız ilginç şeylenden de biraz bahsedeyim... Dijitürk, televizyon üzerinden oynanabilen 9 tane oyununu gösterecek (unutmadan, eğer Dijitürk abonesi iseniz şu sıralar ve fuar sırasında E-Oyun ile ilgili en son haberleri ve sohbet/kurs programlarının zamanlarını öğrenebilir, açılacak özel kanal aracılığıyla fuar davetişenizi alabilirsiniz). Turkcell, WAP ve GPRS üzerinden nasıl oyun oynanlığını ve bu teknolojileri kullanan oyunları göstermek için bir GPRS Land kuracak. Daha önce söylediğim gibi, Microsoft, Sony ve Alsan Interaktif'in oyunlarını deneyecek

ve beğenirseniz satın alabileceksiniz.

Ve ilginç bir not daha. Bu yazıyı yazdığım sırada henüz kesinleşmemiş olsa da Kara Kuvvetleri Komutanlığı da simülasyonlarından birisi ile büyük bir ihtimalle fuara katılacak. Yıllardır Command & Conquer ve Starcraft ile ekranlarında yaşadığımız sanal çatışmaların, gerçekte nasıl bir sisteme uygulandığını görme (ve ümit ediyoruz ki, deneme) şansımız olacak.

Fuara nasıl geleceksiniz? Açıkaçı, İstanbul içinde oturuyorsanız ve Taksim'i bulabiliyorsanız, çok basit. Harbiye Askeri Müze salonunu sordugunuzda şak diye göstereceklerdir. Ama aranızda benim gibi doğduğunda içcilik yeteneğine puan vermemiş olanlar vardır diyerek rica ettik, fuarı düzenleyen firma bize bir kroki sağladı. Buna bakarak da bir miktar yolunu bulabilirsiniz.

Fuara giriş ücreti 3 milyon olacak. Ama şu anda okumakta olduğunuz Level fotokopi değilse, 31. sayfadaki E-Oyun ilanından davetiye kısmını keşip fuarı bedava gezebilirisiniz.

Bu fuar oyunculuğun daha gelişme döneminde olduğu ülkemiz için bir başlangıcı temsil ediyor. Haliyle yıllarda düzenlenen ve tüm dünyanın katıldığı, girmek için 100\$ vermeniz gereken E3 gibi bir canavarla karşılaşmak yanlış olacaktır, en azından şimdilik. Ama E-Oyun 2002, Türkiye için bir ilk olacağı gibi; aynı zamanda çok iyi birşeyin başlangıcı olacak: Türkiye'de oyunculuğun ve oyuncuların ciddiye alınma sürecinin, Kore'de bile oyun olimpiyatlarının açılışını cumhurbaşkanı yaparken, sürekli olarak "Amaaaan, bırak şu çocuk oyununu!" sözlerine maruz kaldığımız ülkemizde, bu fuardan sonra bazı örümcek kafaların içindeki tozlanmış ampuller belki yanar.

Sinan Akkol | sinkol@level.com.tr



Bu krokiyi kullanın ve benim gibi yapmayı. Yanlı kaybolmayın.



Nedir, nasıldı, ilk önce kimin aklına gelmişir bu soruların cevabı tamamen muamma ama bir anda Ultima serisinin hepsi tekrar yapılmaya başlandı. Sanki oyunun meraklıları arasında anlaşmış gibi bir patlama yapıverdiler. Serinin oyunları, hatta şu deli gibi oynadığımız çöpten adam versiyonu ilk Ultima bile 3D grafiklerle tekrar yapılıyor. Bu kadar çok oyunun birden tekrar yapılması ya da bir şekilde geliştirilmesi ve eklerle yeniden oynanabilir hale gelmesi dikkatimizi çekti. Biz de etrafı biraz karıştırıp size yeni Ultima'lar bulmaya çalıştık. Bakın elimize neler geçti.

BRITANNIA YENİDEN DOĞUYOR!

ULTIMA SERİSİ

Akalabeth

Hic ilk Ultima oyununun aslında Ultima I fakat değil bambaşka bir adı olduğunu biliyor musunuz? Akalabeth, serinin babası olan Richard Garriot'un ve doğal olarak serinin ilk oyunudur. 1978 senesinde bir Apple II ile Basic kullanılarak yapılmıştır. Her şey cubuk adamlardan ve cubuk duvarlardan oluşuyordu. Haritada kendinizi yukarıdan görürken bir dungeon'a girdiğinizde first person moduna dönüyordu. Daha o zamandan karakter yaratma, alışveriş ve zar esasına dayanan bir savaş sistemi vardı. Garriot oyunu pazarlayacak bir şirket bulamamış ve her seyi kendi yapmak zorunda kalmıştı. Bu oyun Garriot'a Origin'i kurduracak ve serinin yolunu açacaktır. Seri içinde belkide en fazla oynanan oyun olma onuru da Akalabeth'e aittir dersek pek yanlış olmaz.

Ultima I

1981 senesinde yapılan bu ilk oyun aslında o zamanlar için bir devrimdi. Oyunda grafik vardır! Komşuların bir dünyada geçiyordu, oyundaki diğer karakterler siz onlara bir seyler söylederken zaman tepkiler veriyordu. Hatta oyunda bir para sistemi bile vardır! O zamanlar için bu kadar çok ama çok fazlaysıdı. Oyunda yalnızca etrafta dolanıp size verilen görevleri yerine getiriyordunuz ama olsun. Şu sayıklarım bile oyunu diller gibiiYNAMANIZ İÇİN YETERLİ SEBEPLERDİ.

Ultima II: The Revenge of the Enchanters

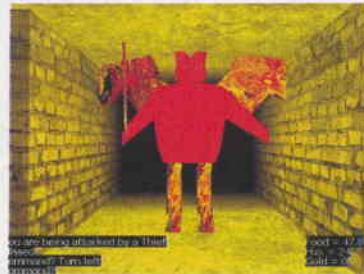
Nedendir bilinmez ama genelde seri olan oyunların ikinci ya da üçüncüleri hep hayal kırıklığı yaratır. Ultima II'de bu gelenegin ilk örneklerindendir. Ultima I'ye çok benzeyen oyun senaryo olarak çok parlak değildi. Yenilen kötüler geri geliyordu ve sizde onları tekrar yenmek zorundaydınız o kadar.

AKALABETH

Tekrar yaratma çalışmaları arasında en amatör olanı bu. University of New Brunswick'te okuyan Miner Jr. İsimli bir genç tarafından yürütülüyor. Bu öğrenci oyunu Qbasic'te tekrar yazıyor. Tüm grafikleri 256 renkte tekrar yapmış, yeni silahlar ve bir ara yüz eklemiş. Ayrıca yeni wav ses efektleri ve MIDI müzik ilave etmiş. DirectX 7 çalışarak oyunun alt yapısında da değişikliklere gitmiş. Ayrıca dungeonları ve yaratıkları da 3D yapmış. Oyunun orijinal havasından şıpmadan yenilemeye çabalamış. Zamanımıza göre çok ilkel olan bir oyun için zaten herşeyi fazlasıyla değiştirmiş gibi görünüyor. Eğer fırsat bulursa oyunu ikinci üzerine çalışmaktan istemeden internetten sunacak.



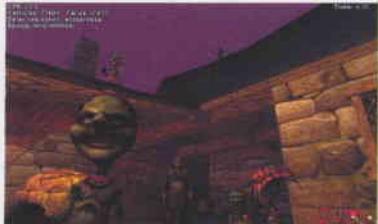
Önceki



Sonraki

ULTIMA I

Bizzat Richard Garriot tarafından desteklenen bir proje. Oyunun 3D olarak tamamen sıfırdan yapılmasını içeriyor. Bu da aslında tamamen yepyeni bir oyun yapmak demek. Karakter animasyonları gerçekte en yakın biçimde yapılmış. Görünüş olarak first person açısını kullanacak olan oyunda dünya aslinə bağlı kalınarak çiziliyor. Bu da çok geniş bir oynanış alanı sağlıyor. Diğer Ultima oyunlarından esinlenerek oyunun senaryosunda, temelde aslina bağlı kalınarak, değişikliklere gidiliyor. Oyun müzikleri ve efektleri tabiki sıfırdan yapılmıyor. 100'den fazla karakter, içerecek olan oyunda bir grup kuramayacağınız. Grafikleri şimdiden çok ilgimizi çekti. Tamamen bedava dağıtilacak ve hard diskimizde 250 MB gibi bir yer tutması planlanan bu oyun yeni Ultima'lar için bir göstergeli olabilir.



ULTIMA II

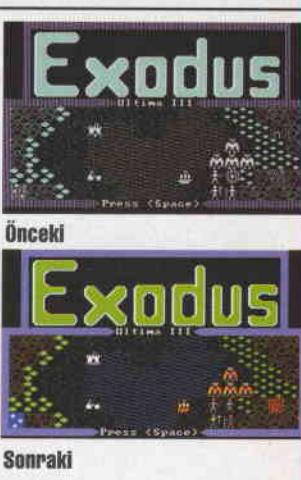
Ultima II, III ve IV'ü de tekrar yapılandırmak üzere çalışan The Exodus Project, Ultima II'yi biraz geliştirmekle yetinmiş. Orijinal oyunun üzerine ekleyebileceğiniz bir dizi dosya ile grafikler ve oynanış daha da geliştirilmiş. Yalnızca DOS ortamında çalıştığı için size bir çok problem çıkartabilecek olan oyun Windows 95/98/NT/2000 için uyumlu hale getirilmiştir. Kısacası bir kaç ufak düzeltme ve teknik düzenleme ile eski tadi yeni oyuncularında alabilmesi sağlanmıştır. Eskiyi yaşamak isteyenler için çok güzel bir fırsat.

**ULTIMA III**

Oyun için üç farklı çalışma yapılmış. Birincisi The Exodus Project'in (<http://exodus.voyd.net>). Oyunun grafiklerini CGA'dan EGA'ya çevirmişler ve MIDI desteği eklemiştir. Gelecekte VGA desteği de eklemeyi planlıyorlar.

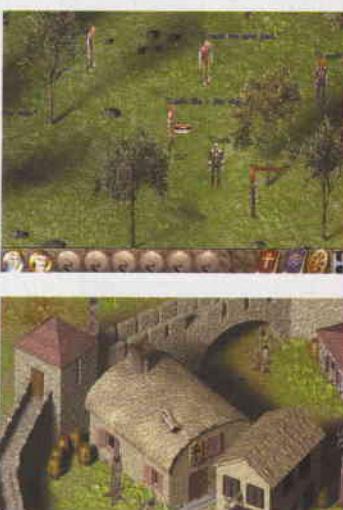
İkinci çalışma Ultimayı bambaşa bir platforma, Gameboy Color'a taşıymaya yönelik. Sven Carlberg tarafından yapılan bu güncellemede oyunun senaryosuda farklı. Senaryo orijinal Ultima III'ün sonundan başlıyor ve yeni bir dünya haritası, kasabalar ve dungeonlar içeriyor.

Üçüncü ve son çalışma ise oyunun Machintosh için çalışmasını sağlıyor. <http://www.lairware.com/ultima3> adresinde bulabileceğiniz oyun maalesef satılık.

**ULTIMA IV**

Ultima IV için iki ayrı grup çalışıyor. Bunlardan birisi oyunu güncellemekle yetiniyor. 256 renk ve midi desteği dışında oyuna ufak ara ekranlar ekleyen grup ayrıca oyunun dinamik haritasını da hazırlamış. Binaları <http://www.moongates.com> ve Exodus'un adresinden bulabilirsiniz.

İkinci grub ise oyunu sıfırdan yapıyor. Baldur's Gate benzeri bir motor kullanan Finli grubuanda çalışmalarınınlığını bitirmiş durumlardır ve oyunu bu sene içerisinde piyasaya sürmeye planlıyorlar. Richard Garriott'tan da gerekli izni almış olan grup oyunu 3D olarak yapıyor. Projenin çoğu yalnızca iki kişi tarafından yapılmış olsa da bayağı iyi sonuçlar elde edilmiş durumda. Orijinal oyunu sadık kalınırken bazı yerlerde de geliştirmelere gidiliyor. Örneğin orijinal oyununda kombinasyonlarla kendinize yeni büyüler yaratabileceğinizde, bu sefer büyülerin çeşidi artırılmıştır ve keşfetmesi de daha kolaylaştırılıyor. Savaşlarda bambaşa bir mekana geçmek yerine düşmanlarla karşılaşılan mekan kullanılıyor ve gerçek zamanlı çarpışmalar yaşanıyor. Fakat istediğiniz yerde oyunu durdurup gerekli komutları verdikten sonra devam etmeniz de mümkün. Oyunu yeni silahlar ve zırhlar eklenirken orijinal büyü sisteme dokunulmuyor.

**Ultima III: The Exodus**

En sonunda devrimsel bir örnekle karşı karşıyadık. Senaryo genel bayatti ama bu kez yalnız değildik. Dört kişi kadar grup kurabiliyorduk. Ayrıca gemiyle de yolculuk edebiliyoruz. Eh bunlarda oyunu oynatıyordu tabiki.

Ultima IV: The Quest of Avatars

Ultima Serisinin en tepe noktası kesinlikle Ultima IV'tür. Çünkü ilk defa bir oyunda karakter yaratma ekranı vardı. Üstelik tamamen seride ait olan orijinal bir sistemle. Karakterinizin yolunu belirlemek için bir çingene cadıma giriyor ve onun sorduğu sorulara cevap veriyordunuz. Böylelikle sınımlarız belli oluyordu. Bu seçenekler oyununuzu çok etkilemesede daha sonra yapılan bir çok başka oyun tarafından taklit edilmişdir. Karakterler size daha akilli cevaplar veriyordu. Ayrıca oyun artık 16 renk grafiklere sahip ve bir başlangıç demosu vardı. Gülmeyin, o zamanlar bunları ağızımız bir karış açık izledik.

Ultima V: Warriors of Destiny

Off bir oyun için ne müthiş bir ismi vardı. 1987 yılında yapılan oyunun senaryosu, biraç Robin Hood'dan calıntı gibi görünse (Kanlınlı kral kurtarmaya çalışan bir kanun kaçacı) de size sağladığı özgürlük ve tam bir roleplaying atmosferi yaratmasıyla klasik Ultima oyunları serisinde en kral yerlerden birini alır. Serinin son EGA grafikli oyunudur. Arayüz ve oyun tarzı bakından pek bir farklılık göstermesede serinin en heyecanlı oyunlarından biridir.

**Ultima VI: The False Prophet**

İkinci devrim! Grafikler artık VGA olmuştu. Ayrıca arayüz değişmiş ve hersey 3D'e dönüştü. Senaryo ise şimdide kadarki Ultima oyunları içindeki en iyi senaryoydu. "Birden bire ortaya çıkan Gargoyllar insanlara saldırımıya başlamıştır. Onları durdurmakla görevlendirilen Avatar, yani biz ise bu saldırının sebebini bulduğumuzda şanslıktan hani tam tabiriyle durmur oluruz. Gargoyllar irkımızı seytanın kendisi gibi görmekte ve aslında dünyayı kötülükten temizlemek için üzerimize saldırıyorlar!" İşin içinden çıplak ortaklı düzeltmek ise bizim başımıza patlamıştı.

Ultima VII-The Black Gate & Serpent Isle

Güzel ve akıcı bir senaryonun yanında oyundaki detaylar da çoğalmıştı. Tüm kitapları okuyup hemen hemen tüm esyaları bir şeyler yapabilmeyi mümkün kıldı. Bu kadar aynı-



dan ana quest'i bile unutabildiniz. İçnizden herseyi kanıtmak ve herseyi toplamak geliyordu. 1992 yılında piyasaya sürülen Ultima VII o zamanlar için çok yüksek bir sistem istiyordu. Herkesin standart olarak 386 kullandığı ve bir çöklenmin da 286'larda idare ettiği bir zamanda oyun bir 486 DX-50 üzerinde yapılmıştı.

Ultima VIII: Pagan

Grafikleri ve animasyonları ile ağızımızı açık bırakan bir başka oyun. Bitirmek için bolca hoplayıp ziplamalarını gerektiren ve bu yüzden klasik oyuncuların tepkisini alan oyunda senaryo durumu gene kurtarıyordu. Pagan, adı üzerinde "inancsız" bir dünyada geçtiği için her zaman değerlerine bağlı kalarak yaşayan Avatar burada tam tersine yalan söylemek ve karşısındaki aldatmak zorunda kalıyor. Bunları yapmadan oyunu bitirmeniz imkansızdır. Fakat bu özellik oyunda kendini karakter ile özdeşleştirenenin hiç hoşuna gitmemiştir.



Ultima IX: Ascension

Off tam bir hayal kırıklığıydı. 3D grafikler bile oyunu kurtaramıyordu. Oynanış felaketti, bir sürü bug vardı ve belki de serinin en kötü oyunuydu. Hani hevesle elimize alıp iki dakika sonra "bu kadar hevesle beklediğim oyun bu değil" dedirtecek kadar kötüydü. Bu son oyunla seri kafasına bir tabanca dayayıp tetiği çekmişti.



Ultima Online

VIII ile IX arasında bir tarihte çıkan oyun konum olarak diğerlerinden çok farklı bir yerde. Internet üzerinden oynanıyor ve devamlı gelişerek klasik Ultima özelliklerini hep bir ileriye taşıyor. Simdiye kadar gelmiş geçmiş en iyi Online oyunlarından birisi olduğu şüphesi götürmez. Şu anda kayıtlı 250 bin civarında oyuncusu var. Bu sayıla durrında en çok oynanan Online oyunları arasında üçüncü sırada. Fakat Richard Garriott'un Origin'den ayrılmasıyla beraber geride kalan yönetim yeni gelişmelerle ayak uyduramayan bir politika izlemeye başladı. Bu yüzden oyun hızla kan kaybediyor. Ultima serisinin nereye gideceği ise şuna belirsiz.

ULTIMA V

Ultima V için de iki ayrı çalışma var. Bunlardan birisi The Exodus Project'in eski oyunu MIDI desteği gibi özellikler ekleyerek oyunu daha güncel hale getirmesi. İkincisi ise Team Lazarus tarafından (<http://www.u5lazarus.com>) oyunun Dungeon Siege motoruna taşınmasına dayanıyor. Team Lazarus hiç bir parasaş çıkar düşünmediği için oyunlarını oynamak isteyen kullanıcının makinasında orijinal Dungeon Siege ve Ultima V'in kurulu bulunmasını şart koşuyor. Orijinal Ultima V artık EA'in sitesinde satılmadığı için oyunu ancak eBay gibi yerlerden temin etmeniz mümkün. Oyun için eski versiyonun müzikleri tekrar yapılıyor. Ayrıca yeni karakterler, yan questler ve daha da genişletilmiş şehirler ve dungeonlar oyunu eklenecek. Senaryoda da bazı değişikliklere gidilecek. Kisacası Dungeon Siege görünümü bir Ultima'mız olacak. Ama ne kadarınızın evinde orijinal bir Ultima V vardır acaba?



ULTIMA VI

Bu kez Archon adlı bir grup iş başında. Tamamen bedava olarak verecekleri 70 Mblik bir oyun üzerinde çalışıyorlar. Aslında bu çalışmada Dugeon Siege editörü ile hazırlanacak olan başka bir proje. Fakat oyun öyle bir yapılyorki aklınız şaşacak. Tüm oyunda etkileşime gelebileceğiniz 200 civarında NPC olması planlanıyor. Bunların hepsinin diyalogları yazılmış durumda. Orijinal oyundaki ana hikaye ise daha da gerçekçi bir hal alıyor. Hikayedeki bir çok açık direkt oyunu yedirilerek kapatılacak. Örneğin gargoyllar halkı korkutuyor deniyorsa etrafta gerçekten korkarak kaçışan bir sürü insan göreceksiniz. Ya da bir kasabaya "kasaba" deniyorsa ortada üç beş dükkân değil bir sürü bina ve NPC olacak. Oyun sonbahara doğru bitirilecek.



ULTIMA VII

Oyun üzerinde iki çalışma var ama ikisi de hafif projeler. <http://members.iinet.net.au/~rsd/U7inWindows.html> adresinden ulaşabileceğiniz birinci çalışma oyunu Windows üzerinden çalıştırılabilmenizi sağlayan bir yama içeriyor. <http://www.chez.com/pulsar/rtc/wizard/ultima/u7wizard.htm> adresinden ulaşabileceğiniz ikinci çalışma ise oyunu editleyerek tamamen istediğiniz şekilde yeniden yapabilmenizi sağlayan bir program üzerine.



ULTIMA VIII

Oyunu Windows üzerinden çalıştırmanıza yarayacak ufak bir programcık çok işinize yarayacaktır. Aynı çalışmayı Ultima 7 içinde yapmış olan Dragon Baroque'un çalışmasına <http://members.iinet.net.au/~rsd/U8inWindows.html> adresinden ulaşabilirsiniz. Fakat çalıştırıbmak için oyununuzun son versiyonuna sahip olmalısınız.



ULTIMA IX

Büyük bir hayal kırıklığı yaratılan oyun Neverwinter Nights motoru ile tekrar yapılıyor. Eriadain adındaki çalışmada bu motorun seçilmesinin sebebi herkesin Dungeon Siege motorunu kullanmasından daha çok motorun daha özgürce ayarlamalara izin vermesi ve böylece daha çabuk ilerleyebilmeyi sağlaması. Ayrıca grubun daha önce çalıştığı RPG Maker 95 ve 2000 versiyonlarıyla da uyumlu olması (bu programı nereden bulabileceğimizi bize de bildirirseniz seviniriz). Oyunun konusu tamamen değiştiriliyor ve büyük bir grup kurarak büyük savaşlara girmeniz sağlanacak. Hatta oyunun sonunda bir Red Dragon'a binmek için onu ehlileştirmeniz bile gerekecek. Oyuna bir dişi Avatar eklenmesi de planlanıyor. Son olarak motor sayesinde Ultimayı multiplolar olarak ta oynayabileceksiniz. ☺

Burak Akmenek | burak@level.com.tr

LEVEL

inceleme

Bilen Adam

Eşşek avazı çıktıği kadar bir anırır, iki anırır...

Bu kopya oyunla var ya... Durun be, kaçmayın hemen! Yillardır beyninizde kemirdik kopya oyun söyledir böyledir diye biliyorum. Az vurmadım kafalarına elime geçirdiğim editörlerin, ama bir çoğu izbandut gibi olunca haliyle onlar da vuruyorlar gerisin geri. Herkes bir Can, bir Fırat, veya ne bileyim, bir Tuğbek değil ki vur ensemine al şekerini. Bunun Berker'i var, Sinan'ı var. "Çit" diye kiriverirler adamın bacağını mazallah!

Diyeceğim o ki, bu kopya oyunları var ya... Ulan! Neyse, sayfayı çevirmeden inatla okumaya devam eden tek okurum, sana anlatayım o zaman derdimi. Bak şimdü, biliyorsun yıllar yılı bu kopya oyunlarının paralarının nereklere gittiği konusunda şüphelerimizden bahsetmiştim. Mafiyaydı, örgütü, ülkemizde hala tezgahlarda satılması "bir şekilde" yasal olan bu kopya oyularlardan elde edilen paraların tahmin edemeyeceğiniz kadar karanlık

yerlere, en az senin alnın teriyle kazandığın maaşın kadar ak ve de pak olarak gidiyor olabileceğini söylemiştim. Şimdi sana bir hikaye anlatacağım. Biraz kurgu, bolca gerçek var. Ne kadarının kurgu, ne kadarının gerçek olduğunu ayırtetmeyi sana bırakıyorum. İstanbul'da bilgisayar parçalarının ve kopya oyunlarının merkezi sayılan bir işhanındaki tezgahları gözetleyen bir özel dedektif varmış. Adam kırmızı Cadillac'a kurulup kahveye bandırıldığı donut'ını yerken (herhalde zamanında San Francisco Sokaklarını çok fazla seymemiş olacak) başlamış tezgahçıları gözmeye. İlk olarak ortamdaki polislerin gözlerindeki reseptörlerin, tezgahçılarından yayılan ışınları algılamadığını farketti. Aslen hepsi birer Sith Master veya en azından Padawan olan tezgahçıların polislere "Jedi Mind Trick" çektiğini varsayıarak, gözlemlerine devam etti.

Akşam olup da el etek çekilince tezgahçı-

dan birini korunağına kadar izledi (güvenli bir mesafeden, çaktırmadan). Adamın evini, adresini ve muhtemel adını not defterine kaydettikten sonra evine gitti ve uyudu.

Bu gözlem işi birkaç gün böylece sürdü. Bir süre sonra o tezgahının gelmemeye başladığını farketti. Birkaç gün sonra hala aynı tezgahının gelmemeye devam ettiğini görüncü, sevindi. Belki de doğru yolu bulup "gürün aydınlatık tarafına" geçmişti adam. Bu arada, haftalarlardır aynı herifleri seyretmekten sıkıldıktan, iskeleydeki bayiden bir gazete alıp okumaya başladı. Sayfaları birer birer gezenken, bir habere takıldı gözü. Teröre mücadele ekibi bir terör örgütünün hücre evine baskın vermiş ve birkaç kişiyi yakalamıştı. Şöyledir bir bakır geçmek üzereydi ki, birden bir isme takıldı gözü. Ve ensesindeki tüyler diken diken oldu.

Tutuklananlardan birisinin adı, takip ettiği tezgahın adı ile aynıydı.



BU AY NE OYNADIK?

Incelediğimiz oyunların haricinde bir de tadı geçen aylar dan damagımızda kalmış olan ve zevk için oynadığımız oyular var. Hangi oyuların aylar sonra bile bizi oyaladığını merak ediyor musunuz?

FIRST PERSON SHOOTER



Star Wars: Jedi Outcast %92
Bu ay o kadar oynamadım olsın. Ama Shan'ın Jezuskam'e ve diğerlerine attığı işin içini kesiktir hala tazodır :) Dur jesus, kucma güzeller, anan!

STRATEJİ



Heroes of Might & Magic 4 %88
Bitmüyor. Shan, Solçuk ve Sökhcan'ın tam birer haftasını yedi mendekar cıvun. Yeme-ye de devam ediyor, edecek!

ROLE PLAYING



Dungeon Siege %90
Solçuk, Durak ve Difak'u Mizden uzak tutma-ya devam etti bu ay da. Niç şıkonluğunu doj-iz. Özelliğinde iğrenç geyikçi Solçuk uzak dur-dukça, hıç deñiz!

nasıl puan veriyoruz?

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

• İncelediğimiz oylara verdigimiz puan, bir oyun için önemli olan altı kriteri ayrı ayrı verdigimiz puanların toplamından oluşuyor. Bu altı kriter, Level Karne'sinde de gördüğünüz grafik, ses ve müzik, oynanabilirlik ve atmosfere ek olarak; bir oyun için çok önemli olan eğlence faktörü ve oyunu inceleyen yazarın kanaatinden oluşuyor.

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

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

Bilgi İçin • Oyna en yarın web adresi

Yapım • Yapımı Firma

Dağıtım • Dağıtıcı Firma

Minimum Sistem • Yapımı: firması öndeki minimum sistem gereklilikleri

Önerilen Sistem • Bizim önerdiğimiz ideal sistem gereklilikleri

Tür • Oyunun türü

Multiplay • Internet ve ajp üzerinden oyunculara destek verip vermediği

Artılar • Oyunu tavsiye etmemizdeki sebepleri

Eksiler • Oyunun en zayıf yanları

Alternatifler • Oyunu on çok benzeren diğer yapımının Mzdon aldıktan notları

LEVEL NOTU  99%

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

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

Puanlar neyi ilade ediyor?

%90-%100 arası: Level Klasik ödülü alan bir oyunun, size uzun süre unutamayaçınız bir oyun tecrübesi yaratacağı ke sindir.

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

 **%70-%79 arası:** Level Hit almayı haketmemiş oyunlar kesinlikle çöplük değildir. Aksine, bu puanı almış oyunlar görülmeye hakeden, iyi oyunlar olacaktır. Eğer türden hoşlanıyorsanız, gönüll rahatlığıyla alabilirsiniz.

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

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

 **%1-%20 arası:** Bu aralığa düşen oyunlara da verecek bir ödülümüz var. Anlamını bilen oyuncular, yanında Level Shit logosunu gördükleri bir oyun dan bucak bucak kaçmalıdır.

İNCELENEN OYUNLAR

- | | |
|--------------|---------------------------------------|
| SL 28 | 2002 FIFA WORLD CUP (PC) |
| SL 29 | 2002 FIFA WORLD CUP (PSone) |
| SL 34 | AMBULANCE DRIVER |
| SL 44 | ARMY MEN RTS |
| SL 82 | DANCE DANCE REVOLUTION KONAMIX |
| SL 82 | DUKE NUKEM MANHATTAN PROJECT |
| SL 84 | E.T. |
| SL 55 | FLANKER 2.5 |
| SL 46 | GLOBAL OPERATIONS |
| SL 57 | HIDDEN & DANGEROUS DELUXE |
| SL 81 | HOOTER'S ROAD TRIP |
| SL 52 | JANE'S ATTACK SQUADRON |
| SL 70 | MAXIMO: GHOSTS TO GLORY |
| SL 82 | NASCAR THUNDER 2002 |
| SL 58 | OFFROAD |
| SL 81 | RAGE RALLY |
| SL 82 | RAYMAN RUSH |
| SL 54 | RIM |
| SL 78 | SILENT SCOPE 2 |
| SL 48 | SIMON THE SORCERER 3D |
| SL 59 | SPIDERMAN THE MOVIE |
| SL 24 | THE ELDER SCROLLS 3: MORROWIND |
| SL 58 | THE ITALIAN JOB |
| SL 85 | V.I.P. |
| SL 72 | VIRTUA FIGHTER 4 |
| SL 58 | WARCOMMANDER |
| SL 42 | WARRIORS BATTLECRY 2 |
| SL 78 | WORLD RALLY CHAMPIONSHIP |
| SL 80 | WORMS BLAST |
| SL 85 | WW2: DESERT RATS |

DÜNYADA EN ÇOK SATANLAR

PC

- 1- The Sims: On Holiday
- 2- Dungeon Siege
- 3- Star Wars: Jedi Outcast
- 4- 2002 FIFA World Cup
- 5- Medal of Honor: Allied Assault
- 6- The Sims: Hot Date
- 7- The Sims
- 8- Championship Manager 01/02
- 9- Half Life: Generations Pack
- 10- The Sims: Livin' It Up

Keynote: ELSPA haftalık resmi satış detaylarından

geçen ay KONSOL

- 1- LMA Manager 2002
- 2- 2002 FIFA World Cup
- 3- Grand Theft Auto 3
- 4- Gran Turismo 3
- 5- Metal Gear Solid 2
- 6- State of Emergency
- 7- Tekken Tag Tournament
- 8- Tony Hawk's Pro Skater 3
- 9- Max Payne
- 10- Pro Evolution Soccer

geçen ay



SPOR



Tony Hawk's Pro Skater 3 %91

"Ah kafam, oy dizi!" sesleri arasında Swan, Onur ve Fırat be oyunu oynadılar. Swan CD'yi hazırlamak bakanestyle demo sunu oynadı ama, olsun.

ACTION



Grand Theft Auto 3 %98

Geliyer! Siz bu yazısı ekurken cümbür cemalat PC'de GTA 3 oynuyor olacağınız.

ADVENTURE



Blade Runner %81

Yetti gayrı! Yok mu bu oyunu buradan alacak olan? Halyo! İkinci oynamağı. Syria bir çırka buuu buradan şutla yacajız, ama...

YARIŞ



World Rally Championship %90

"Ohal" söyleyişle pist İşeren WRC'yi, Colin McRae Rally 3 gelece kader bu teplerini kralı olarak çajırabilirsiniz. Fırat oynadı, Cam oynadı...

SİMULASYON



IL-2 Sturmovik %92

İlha en güzel simulasyon. Birçok kişi tek kişilikte kırılmış olsa da oynayacaktı biliyor, ama kader işte (kim kirdi nian gözlenen cihaz?!)...



elder scrolls 3 Morrowind

Biri dışında hepsi mahvolacak...



Imparatorluk hapishane gemilerinin çok daha geniş olduğunu sanırdım. Bu findik kabuğu kılıkli teknede olmaktan, okyanusta sallanıp durmaktan sıkıldım. Geceleri derin uykularda kaybediyorum kendimi, ne güverteye çıkabiliyorum, ne de gökyüzünü görebiliyorum çünkü. Beni nereye götürüyorkar? Ve neden teknede sadece birkaç mahkum var? Bilmiyorum. Bana gittiğim yerde serbest kalacağımı söylediler, cezamın bittiğini, artık özgür bir adam olduğumu. Ceza bittiye neden beni bir gemiye koyup imparatorluk topraklarından bu kadar uzağa sürgün ediyorlar anlamış değilim. Muhafizler pek konuşmayı seven tipler

değil, en azından mahkumlara karşı öyleler. Sanırım konuşşalar bile söyleyecekleri çok fazla birsey olmazdı.

Geride kimse kalmadı beni hatırlayacak.
Hoş, o kadar zaman hapiste kaldıkten sonra
beni hatırlayan birileri çıksa şaşardım herhal-
de. Belki sürgüne gönderilmek iyi olabilir. Bel-
ki gittiğim yerde biraz daha farklı olabilir ha-
yat. En azından etrafındakiler artık bana sa-
bıkalı bir mahkum gözüyle bakmayacaktır.
Umarım. Tuhaftır rüyalar görüyorum son günler-
de, içimde başlamak üzere olduğum hayatı il-
gili tuhaftır his var. Adımı koymıyorum, iyi
mi yoksa kötü mü bilemiyorum. Ama ne öne mi

var ki? Gitmek ya da kalmak arasında bir seçim yapabilecek durumda değilim zaten. Açık denizlerin sert rüzgarı yelkenleri dolduruyor ve gemiyle birlikte bilmediğim bir yere sürükleyiip götürüyor beni. Umarım yakında biter bu yolculuk, bu küflü ambarda oturup ahşap gövdenin çıkardığı gıcırtıları dinlemekten bunalıdım artık. Bugüne dek gördüklerimden daha kötü ne gelebilir ki başıma?

Massive Single Player

Ne zaman biri "Bethesda yeni bir oyun çıkaramış, duydun mu?" dese tüylerim diken di-
ken olur. Benim kitabımda bu isim klasik olma



Bu nasıl grafiktir, nasıl ortamdır...

potansiyeli bulunan oyunlarla aynı sayfada yerlidir. Bu adamları yaratıcılık açısından Blizzard ve Westwood ile aynı kefeye koymuyorum desem yalan olmaz hah! Ama maaesef "Bethesda" demek, aynı zamanda insan oyun oynamaktan tiksindirecek denli sorunlu oyunlar da demektir. İnanın bana, eskiden beri çıkarlıklar hemen her oyunu oynamış ya da oynamak için çaba sarfetmişimdir. Ama çoğu zaman inanılmaz derecede sorunlu program kodları yüzünden bir noktada pes etmiş, hayalriktiği içinde oyunu kaldırıp bir kenara atmışım.

Elder Scrolls serilerine gelince, özellikle Daggerfall PC oyuntarı arasında tam bir klasiktir. Bir oyunun ne denli geniş, ne denli özgür ve aynı zamanda ne denli sorunlu olabileceğini de ispatlamış bir yapımdır. Oyun tarihinde onun kadar geniş bir oyun evreni sunan oyunların sayısı ecdiden çok azdır, tabii MMORPG türüne girenleri saymazsak. İşte şimdiki buna +1 ekleyebilirsiniz, çünkü Morrowind uzun yillardan sonra en sonunda piyasaya çıkmış bulunuyor. Yani ciddi hayalperestler için artık yeni bir seçenek daha var.

Morrowind kelimenin tam anlamıyla pek çok açıdan "aşmiş" bir oyun. Her ne kadar adına bakınca bir devam oyunu gibi görünse de, aslında piyasayı dolduran "klonlanmış" ürünlerle hiçbir ortak noktası yok. Bu oyun çok uzun zamandır üzerinde çalışılan, bilgisayarındaki Role Playing türüne bambaşka bir yüz kazandıran bir yapım. Bugüne dek benzer oyunlarda gördüğünüz herşeyi umutun, çünkü

Morrowind daha ilk dakikadan itibaren ne kadar farklı olduğunu ortaya koymuyor.

Yeni Kızılar...

Daggerfall tüm bir kitayı size oyun alanı olarak sunuyordu, Morrowind ise sadece tek bir kitadaki bir Dark Elferin elindeki bir bölgeyi veriyor. En azından ilk bakışta böyle gibi görünüyor, ama oyna girdiğiniz andan itibaren o tek kitanın aslında ne kadar büyük olduğunu anlıyorsunuz. Yapımcılar oyunda senaryoyu izleyip herhangi bir sona ulaşabilmek için en azından 200 saat harcamanız gerekliliğini belirtiyorlar. Ancak kişisel kanaatim bunun çok iyimser bir tahmin olduğu yönünde, çünkü gidilecek o kadar çok yer, yapılacak o kadar çok iş var ki. Bu bölgeyi karış karış dolasılabilmek için bunun en az beş, hatta on katı süre harcamak gerekecektir. O zaman bile herşeyi öremeceksiniz, çünkü olaylar kişiliğinize göre de yön değiştirebiliyorlar. Ah evet, oyunun sonunu görmek için senaryoyu takip etmenizin tabii ki, ama atacağınız adımlar oyunun sonunu da çok farklı biçimlerde etkiliyor.

Oyun dünyası tam anlamıyla yaşayan bir evren, kasabalar halkla dolu ve herkes işine gücüne bakıyor. Salsaha karşı 4 solarında girdiğiniz bir kasabada etrafta dökilen çok fazla karakter bulmayı beklemeyin, çoğu evinde dinlenmeye çekilmiş olacaktır. Ve kafaniza esti gibi her yere girip herşeyi alamaz, herkesle konuşamazsınız. Tipki gerçek hayatı gibi. Açık alanlara gelince, kelimenin tam anlamıyla sürprizlerle dolular. Öylesine yolda durmuş bekleyen bir adama yaklaştığımızda

seyirci olduğunu görebilir, masum bir vatandaşın bir haydut insine açıldığını görebilirsiniz. Tipki oyundaki herkeste olduğu gibi, hemen her tür nesneye de bir şekilde etkileşimde bulunmak mümkün. Ama tabii bu biraz da sizin bilgi ve görünüze bağlı, anılsınız ya.

Ve harita tasarımu. Aslında Morrowind bugüne dek gördüğüm en detaylı haritalara sahip diyebilirim. Mesela bir şatoya kapıdan içeriye girmeniz? Telaga ne gerek var, baca ne güvene dünüyor? Çoğu zaman gelebileceğiniz yerler sizin hayalgücüünüzle ve fizik kanunlarıyla sınırlı diyebiliriz. Ama tabii büyünün gerçek olduğunu bir esrende algılmış fizik kanunları bile rahatlıkla esnetebilir.

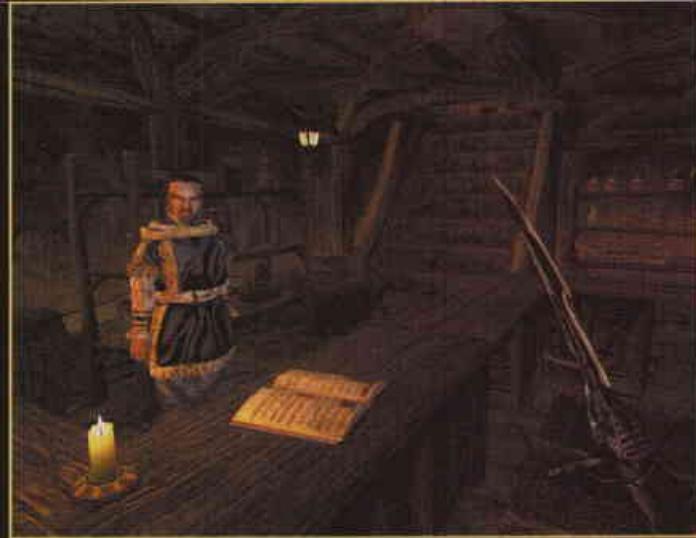
Kimsin Sen?

Morrowind iki farklı kamera açısından oynanabilecek bir oyun, ancak tasarımcılar önceliği kendi gözünden görerek oynamaya vermİŞler. Ve eğer yeterince güçlü bir bilgisayarınız varsa, bu oyun bugüne dek kendi gözünden görülebileceğiniz en inanılmaz grafiklere sahip. En basit nesne bile mükemmel bir biçimde modellemiş, karakter animasyonları çoğunlukla akıcı ve yumuşak. Ama bunu kalmıyor, oyundan dövüşlerde olay bitenler siz atmosferin içine çekip götürüyorlar. Kayalık tepelerde durmuş etrafa bakarken birden kapanan gözü ve bastırın yağmur, ya da çölü kasıp kavuran kum fırtınaları, karanlık mağara duvarlarında oynayan meçale ışıkları, bu oyunda herşey oyuncuya havaya sokmak için elbirliliği ediyor. Tabii bunun aside bir bedeli var, oyunu doğru düzgün çalıştırabilmek için cittiden çok güçlü bir sisteme ihtiyacınız olacak. En azından 1 GHz işlemci, 256 MB RAM ve 32 MB Ekran kartınız olmalı. Oyun TNT 2 ve üstü NVIDIA, ayrıca ATI Radeon grafik işlemcilerini destekliyor. Ancak oyun kodu GeForce 3 için optimize edilmiş ve böyle bir kartınız yoksa grafik güzelliğin büyük bir kısmını göremeyeceksiniz demektir. Şimdi çığınız "Ben oyunda grafik önem vermem, niye anlatıyorsun ki?" diyebilir. İki sebebi var. Öncelikle bu oyunda grafikler gerçekten önemli, ikinci, yarın kalkıp birileri "Abi Voodoo 3 ekran kartım var, oyun neden çalışmıyor?" diye bağıra bilir, bunun önlendi almaya çalışıyorım.

Morrowind sadece grafikleriyle öne plana çıkıyor, oyuncu sistemi ve tasarımları mantıklı da kendini diğerlerinden hayli ayırmıyor. Öncelikle karakter yaratma sistemi hayli basit, kırk saat zar atmak, stat ayarlamak yerine, basit birkaç adımında kimliğiniz ortaya koymuyorsunuz. Seçilecek çok sınıf var, ama birkaç tıklama ile ta-



Yeteneğinize uygun zırhlar seçmeniz gerek.



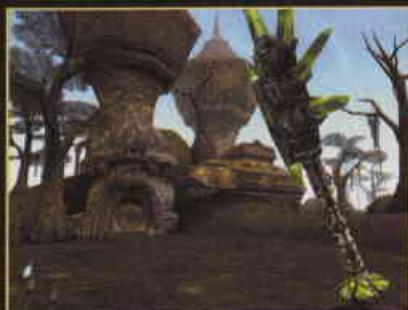
"Abi çok güzel peynir geldi, yapayım mı sana bir kilo?"

mamen kendine has bir karakter yaratabilirsiniz. Arabirim de hayatı basit, birkaç tıklamıyla her işi halletmek mümkün, üstelik isterseniz tuşları istediğiniz gibi ayarlayabilirsiniz. Eşya kullanma işi ise çok mantıklı bir temele oturmuş. Çoğu nesneyi, mesela bir zincir zırhi, o konuda usta olmasanız bile kullanabiliyorsunuz. Yani envanterdeki zırhi Strength yetimiyor diye giyememek gibi bir saçmalık yok. Ama o zırhin size ne kadar faydası dokunur, ya da hatta zararı mı olur, orası ayrı hikaye.

Bana Bir Kılıç Verin!

Çoğu FRP bir dizi Quest üzerine kurulur, bunların büyük kısmı da çoğunlukla bir kahrama yaktırmayacak işler olur. Ama Morrowind siz zaten bir kahraman olarak oyuna başlatıyor. Buna ek olarak size ipe sapa gelmez "fare katlamı" gibi görevler de yüklemiyor. Aksine görevler çok daha sıradan görünen ama daha büyük olayların kapısını açan şeyler. Hatta çoğu zaman oyun dünyasındaki yerinizi belirlemekte de yardımcı oluyorlar. Mesela oyunun başında kasabadaki insanlarla konuşunca yakınlardaki bir mağarada barınan haydutlardan şikayet ediyorlar. Ama kimse size onları temizleme görevi vermiyor, sadece orada bir yerde bolca ganmet olduğunu kulağımıza fısıldayıveriyorlar. Gidip gitmemek size kalmış.

Ancak eğer bera aramaya karar verirseniz çok dikkatli olmanızı öneririm, çünkü Diablo dönyamızınızın Tuğbek'in yaptığı gibi elinizde geçen herşeyi yürütüp üstünüzü sağlam zırh ve silah alsanız bile, bu muhteşem bir savaşçıya dönüştüğünüz anımlanıza gelmiyor. Unutmayın ki siz limana dün indiniz, oysa o haydutlar uzun zamandır mesleklerini icra ediyorlar. Yani girdiğiniz mağarayı temizleyip çıkış ihtiyacınız çok yüksek değil. Aslında alışık olma-



yanlar için Morrowind ilk bakışta "baltalı, kılıçlı Quake" gibi görünse de, oyun sistemi dikkatli olmadığımız takdirde çubucak dağılmazı garantiliyor. Bu kalabalık gruplara kafadan dalıp ortamı dağıtabileceğiniz bir oyun değil. Çoğu oyunun aksine ilk karşınıza çıkan düşmanlar basit, seviyenize uygun yaratıklar olmayı bilir. Neysse ki oyunu istediğiniz anda ve istediğiniz kadar çok kaydedebiliyorsunuz.

BETHESDAAAAAA!!!

Ama herşeye rağmen bu bir Bethesda oyunu, ve her ne kadar goğu Internet sitesi "sorunsuz" diye bağırsa da, Morrowind sorunu bir yapım. Şahsen oyunu farklı donanımlara ve işletim sistemlerine sahip 3 farklı PC üzerinde denedim. Buralardan ikisinde oyun israrla Windows'a düşmeye devam etti. Üçüncü sistemde oyun düzgün olarak çalıştı ve hayatı uzun süre

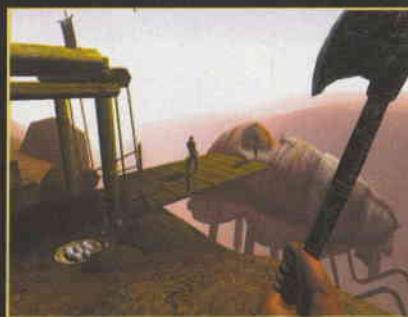
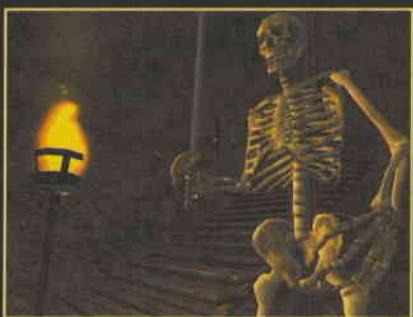
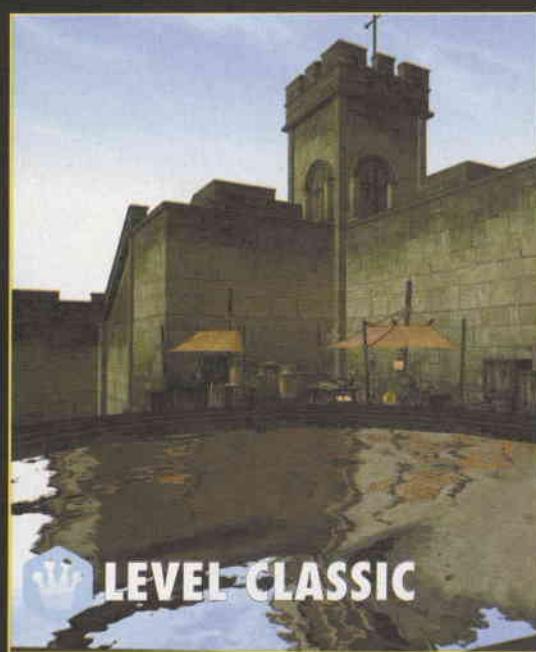
pek ciddi bir sorunla karşılaşmadan oynayabildim. Ancak zaman zaman seslerde bozulmalar ve animasyonlarda aksamlar gözlemlerdim. Bu Tuğbek'in donanım testi için kullandığı hayatı güçlendir bir sistemdi ve her ne kadar bana olmadiysa da, daha sonra Tuğbek bu sisteme de oyunun Windows'a düşebildiğini bildirdi. Sanırım Bethesda yakında hayatı kallayı bir yama yapacaklar.

Ancak dikkat ettiyseniz yazının başlarında Morrowind'in ne kadar büyük bir oyun olduğunu söylemiştim. Bu aslında durduğu yerde daha da büyütücek olan bir oyun. Çünkü Bethesda programcıları büyük bir eşeklik edip kendi kullandıkları harita editörünü de PC versiyonuna dahil etmişler. Dikkat edin, bu basit bir harita editörü değil, bununla sıfırdan yeni bir kitalar, karakterler, olaylar ve senaryo yaratmak mümkün. Ayrıca bunları Internet üzerinden



Tüm, keşke yayımı alsaymışım.

"Baba zırh yapmışım kendine?" - "He yaa, indirim vardi."



paylaşmak son derece kolay. Daha şimdiden Morrowind için pek çok yeni haritanın yolda olduğu söyleniyor. Bu oyun Mod olayına yeni bir boyut katacak ve amatör dehaları ortaya çıkaracak gibi bir his var içimde.

Kim Alısın?

Sonuç olarak Morrowind sorunları olan bir Bethesda oyunu, ama öyle bir oyun ki bu, sinnenlerini girdırtısam bile kendimi yüksek not vermekten alamıyorum. Şu kadarını söyleyeyim ki, eğer cebimde biraz para olsayıdı sifir bu oyunu rahatça oynayabilmek için yeni bir sistem toplardım. Peki size tavsiye eder miyim?

Bakın açıkça konuşayım, bu oyunu herkes oynamamalı. Eğer yeterli İngilizce bilginiz, biraz FRP kültürünüz, güçlü bir bilgisayarınız yoksa bu oyundan uzak durun. Hele de dündüz

bir FPS haritasında önümüzdeki tek kapıyı bulamıyorsanız, kesinlikle uzak durun. Çünkü böyle bir oyuncu Morrowind ile ancak birkaç dakika ulaşabilir, sonunda da hem oyundan, hem oyunlardan, hem de bunu kendisine tavsiye eden dergi yazarından nefret eder. Morrowind inanılmaz geniş bir oyun. Yani doğrudan doğruya sanal bile olsa keşfedecik yeni bir kita arayan amatör PC kaçıflarına hitap ediyor. Eğer hayalgücüün ve sabrınız yeterli değilse, zaman ayıramazsanız, bu oyundan zevk almanız mümkün değil. Ehm, tabii bu durumda sınav dönemi gelen öğrencilerin de bu oyundan uzak durması gerekiyor, en azından sınavlar geçene dek. Ama eğer yukarıdaki kriterlere uyuyorsanız, o zaman bu oyunu alın. Mutlaka alın. Koşarak ve çağıldayarak alın! Çünkü bu bir klasik. ☺

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

Bilgi İçin • <http://www.elderscrolls.com/>

Yapım • Bethesda Softworks

Dağıtım • Bethesda Softworks

Minimum Sistem • P3-500, 128 MB RAM, 32 MB grafik kartı, 1 GB sabit disk alanı.

Önerilen Sistem • P3-800, 256 MB RAM, 32 MB Grafik kartı.

Multicast • Yok.

Tür • FRP

Artılar • Çok yüksek grafik ve ses kalitesi, çok geniş oyun dünyası, yüksek oyun atmosferi, hareket serbestliği.

Eksiler • Sisteme bağlı olarak hayatı sorunlu olabilir, hatta çalışmaz, çok güçlü bir sistem istiyor.

Sen Karar • Ashuda bu kadar sorun çkarabilecek bir oyunu yükselt not vermem, ama bu bir istisna, Ahamalı, oynamam.

Alternatifler • Gothic – Şükat 02 (%75)

Wizardry 8 – Mart 02 (%72)

Might & Magic 9 – Mayıs 02 (%62)

LEVEL NOTU 9/94



2002 FIFA WORLD CUP

■ ■ ■ 2002 Dünya Kupası resmi heyecanı!



Xim! futbolcuların şurşaları, perçeklerin birebir aynı yapılıyor.

■ David Beckham sakin sakin sağ kanattan ilerliyordu. Biraz sonra, topun tam yirmi iki dakikadır kendisinde olduğunu farketti. Bir anda panikleyerek topu hemen en yakın Butt'a verdi. Butt topu aldığı gibi orta sahaya doğru koşarken birden yere kapaklanıverdi. Beckham, Butt'in kapak olmasına sinirlenip kafasına bir tane patlattı ve sinirli sinirli topun başına geçti. İyice gerildi, gerildi, topa vurdu. Yuvarlak top, havada yaklaşık olarak onbeş saatte asılı kaldıktan sonra defansa çarparak

pası'na katılan milli takımların tamamı bulunuyor (32 takım). Kadrolar gerçeklerine birebir olarak uygun. Sadece kadrolar değil, oyundaki her şey gerçeğe aynı. Mesela 2002 FIFA World Cup mod'unda, gerçek Dünya Kupası'ndaki grupta oynuyorsunuz ve World Cup 98'de olduğu gibi grupları değiştiremiyorsunuz. Oyunda World Cup'in dışında yalnızca Friendly yapabiliyorsunuz. Bu arada, 2002 FIFA World Cup mod'unda yalnızca bir takım seçilebiliyor. Yani sevdığınız bir Berger'i karşınıza alıp aynı

Oyunu oynamamasınız bile sadece izleyerek eğlenebiliyorsunuz.

Owen'da kaldı. Owen artık kaleciyle karşı karşıyaydı. Kalecinin sağından attı, solundan geçti. Kale bomboştu. Topa vurdu. Top yuvarlandı, yuvarlandı, ama değil kaleye girmek, taca çıktı. Beckham sinirli sinirli Owen'in yanına gitti ve... Kafasına bir tane patlattı.

World Cup 2002

Kim ne derse desin, FIFA serisinin en iyi oyunu World Cup 98'di. World Cup 98'deki heyecanı serinin diğer oyunlarında bulamadım. 2002 FIFA World Cup ise, en az World Cup 98 kadar iyi. Bu da iyi haber olsa gerek.

2002 FIFA World Cup'ta, 2002 Dünya Ku-

grupta oynayamıyorsunuz.

FIFA serisinde artık Beginner'la birlikte 4 ayrı zorluk derecesi bulunuyor. Pek zor bir derece değil ama olsun (sanırım Training yerine eklenmiş). Diğer zorluk dereceleri de değişmemiş.

'Yep' olan yenilikler!

2002 FIFA World Cup'ta gerçekten de çok fazla yenilik bulunuyor. Bu yeniliklerden en vuruğu olanısa Air Play. Air Play oynanıyla artık havadan gelen veya boşta kalan her topa istediğiniz gibi vurabiliyorsunuz. Diyelim ki orta sahanın ceza alanına doğru bir orta yaptınız. Top

havadayken 'D' tuşunda parmağınızı basılı tutarak vurma şiddetinizi ayarlıyorsunuz, top geldiği anda da adamanız otomatik olarak topu yumusatıp vuruyor. 'D' nin dışındaki tuşları da aynı şekilde kullanabiliyorsunuz. Ayrıca artık sadece şutlarda ve paslarda değil, kafa vuruşlarında da vurma şiddetini kendiniz ayarlıyorsunuz.

Air Play oynanışı FIFA'yi çok değiştirmiş ve eğlenceli hale getirmiştir. Bu oynanış sayesinde çok farklı hareketler yapabiliyorsunuz. Mesela, karambol anlarında top havada boşta kaldığı zaman adamanız o karmaşa arasından topu göğüsle indirip, çok sert bir şut çekeriliyor. Veya havadan gelen topları dizile yemusatıp vole vurabiliyor. Her şey, top havadayken parmağınızı (veya kafanızı, hiç farketmez) tuşlarda basılı tutmakla bitiyor.

2002 FIFA World Cup'taki diğer önemli bir yenilikse, yıldız oyuncuların yeteneklerinin oyuna yansıtılması. Her takımda en az bir yıldız oyuncu bulunuyor (halen, İngiltere veya Brezilya gibi takımlarda yıldız oyuncu sayısı epey fazla). Bu yıldız oyuncuların pas, şut, hız ve defans yeteneklerinden hangisi daha iyiye, o yeteneklerini kullandıkları zaman kendilerinin veya topun arkasından alev benzeri bir efekt çıkarıyor. Mesela, oyunda Hakan Şükür yıldız oyuncu ve şut yeteneği çok iyi. Dolayısıyla Hakan kaleye şut çekerken topun arkasından alev çıkarıyor. Bu yenilik oyuna sadece grafiksel olarak yansıyor. Yani oynanış herhangi bir etkisi yok. Ayrıca isterseniz bu özelliğini açıp kapatabiliyorsunuz.

Bu iki ana yenilik dışında, oyunun oynanış mantığı FIFA 2002 ile hemen hemen aynı sayılır. Yalnız, oynanışta ufak birkaç değişiklik daha var. Buna bire, topu rakipten çok zor alabiliyor olmanız. FIFA 2002'de ve diğer FIFA oyunlarında 'D' tuşuya adama girdiğinizde veya 'A' tuşuya çift alındığınızda topa rahatlıkla sahip olabildiniz, ancak 2002 FIFA World Cup'ta işiniz çok zor. Topa 'D' ile girdiğiniz zaman rakibiniz sendeliyor, ama çoğu zaman topu alamıyorsunuz. 'A' tuşuya yaptığınız girişimler de, eğer topa dokunamazsanız kesinlikle faulle sonuçlanıyor. Bunların yanında World Class mod'unda bilgisayarın çok hızlı pas yapması da maç boyunca topa çok az dokunabilemeye sebep oluyor. Konu zorluk derecelerinden açılmışken; Bu defa, World Class zorluk derecesinde orta bir takımla gruptan çıkabilirseniz, kendinizi şanslı sayın. FIFA, '95 yılından bu yana, ilk defa bu kadar zor olarak karşınıza çıkıyor.

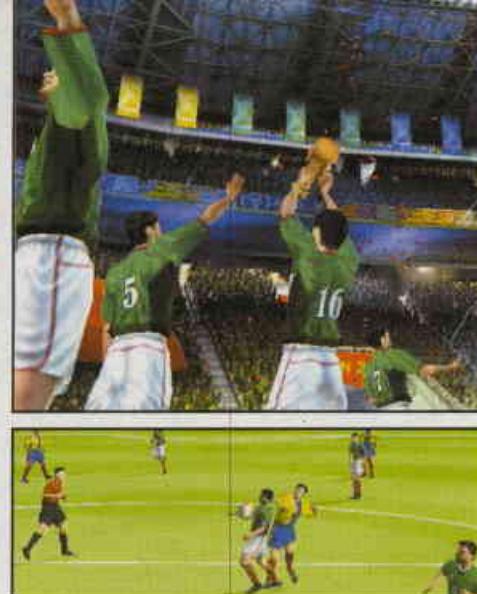
Yeniliklerden bir diğeri ise gerçekçi fizik kuralları. Artık top çok daha gerçekçi hareket ediyor ve oyunculara çarptığı zaman kesinlikle yön değiştiriyor. Yani eski oyunlarda olduğu gibi top adamların içinden geçmiyor. Bu da demek oluyor ki, eğer defanstan topu rahatça çıkartmak istiyorsanız, kendinize hakemin de olmadığı boş vadiler, ovalar ve krokiler (himm) bulmalısınız.

EA Sports oyunun gerçekçi olması için her şeyi yapmış. Buna, maçları yeniden oynayamamanız da dahil. Hatırlarsanız önceki FIFA





Animasyonlar artık çok daha yumuşak.



Kel kafa!

2002 FIFA World Cup'ın belki de en önemli özelliği, Dünya Kupası heyecanını oyuncuya verebilmesi. Peki bu nasıl oluyor? Her şeyden önce, grafikler FIFA 2002'den çok daha iyi. Kaçılmalardan daha detaylı. Futbolcuların suratları çok gerçekçi. Hatta yıldız futbolcuların birçoğunu isimlerine bakmadan tanayıbiliyorsunuz. David Beckham'in sağ bileğinde olduğu gibi 1 numara. Kesinlikle, bir futbol oyunu için şu anki imkanlar dahilinde daha iyi grafik yapılamazdı. Seyircilerse, ilk oyundan bu yana ilk defa bu kadar iyi görünüyor. Bunun yanında oyuna etkileri de çok daha fazla. Maç içinde çok daha coşkular ve tezahuratları daha güçlü. Oyundaki stadyum atmosferi inanılmaz. Maçlardan önce lazer gösterileri yapılmıyor ve seyirciler, takımlar sahaya çıkarken sahaya konfetiler yağıdırıyorlar. Ayrıca maç yapan takımların ufak ve dev bayraklarını görebiliyorsunuz. Her şey enince ayrıntısına kadar düşünülmüş. Oyuna kendinizi kaptırmanız çok kolay.

Spiker ise her zaman gibi aynı. Bu defa oyuncular hakkında yorum da yapabiliyor, ancak nedense gollerde çok sakin. Gollerden sonra 'Aa, gol olmuş' der gibi bir hali var. İlk oyundan bu yana bu değişmedi. Sensible'in PC versiyonunda olduğu gibi 'Gooooool' diye uzun uzun bağırabiliyordu (altı 'o' ile).

Diğer taraf...

Her FIFA oyununda olduğu gibi 2002 FIFA World Cup'ın eksileri ve sorunları var. Bu eksilerden en önemlisi, oyuncunun bir yerden sonra monotoni aşması. Bilgisayarın attığı goller genelde hep aynı. Ya uzaktan muz şeklinde vurarak 90'a atıyorlar, ki buna hiçbir şey yapamıyorsunuz, ya da ortadan girerek kalecinin yanından yuvarlıyorlar. Bunu geçelim, ama World Class'da bilgisayarın yakın mesafelerden saçma sapan vuruşlar yapması affedilmez. Hatta bazen boş kaleye bile topu dışarı atıyorlar. Bunun dışında halen kontrollerde bazı sorunlar var. Bazen topa en yakın adamı seçmek istediginizde seçemiyorsunuz ve o anda kontrol tamamen elinizden çıkarıyor. Kale çizgisine yakın pozisyonlarda da, adamınızın animasyonla birlikte kalenin içine girmesi çok sinir bozucu!

We are the champions, my friend

Ufak tefek eksiklerine rağmen 2002 FIFA World Cup kesinlikle çok kaliteli bir oyun. Oyunun FIFA 2002'den bu kadar farklı olabileceğini sanmıyorum. Eğer elinizde FIFA 2002 varsa ve 2002 FIFA World Cup'ı alıp almamakta kararsız kalıysanız, ben size yardımcı oluyorum: Bu oyunu alın!

Firat Akyıldız | firat@level.com.tr

LEVEL HIT

İlgili İncele • www.ea.com

Yapımcı • EA Sports

Dejektör • EA

Minimum Sistem • Pentium 300, 64 MB RAM, 16 MB E. kartı

Onerilen Sistem • Pentium 500, 128 MB RAM, 32 MB E. kartı

Multiplay • Var

Tür • Spor

Altılar • You Are Play oyunu tarzı. Yıldız oyuncu yeterlerdir. Harika grafikler. Dünya Kupası atmosferi.

Eksiler • Klavye takipları, hep aynı goller atılması. Bilgisayarın bazın çok saçma goller kaçırmaması.

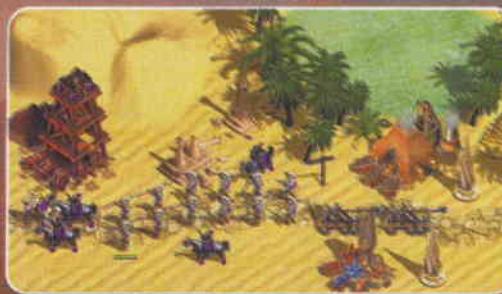
Son Karar • FIFA 2002'nin ekipajlarından sturna belup şapşırımayın, sadece Klasik ödüllünü verirken çok sevci dava etmeyiz artık.

2002 FIFA World Cup, nereden bekarsınız hala PC'de şimdiği kadar yapılmış olsa da lyl futbol simülasyonu.

Alternatifler • FIFA 2002 - Kasım 01 (%92)

UEFA Euro 2000 - Haziran 02 (%85)

World Cup 98 - Mayıs 98 (%80)



warlords battlecry II

■ ■ ■ Oyununu değiştireceksen böyle yapacaksın.

Klasik Warlords sıra tabanlı stratejinin babasıdır. Özellikle eski oyuncuların çok iyi bileceği seri bir iki sene önce kendini grafik bakımından yenilemiş ve daha da iyileştilmiş halde piyasaya sürülmüştü. Battlecry ise serinin gerçek zamanlı oynanabilen hali. Sıra tabanlı bir klasiği gerçek zamanlıya çevirmek öyle eski sistemin yamalanıp yenisine uyarlanmasıyla yapılacak bir iş değil. Bu durumda Ubisoft yepyeni bir oyun yapmış. Her strateji oyununda mutlaka seçebileceğiniz bir sürü ırk vardır. Burada da 12 farklı ırktan birini seçip ona göre bir kahraman yaratılabilirsiniz. Tabiki oyun boyunca kullanacağınız birimlerde buna göre değişecektir. Yarattığınız kahraman aynı zamanda sizin yöneteceğiniz krallığı da belirliyor. Krallıklar bir çoğu oyna konu olan Erahria kitası üzerinde bulunuyorlar. Amacınız ise sınırlarınızı genişleteker 40 bölgeye ele geçirmek. Böylelikle oyunun bitirebiliyorsunuz. Fakat isterseniz bitirmeyip tüm haritayı ele geçirebilir ve böylelikle rakiplerinizi tamamane pes ettirebilirisiniz.

Disposable Heroes

Oyunun en büyük eğlencesi en başta yarattığınız karakteri oyun içinde bir birim olarak kullanabilmeniz ve tüm birimlerinizin savaşırken tecrübe kazanması. Yani bir nevi stratejik FRP oynuyor gibisiniz. Oyun içinde bölgeleri ele geçirip başka bir bölgeye saldırımıza karar verdığınızda savaşa başlarken yanınıza belli sayıda birim alabiliyorsunuz. İşte burada birimlerinizin tecrübe kazanması kendini gösteriyor. Çünkü önceki haritada yüksek bir tecrübe kazanmış herhangi bir piyadeniz kendi ismi ile siz segmeniz için karşınıza çıkıyor. Burada o karakteri yanınızda alıp yeni haritaya daha avantajlı taşıyabiliyorsunuz. Böyle böyle o biriminiz süper bir karakter haline gelebiliyor. Tabi onları kaybetmemek için sizde kastıkça kasıyorsunuz. Kahramanınız ise level atlıyor. Böylece elinizdeki puanları onun özelliklerine dağıtarak belli bir çizgide ilerlemesini sağlıyorsunuz.

Command & Conquer serisinde olduğu gibi burada da ana harita üzerinden hangi bölgeye saldıracağınızı seçmeniz gerekiyor. Önceliğiniz size en fazla gelir getirecek en zayıf bölgeler olmalı. Böylelikle kısa zamanda zenginleşirsınız. Düşmanlarınızın ana kalelerine saldırırken her zaman rastlayabileceğiniz en ağır direnişe hazır olun. Ana haritadaki bu özgürlük açıkcısı çok hoşuma gitti. Zaten oyunda genel olarak bir özgürlük ve çok seçeneklilik havası mevcut. Herşeyi nasıl isterseniz o şekilde de değerlendirebiliyorsunuz. Bu da oyunu tekrar oynanabilir kılmıyor.

Hızlı başlarsan çabuk biter

Bir bölgeyi igale kalktığınız zaman haritanın bir ucunda oyna başlıyorsunuz. Tabiki haritanın tamamı karanlık görünüyor. Oynadığınız

haritaların büyülükleri ana haritadaki büyülüklere aynı orantıda. Sizin ilk yapmanız gereken acilen kaynakları ele geçirmek. Bunun için kahramanınızı madenlerin yanına götürüp o madeni convert etmeniz yani kendi tarafınıza çevirmeniz gerekiyor. Bu özellik yalnızca ana kahramanlarda var. Kaynaklar ise otomatik olarak toplanıyor. Böylelikle köylülerinizin hangisi çalışıyor hangisi tembellik yapıyor gibi çocuk bakıcılığı işleriyle uğraşmaktadır savaşa konsantr olabiliyorsunuz. Fakat üretimi artırmak isterseniz köylülerinizi madenlere atayabilirsiniz. En kısa zamanda gerekli binaları kurarak en iyi birimi üretmeye başlamalı-

Bilgi İçin • <http://www.ssg.com.au/wbc2>

Yapım • Ubisoft

Dağıtım • SSG

Minimum Sistem • Pentium II 380, 64 MB RAM, 32 MB ekran kartı

Önerilen Sistem • Pentium III 800, 128 MB RAM, 32 MB ekran kartı

Multiplay • Internet ve ej 2-8 oyuncu

Tür • Strateji (real time)

Artılar • Grafları çok sevindir. Özgüre oynamalarının sıyrılmazda da bir oyun. Kendini kral gibi hissediyorsunuz. Kulelerini ortaya atmak isteyenlerin gözünde çok iyi bir oyun. Karakterlerin çok fazla.

İşte de olsa... : Kulelerini ortaya atmak isteyenlerin gözünde çok iyi bir oyun. Karakterlerin çok fazla.

Yok... : Hangi sebeple de olsa oyunu kaçırmak isteyenlerin gözünde çok iyi bir oyun. Karakterlerin çok fazla.

İşte de olsa... : Kulelerini ortaya atmak isteyenlerin gözünde çok iyi bir oyun. Karakterlerin çok fazla.

İşte de olsa... : Kulelerini ortaya atmak isteyenlerin gözünde çok iyi bir oyun. Karakterlerin çok fazla.

Eller • Fazla aynı anda pişirmenin, püzzeli eklerde çok fazla.

Savunma • Karaboltio birimlerini seçmede zorlanmadı.

Son Karar • Masik eğlenceli zamanlar çok hoş bir çalışma ortaya

Çıkış Tarihi • Haziran 2002

Alternatifler • **Koleksi:** Airborn's Gun Skies 2002 %60

LEVEL NOTU 83



Hava şartları ve gece gündüz değişiklikleri
çalışmaları birebir etkiliyor.



Savunma kuleleri diğer RTS'lerde göre düşmanı durdurmakta daha etkisiz.

sınız. Oyunun zamanını nümerik klavyedeki + ve – tuşları ile ayarlayabildiğiniz için binalarınız yapılmırken yada upgrade olurken geçen zamanı hızlandırabilirsiniz.

Yapay zeka size saldırmaktan çok kaynakları elde etmek üzerine yoğunlaşıyor. Bu yüzden kaynaklarınızı koruyacak birimleri onların etrafına dizmelisiniz.

Şimdiye kadar stratejilerde yalnızca atmosfer yaratmak amacıyla kullanılan hava koşulları bu oyunda savaşlarınızı birebir etkiliyor. Örneğin yağmurlu havalarda Lightning Tower daha etkili çalışıyor ya da bazı birimleriniz gece daha iyi dövüşüyor.

Sürpriz beşler

Oyun yalnızca ana haritada istediğiniz bölgeyi işgal etmekten ibaret değil. Bazen başınıza rastlansal olaylar geliyor. Örneğin bir bölgenizde isyan正在发生。 Eğer 5 dakika içinde o isyanı bastırabilirseniz o bölgeden sağlam bir para ve iki katı vergi alabilirsiniz. Oyun içinde bulabildiğiniz sandıkları yalnızca karakteriniz açabiliyor. Buradan bir sürü yararlı eşya çıkışada hepsini taşıyamıyoruz. Bu durumda en iyilerini almak zorundasınız. Ayrıca

bazı tapınaklardan quest alıyorsunuz. Bu questler belli bir süre içinde tamamlamazsanız tamamen questi kaybediyorsunuz ve bir daha alma şansınızda kalmıyor. Bazı tapınaklarda ise size bir bilmecə soruluyor ve sizde bir kutucuğu dođdurarak cevap vermek zorunda kalıyorsunuz. Genelde tüm oyun boyunca yanınızdan ayırmayacağınız yardımıclarınız da bu tip questlerle çıkıyor. Bir bölgeyi eje geçirdikten sonra çırkan özette tüm yaptıklarınızı görebiliyorsunuz. Ayrıca kaybettığınız kahramanlarınızı da mezarlıkta görebiliyorsunuz. Genelde haritalarda tüm binaları kurup en kısa zamanda en güçlü biriminizi yapabilerseniz herkesi rahatlıkla silip süpurebilirsiniz.

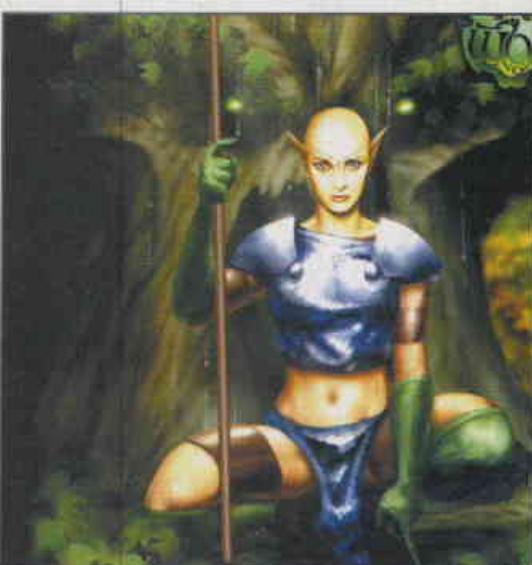
Eğer oyundan çok canınız sıkılırsa random harita üretebilirsiniz. Bu seçenek bazen hatalı planlar üretse de oyunu size tekrar oynatabiliyor.

Warlords Battlecry II oyunun eski meraklıları kadar diğer oyuncuları da memnun edebilecek bir yapıp. Kesinlikle sıkıcı veya tek düzeye değil. Tüm oyun boyunca bir çok yenilikle karşılaşıyor bir çok şeyi keşfetiyorsunuz. Ubisoft bambaşka bir oyun yapmasına karşın çizgisini korumuş ve ortaya çok keyifli bir iş



çıkartmış. Grafikleri çok şirin, haritalar güzel tasarlanmış, müzikler canınızı siksıyor efektiler saçma sapan değil. Eğer gerçek zamanlı strateji ile RPG öğelerini bir arada bulacağınız çok başarılı bir Warcraft benzeri arıyorsanız bu oyun tam size göre. ☺

Burak Akmenek | burak@level.com.tr





Army men rts

Plastik askerlerinizi hatırlıyor musunuz?

Ben kendi küçük plastik askerlerimi çok iyi hatırlıyorum. Her ne kadar çoğu çocuk gibi birşeylerin içini açıp incelerken, yani bozmak için büyük bir heves duyuyor olsam da, genelde oyuncaklarımı iyi bakardım. Çok fazla oyuncakım yoktu, ayrıca yirmibes sene önce, yani ben beş yaşlarındayken mağazalar şimdiki gibi envai çeşit oyuncakla da dolu değildi. O yüzden çoğunlukla ilgimi çeken oyuncakların kopyalarını çeşitli malzemelerden kendim üretmek zorunda kalırdım. Mesela çığınız hatırlamaz ama, bir Ay Üssü Alfa dizisi vardı seneler önce. Birgün bir oyuncaklı vitrininde kocaman metalden yapılmış bir Kartal mekiği modeli görüp delirmiştüm. Ama tabii insan o yaşıta gidipl kendi alışverişini yapamıyor. O yüzden eve döñünce oturup çeşitli malzemelerden ona benzer bir gemi inşa ettim, hem de boyum kadardı. Aynı şekilde uçak gemileri, uzay istasyonları, Osmanlı kadırgaları yapardım. Ve tabii bir de kocaman bir kale yapmıştım, içine girebileceğim boyutlarda,

surlarında plastik askerlerim için mazgallar bulunan dev bir kale, açılabilen bir kapısı ve hendekleri bile vardı. Tabii, kalenin ve üzerinde kurulduğu o büyük halının lordunun kim olduğunu söylememeye bilmem gerekl var mı? Belki de bu yüzden hiçbir halt olamadım, bu diyar hayallere pek değer vermiyor, hayalperestlere de...

Plastik ordular...

Army Men temali oyular konsollarda uzun bir süredir çikıyor, herhalde iyi satıyor olacak ki programcılar bunları yapmaktan vazgeçmiyorlar. Aslında ben çocukların bilgisayar başına saplanıp kalmasından nefret ediyorum, arada bir kere de olsa dışarı çıplık çamur içinde oyular oynamayan bir nesil pek çok açıdan zayıf kalır. Ama bu zamanda plastik askerler bile bilgisayar ekranına düşmüş durumda ve çocukların bunlarla oynaması da bazı açılarından daha sağlıklı gibi görünüyor. En azından sokakları dolduran katil, sapık ve politikacılardan biraz olsun uzak durmaları mümkün olabiliyor.

Army Men RTS bilgisayar için yapılmış bir gerçek zamanlı strateji oyunu. Tabii burada plastik asker ve araçlara kumanda ettiğiniz söylememeye lizum yoktur herhalde. Yeşil askerlerin komutanı olarak sarılara karşı sürdürdüğünüz ezeli savaşa burada da devam ediyorsunuz. Ancak bu defa karşınızda düşman bir anlamda kendi içinden biri, Albay Blintz pek çok zafer kazanmış olan bir Yeşil kumandanıdır, ancak birgün çatışmada kafasından ağır yaralanır. Bunun sonucunda delirir ve taraf değiştirip Sarı saflarına katılır. Bununla da kalmaz, kendine bir krallık kurmaya ve ordu toplamaya başlar. Yeşil taraf büyuen bu

tehdit karşısında emektar Sarge ve adamlarını Blintz'i durdurmakla görevlendirir. Ancak Blintz'in krallığı hayatı büyümüş, tüm bir evi ve bahçesini sınırlarına katmıştır. Bu yüzden Yeşil askerler her adımda savaşmak zorundadırlar. Yani sizin anlayacağınız konu pek öyle karmaşık, heyecan uyandıran cinsten değil, ama bunun pek sakıncası da yok bence.

I LOVE U SARGE!

Army Men hiçbir sıradışı iddiyası taşımayan, bu oyun türünde hiçbir yenilik katmaya çalışmayan bir yapılm. Bu yüzden olsa gerek çok fazla bir hayalkırıklığı yaratmıyor, hatta aksine tüm eksiksliklerine karşın kendini biraz olsun sevdirebiliyor. Herşeyden önce oyun grafikleri tamamen üç boyutlu, ancak bu durum

Bilgi İçin • www.3do.com

Yapım • Pandemic Studios

Ödülüm • 300

Minimum Sistem • P2-233, 64 MB RAM, 16 MB grafik kartı,

310 MB sabit disk alanı.

Önerilen Sistem • P2-400, 96 MB RAM, 32 MB Grafik kartı.

Multiplay • Internet ve LAN üzerinden 2-4 kişi.

Tür • RTS

Arıtlar • Hızlı grafikler, güzel arka sahneler, sorunsuz çalışma ve yüksek oynanabilirlik.

Ekseller • Tekdüze göre tasarım, düşük yapay zeka, artık hayatı estiren bir oyun tasarım.

Son Karar • Ciddi ve detaylı yapımlardan sıkıldığınızda, Army Men arasında cereza niyetine oynanabilecek bir oyun.

Alternatifler • Dark Reign 2 - Ağustos 00 (%88)

World War 3: Black Gold - Mart 02 (%84)

LEVEL NOTU **0.68**





hayli eski makineleri bile kasıyor. Tabii 3D denince çoğu oyuncunun aklına tuhaf kamera açları ve düşük oynanabilirlik gelebilir, ama aslında durum öyle değil. Army Men tıpkı Warcraft 3 gibi sabit bir kamera açısı kullanıyor ve savaş alanına kısıtlı miktarda zoom yapma imkanı tanıyor. Her ne kadar bazı durumlarda bu sabit kamera açısı askerlerinizi seçmekte zorluk çıkarsa da, bunun dışında pek fazla sorun yaşamaiorsunuz. Grafik kalitesi gördüğüm çoğu 3D strateji oyunundan daha iyi olduğunu bile söyleyebilirim. Birimlerin boyutları gözden kaybetmenize sebep olmayacak kadar büyük, haritalar ise size aslında minik askerlerle oynadığınızı asla unutturmayacak

detaylarla dolu. Mesela bahçede geçen bir günde küçük su birikintileri içinde yüzen kurbağa larvaları, bitkilerin arasına düşüp unutmuş kırık oyuncak parçaları ve daha pek çok detay oldukça belirgin biçimde bunun bir "oyun" olduğu hissini veriyor. Çeşitli görsel efektler de fazla abartıya kaçılmadan yeterli biçimde kullanılmış, özellikle ateş ve patlamalar hayli iyi. Eh, ne de olsa bu bir savaş.

Ama bu savaş bilgisayarda oynamaya alıştıklarınızdan çok ta farklı değil. Army Men daha Command & Conquer zamanında ortaya konmuş belirli bir RTS formülünü aynen uyguluyor, yeni hiçbir şey katmıyor. Hatta asılna bakarsanız yeni nesil oyuncularla kıyaslandığın-



da Army Men pek çok açıdan zayıf kalıyor. Herseyden önce birim yapay zekası genellikle C&C zamanından dahi iyi sayılmaz. Sniper ve Medic gibi bazı birimler nispeten "akılçılca" bir davranış sergileseler de, çoğu zaman adamlarınız ağır ateş altındayken bile sersemce davranışlarırlar. Yeni oyunlarda standart hale gelen saldırganlık seviyesi ayarları, devriye ve yol bulma emirleri, insiyatif kullanma seçenekleri gibi şeyler bu oyunda yok, bu da birimlerinize devamlı göz kulak olmanız gerekiyor. Yapay zeka düzünlüğünün bir diğer anlamı da savaşta taktik uygulamaktan ziyade çok sayıda adamlı baskın yapmanın ön plana çıkması demek oluyor. Doğrusu Starcraft ya da Dark Reign 2 oynamaya alışmış bir oyuncu için böylesine bir eskiye dönüş aşırı sıkıcı olabilir.

Sarge?

Army Men çok büyük haritalara sahip sayılır, zaten görevlerin çoğu da kendi üssünü kur, ordu yap, düşman üssünü patlat manşetinde tasarılmış. Arada bir az sayıda adamlı özel görevlere çıktıığınız da oluyor, ancak çoğunlukla görev tasarımları pek heyecan verici değil. Üs kurmak için plastik ve enerjiye ihtiyacınız var, bunları da etraftaki oyuncaklardan filan toplayorsunuz. Piyade ve binalar için sadece plastik yeterli olurken, motorlu araçlar için bolca enerjiye de ihtiyaç duyuluyor. Ancak haritalar çoğu zaman kaynak açısından pek zengin değil. Neyse ki Medic birimi bina, arac, asker ayırdetmeden herkesi iyileştirebiliyor.

Görev aralarında oyun motoruyla hazırlanmış kısa ara sahneler var. İlginçtir, bu ara sahneler içerdikleri mizah unsuru açısından oyunun en iyi kısımları denebilir. Eğer ara sahnelerdeki mizah anlayışı tüm oyuna yayılmış olsayı Army Men rahatlıkla çok daha iyi bir oyun haline gelebilirdi. Ancak maalesef bu haliyle sıradan bir RTS olmaktan pek kurtulamıyor.

Tabii her RTS'de olduğu gibi Campaign dışında tek haritalık görevler oynamaya imkanınız da var. Ayrıca eğer isterseniz Multiplayer karşılaşmalar da yapabiliyiniz. Ancak doğrusu oyunda renkleri dışında pek bir farkları olmayan iki taraf kaptırmak ne kadar ilginizi çeker bilemiyorum. Şahsen en azından üç tama men farklı fraksiyonun olduğu strateji oyunlarına alıştıktan sonra Net üzerinde plastik asker kaptırmak fikri bana çok çekici gelmiyor.

Sonuç olarak Army Men için sadece vasıt bir oyun denebilir. Çok eskilerde kalmış bir oyun formülünü birebir uyguluyor, bunu yaparken zırt pırı çöküyor ya da deli gibi sistem istemiyor. Ancak sırı düzgün çalışıyor ya da gocukluğumda oyuncak askerleri hatırlatıyor diye bu oyunu strateji ustalarına tavsiye edecek değilim. Eğer ciddi oyunlardan çok canınız sıkılırsa arada gerez niyetine oynayabileceğiniz bir yapıp bu, ama mucize beklemeyin. ☺

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



global operations

Hırsız polisçilik nereye gidiyor?

Hiç düşündünüz mü, büyük oyunları yaratın acaba yapımcılar mı yoksa biz miyiz? Bir oyunun peşinden sürüklendiğimiz bir zamandayız. Hiç açık görüşlü değiliz. Elimize aldığımiz yeni bir oyunu hemen o taptığımız, başından kaçımadığımız oyunla karşılaşmaya giriyoruz. Bazen onla bile uğraşmadan kaldırıp eskisine devam ediyoruz. Son zamanlarda ucu bucağı alınamayan Counter-Strike hastalığını bu sınıfa dahil etmem pek de yanlış olmaz gibi. Nedir kardeşim bu? CeSe, CeSe diye geziniyoruz etrafında? Tamam oynayalım da biz farklında olmadan asıl işi oyun yapmak olan insanlar alternatifler yaratıyor.

Tamam belki Global Operations Counter-Strike'dan güzel olmayı bilir. Ama bu mantıkla bütün Türkiye'nin de benim gibi Galatasaraylı olması gerekiyor. Her elinde MP5 tutanı CS ile karşılaşmaya devam edersek hiç birinin ufku açılamayacak. Hepiniz belli polygonlar arasında sıkışık kalacağız. Bizim yüzümüzden mesleğini sanat yapmış oyuncı yapımcıları da "bizim oyunumuz CS'den güzel" şeklinde nabza göre şerbet dökmeye başladı. Biraz fazla mı azarlar gibi oldum ne? Neyse siz bunları düşüne durun, işte size Global Operations.

kendi içinde bir amacı var sadece. O da açıkçası alıştırmadan başka bir işe yaramıyor. Yine bu bölümlerde bilgisayar kendi yönettiği adamlara size yaverlik etmeye çalışıyor. Ama tabii bilgisayarın yönettiği adamdan hayır gelir mi? Verdiğiniz komutlara uymayıp kafasına göre oraya buraya gitmesi can sıkabiliyor. Buna kendi görevini yapmayan adamlarınız da dahil. Buraya kadar anlattıklarım tek kişi oynarken karşılaşacağınız özelliklerdi. Bundan sonrası hem tek hem de multiplay oyun için geçerli ana kurallar.

Global Operations biraz Team Fortress'ı andıran bir oyun yapısı içeriyor. Oyunda seçe-

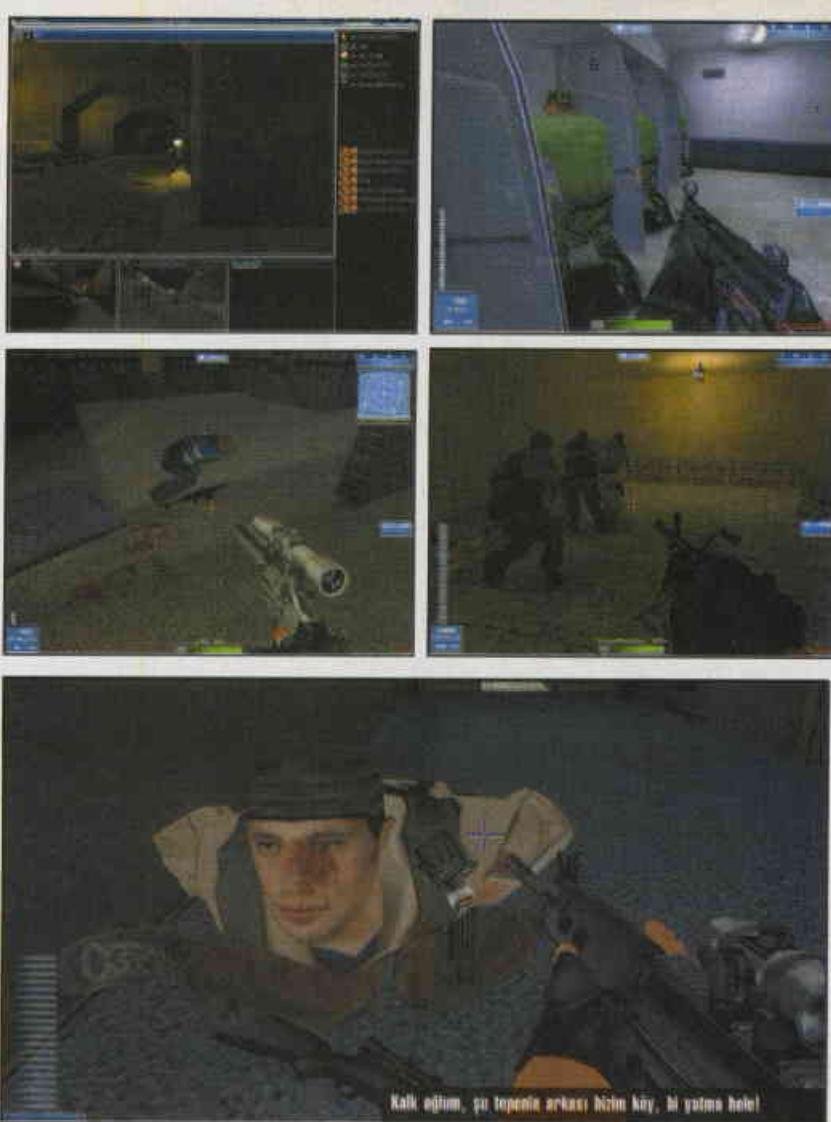
Bir oyunu rakiplerine göre değil kendi sınıfı içinde quanlayabilmek gerçek oyun kültürünü gösterir.

Single tiyatro

Hatırlarsanız Barking Dog Studios CS 5.0'ın yapımına katılmıştı. Haliyle bu işten fazlasıyla anlıyorlar. Bir de işin içine CS'nin hala ciddi rakip olması gibi bir tehlike girince mecburen bu yönde çalışmalar hızlandı ve ortaya Global Operations çıktı. Oyun aslında multiplayer oynanması için tasarlanmış ama netten dağıtmamak için zorla içine bir de single player bölümü konmuş gibi duruyor. Single player bölümlerinin bir konusu yok. Her bölümün

bileceğiniz 7 ana görev var. Bunları her harita girmeden önce seçiyor, daha sonra da bütün harita boyunca bu görevle oynuyorsunuz. Bunlardan biri hariç diğerlerini tahmin edebiliyorsunuzdur. Demolition Man, Heavy Gunner, Commando, Recon, Medic ve Sniper. Bu görevlerin en çok ilgi çekeni Recon ve Demo Man olacaktır. Recon işini sessiz halleder, elindeki yaşam teşpit aletiyle ortamdaki canlı nesneleri belirleyerek usulca yaklaşır ve en sakin şekilde ekrandan siler. Elindeki aletin





farklı uzaklıklardaki nesneleri tespit etmek için 3 ayrı modu var. Demo Man bildiğimiz patlayıcı uzmanı. Zaman ayarlı ve uzaktan kumandalı C4'lerle ilgilendi. Ayrıca ortamda bombaları etkisiz hale getirebilme özelliğine de sahip. Bu özelliğini kullanırken eline bombayı alıyor ve başlıyor hangi kablonun kesilmesi gerektiğini tespit etmeye. 10-15 saniye içerisinde bunu belirliyor ve siz de o kabloya bir kesik atıyorsunuz ama 5 saniyeye kurumuş bombalar da var. Bu yüzden %33 şansınızı kullanmanız gerekebilir.

Diğerlerine gelince, Heavy Gunner ağır makineli kullanıyor. Medic ona buna iğne yapıyor. Sniper haliyle snipe ediyor. Commando kendi halinde ortalarda takılıyor. Bir de bütün bu görevlerin dışında çok ilginç bir görev daha var. O da Officer. Oyunu dışarıdan yönetip herkesi izleyerek herkese gerekli komutları veriyor. Takımının ele geçirdiği kameraları görebiliyor ve bu şekilde savaş alanı hakkında da bilgi veriyor. Ama tabii realist yaklaşmak gerekiyor böyle bir durumda kimse sizin dinlemiyordur. Bu yüzden de Officer rolünü üstlenen az insan var. Her asker çeşidinin kullanabileceği özel silahlar ve eşyalar var. Mesela yaşam tespit eden cihazı Recon'dan başkası kul-

lanamıyor. Silahlar da buna benzer bir şekilde dağıtılmış. Ama oldukça esnek bırakılmış. Yani asker sınıfı olmayan bir silaha elini bile süremez diye bir şey yok. Sadece kuşanabilme kapasitesi çok yüksek değil. Sınıflarla ilgili daha geniş bilgi oyunun Training bölümünden veriliyor. Ama farkettim ki verilebilecek bunlar bütün bilgiler değil. Biraz da kendiniz keşfediyorsunuz.

Bekleme odasında yudu yayını

Oyunun training bölümülerini geçtikten sonra görevler başlıyorsunuz. Görevler esasında multiplay oyunun NPC içeren bir kopyası. Yani muliply haritalarda da aynı düzen geçerli. Öncelikle elinizdeki para ile silah ve eşya alımına giriyorsunuz. Silahlar sınıfınızın öngördüğü silahlar oluyor. Eşyalar da onlara uygun oluyor tabiki. Örneğin Assault Rifle için 3x ya da 5x döerbün alabiliyorsunuz. Bir de üstünde zırh giyebiliyorsunuz. E zaten daha da ne olsun. Belli bir süre sonra isterseniz oyuna dahil olabiliyor isterseniz Spectator moduna geçebiliyorsunuz. Yeri gelmişken bu moddan da bahsedeyim. Officer'ın da aynı arabirimini kullandığı bu mod şimdide kadar Multiplay FPS'lerde gördüğüm en iyi izleme modu. Her

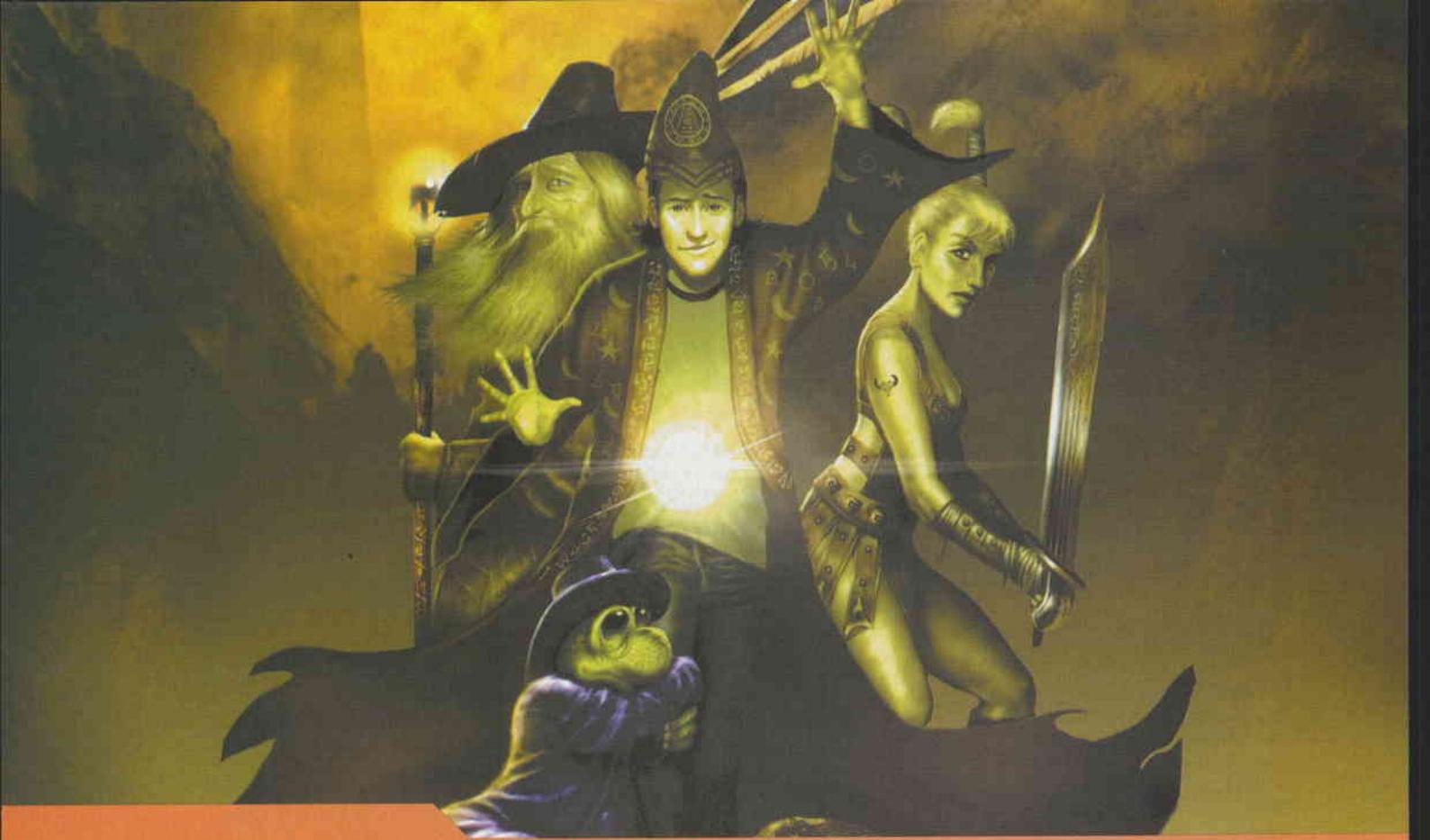
adımı ve haritanın değişik yerlerini hem krokiden temsil eden simgelerle hem de kameralardan görüntüleriyle izleyebiliyorsunuz. Daha açık olamazdı. Tasvir etmeniz için HLTV'ye benzediğini söyleyebilirim. Bu modu terkedip oyuna girince çarpışma başlıyor. Önce biraz yerde kırkınyorsunuz. Belli bir dayanma sınırınız var. Bu sürede Medic gelirse sizi ayağa kaldırıyor. Yoksa en yakın yükleme noktasında oyuna tekrar dahil olmayı bekliyorsunuz. Bu bazen 5 bazen 35 saniye olabiliyor. Otobüsü kaçırsanız yine satın alma ekranına veya izleme moduna dönüp vakit geçirebilirsiniz. Oyun kendi fizигine sahip ve de ben bu motörün çok da değişik veya hatalı bir yanını görmedim. Fakat tarzının herhangi başka bir oyundan farklı olduğu belli oluyor.

Azıcık ucundan motora girmişken teknik özelliklere gelelim. Lith Tech Engine bu aralar oldukça popüler olmaya başladı. Global Ops da bu motoru kullananlardan. Efektlerin içinde karakter animasyonları olmadıkça çok büyük bir hata gözlenmiyor bu motorda. Kaplamalar ve animasyonlar oldukça iyi. Gayet standart düzeyde grafik kalitesine sahip oyun diğer rakiplerinden geri kalmıyor. Hatta bence silah modellerinde bir adım önde. Ayrıca oyunun çok da mütevazi sistemlerde rahat çalışmayıcağını da ölürtmeden geçmeyeyim. Haberleşme için kullanılan radyo komutları ve diğer ses efektleri gayet tatminkar. IP üzerinden konuşma oyuna eklenen iyi bir özellik. Ama böyle bir oyundan müzik asla bekleyemeyin.

"Global Operations sonuç olarak nasıl" derseniz, amcalar uğraşmışlar derim. Hakkını vermek gerek, gereken çoğu şeyi eklemiştir. Hatta fazlası bile var. Orjinal bir iki fikir hoş olmuş. Yalnız oyun sanki Team Fortress modeli ile düz CS modeli arasında kaybolup gitmiş. Bir tane sine ağırlık verilse sanki biraz daha iyi olurdu. Hep piyasa kayısının sonuçları bunlar. Eğlenceli olduğu kesin. Ama ne kadar süre yaşar siz tahmin edin.

Onur Bayram | onur@level.com.tr

İlgili	www.globalopsgame.com
Yapım	Barking Dog Studios
Değerlendirme	Crave Entertainment
Mınlumum Sistem	Pi 450, 89MB RAM, 500MB HDD
Önerilen Sistem	Pi 300, 128 MB RAM, 600MB HDD
Multiplay	Çoklu seçenekler
Türk	Multiplayer Taktik FPS
Artılar	Türkçe eklerden kısmen yeterli. İly bir grafikle ve sisteme bağımlı. Yeterince eğlenceli.
Eksikler	Konu biraz kaygı gibi. Oynaması çok yok. Rakipleri çok hırçın ve popüler.
Yeni Karar	Birkaç denemeye değer bir oyun. Single çak gücü olmasa da mutlu ile kurtarır. Ama yine de rakiplerine yarlı düşmeli acı bir gerçek.
Alternatifler	Counter Strike Team Fortress



simon the sorcerer 3D

Büyü aleminin zipir delikanlısı tekrar aramızda. Ama...

Yaklaşık dört yıldır çıkışması beklenen Simon the Sorcerer 3D en sonunda gün yüzü görebildi. Açıkçası artık seriden umudu mu kesmiş ve adventure aleminden bir yıldız kaydı diye düşünürken, Simon'ın 3D bir şekilde çıkagelmesi hoş bir sürpriz. Peki neden bu kadar zaman aldı? Özellikle Simon I ile Amiga'da tanıştığımı ve Simon II'nin de 1995 yılında çıktığını hatırlayınca, oyun dünyası için hayli uzun bir ara olduğunu düşünüyorum. Aslında bu aralık boyunca Simon oldukça zor günler geçirmiş. Elvira ve Waxworks gibi efsane oyunlarının yaratıcısı AdventureSoft (şimdiki Headfirst) öncelikle Simon 2.5 için kolları sıvamış. Projede bir hayli ilerlemelerine rağmen, oyun 2D olduğu için ve o günlerde de Tomb Raider önderliğinde

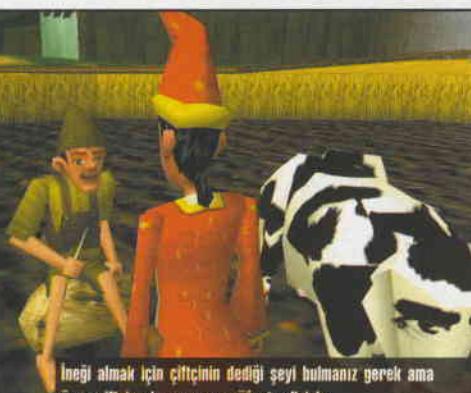
Oradan oraya depar atmaktan bulmacalara kafa yormaya ne haliniz, ne de şevkiniz kalıyor.

bir 3D firtınası estiği için dağıtımcı bulamamış ve ortada kalmışlar. Vazgeçmeyip sil baştan demisler ve Simon'ı üç boyutlu yapmışlar. Bu sefer de dağıtımcı firma Hasbro Interactive'in kapatılmış, Simon'ı günümüze kadar karanlığa gömmüş; anlayacağınız Simon'a nazar dejmiş.

çıkıp da baş rahiye konuşurken, eve geri dönen bilmek için yine Calypso'yu bulmanız gerektiği ni ve yine Sordid'in bir şeyler çevirdiğini anlıyorsunuz. En iyisi vakit kaybetmeden yola koymak.

Nerede kalmıştık?

Hikaye kaldığı yerden devam ediyor. Küçük bir hatırlatma yapmak gerekirse, Simon II'nin sonunda kötü büyüğün Sordid, Simon'ın vücudunu çalmış ve onu dımdızlak ortada bırakmıştır. Dünyalarası kapının varlığını keşfeden Sordid, yeni vücudu ve yeni planlarıyla bir kez daha piyasaya çıkıyor. Amacı portalın sırrını çözerek dünyaya transfer olmak ve kendi mamullü bir tür 'cola' ile insan ırkının beynini yıkamak! İşte bu noktada Simon olaya el atıyor ama tabii önce ruhuyla bedenini tekrar bir araya getirmesi gerek. Eski dostunuz Calypso'nun bağı çektiği bir rituelle kayıp ruhunuz çağırılıyor ve birleşme işlemi gerçekleşiyor. Her şeyden habersiz, bir tapınakta kendinize geliyorsunuz. Neler döndüğünü öğrenmek için tapınaktan çıkışana kadar size moruk bir peri eşlik ediyor (bu aynı zamanda oyunun tutorial bölümünü). Açık havaya



Ineği almak için çiftçinin dediği şeyi bulmanız gereklidir ama önce çiftçiye konuşmasını öğretmelisiniz.

Bilgi İçin • www.headfirst.co.uk

Yapım • Headfirst Productions

Dağıtım • Adventure Soft Publishing

Minimum Sistem • PI-300, 84 MB RAM, 8 MB ekran kartı

Onerilen Sistem • PI-400, 128 MB RAM, 16 MB ekran kartı

Multİplay • Yok

Tür • Adventure

Artılar • Bizzat Simon! Sağlam espler, eğlenceli bulmacalar,

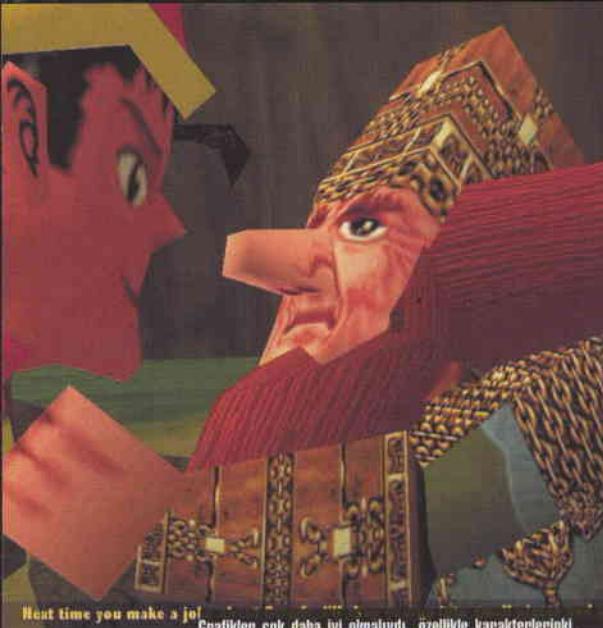
İlginc senaryo.

Eksiler • Grafikler dört yıl öncesinden kalma gibi, karakterlere ismeyorsunuz. 3D tu olsamak. Bölümter gereksiz genelikte ve yeterince doldurulmadı.

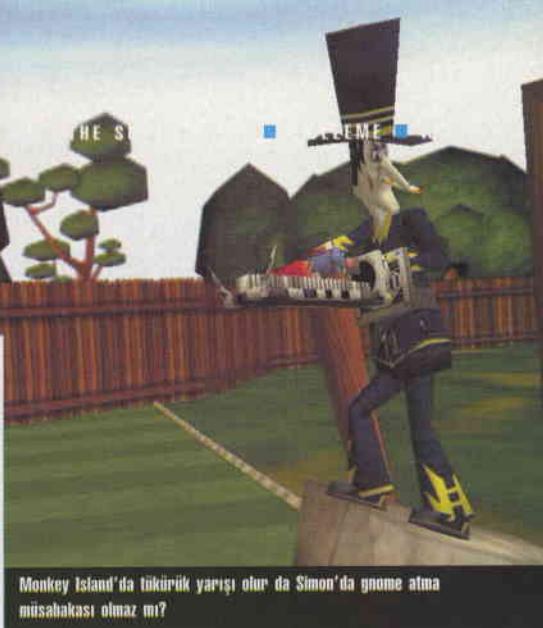
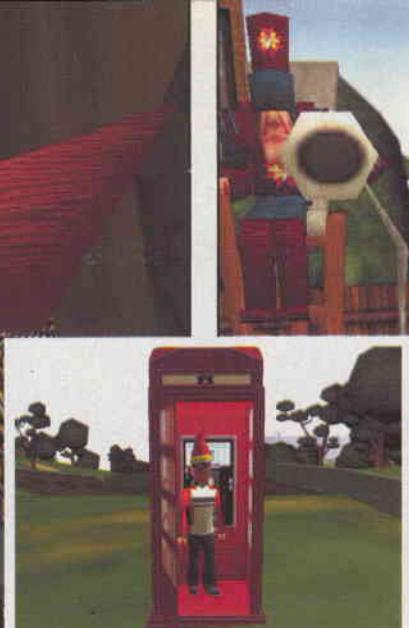
Son Karar • Simon macerası üçüncü hedefe geçiş adıma yaklaşır bir şekilde yapamamış, özellikle görsel anlamda çok data sajları bir oyun olmamış.

Alternatifler • Escape from Monkey Island Ocak 98 (%98)
Grim Fandango Ocak 98 (%98)

LEVEL NOTU **068**



Heat time you make a job!
Grafikler çok daha iyi olmuştu, özellikle karakterlerinki.



Monkey Island'da tükürük yarışı olur da Simon'da gnome atma müsahabası olmaz mı?

Giyerim cübbeyi, takarım kukuleti!

Oyunumuz, üçüncü şahıs perspektifinden oynanıyor ve tipki Tomb Raider gibi oruç kamerası kullanıyor. Ayrıca sabitken birinci şahıs perspektifine geçip, etrafınıza bakabiliyorsunuz, Üç farklı hareket modunuz var; yürümeye, koşma ve depar! (Biraz oynayıp da acayıp uzun mesafeleleri katetmeniz gerektiğini görünce, depar modunun olduğuna dua edeceksiniz.) Objelerle ilişkiniz, Grim Fandango'da olduğu gibi; işine yaranan bir şey görünce Simon direk kafasını çeviriyor. Sağ üst köşedeki üç kutu, sırasıyla paransızı, baktığınız objeyi ve elinizdeki objeyi gösteriyor. Bu açıdan oyunun gayet pratik bir arayüzü olduğu söylenebilir. Normal save/load sisteminin yanı sıra genellikle tehlikeli bir bulmacadan önce bulunan quicksave tabletleri var. Yani olur da ölürseniz, tabletin bulunduğu noktada canlanıveriyorsunuz.

Simon 3D gereğinden fazla geniş bir oyun; bölgüler at koşturulacak cinsten. Oradan oraya depar atmaktan bulmacalara kafa yormaya ne haliniz, ne de sevkiniz kılıyor. Ulaşımı telefon kulübeleriyle sağlamak iyi fikir ama yeterli de-

gil. Tapınak, orman, şehir, bataklık derken kilometrelerce yol katediyorsunuz. Simon evreni içinde fantastik karakterlerle dolu. Calypso, Swampling, Runt gibi tanındık karakter oyuncularının yanı sıra dwarflar, gnomelar, golemler ve daha niceleri Simon'ı bekliyor; oyunda 50'nin üzerinde karakter mevcut. Bulmacalar da her yol mubah; genellikle birisi için bir şeyler yaparak, kendi engellerinizi kaldırırmaya çalışıyorsunuz. Zor değil ama koşturmaca kısmı çok sıkıcı. Diyaloglar her zamanki gibi eğlenceli ve artık daha çok bel altı esprili var (yaşasın!). Simon yine faulü oynuyor ve eskiye nazaran daha müzip ve ukala.

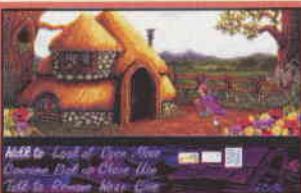
Üçüncü boyutu kavramak...

Simon, tüm karakterleri ve mekanlarıyla alabileğine 3D ama ne renkler ne de poligonlar tat vermıyor; ekibin ilk 3D çalışması olduğu her haliinden belli. Örneğin iç mekanlar aşırı karanlık ve karakterlere, özellikle Simon'a bir türlü isınamıyorsunuz. Çevresel elemanlar da çok baştan savma gözükmektedir. Oyun, maalesef 1024x768 çözünürlüğün hakkını veremiyor. Bu

anlamda grafiklerin bir tarz yakaladığını söylemek güç. Oyun, Prince of Persia 3D'nin kullandığı NetImmerse grafik motorunu kullanıyor ve 'gerçek zamanlı' tabir edilen her türlü görsel özellik sözde mevcut. Müzikler özgün ama fark edilecek kadar değil. Seslendirme ise karakter ayrımı yapabilecek kadar baskın değil.

Simon'in ilk çıkıştı gerçekten adventure alemini renklendirmiştir. Evet, LucasArts oyunlarından, özellikle Monkey Island serisinden etkilenen apaçık ortadaydı. Ama Simon, olayları ele alış biçimini ve esprili tarziyla daha çok İngiliz mizahına yakın oldu hep. Şimdi ise 3D olması Simon'a tamamen farklı bir hava katmış. Artık daha hareketli ama o eski 2D şirinliğinden eser yok. Üstelik üçüncü boyuta ismine yakışır bir geçiş yaptığı da söylenemez. Adventure anlamında belki köklerine fazla bağlı kalmış. Simon grafiklerini toparlayıp işin içine biraz da büyütüp, belki Harry Potter'a dişli bir rakip olabilirdi. Yine de Simon 3D sağlam espriler ve taşlamalar hatırlına cefası çekilebilecek bir oyundur.

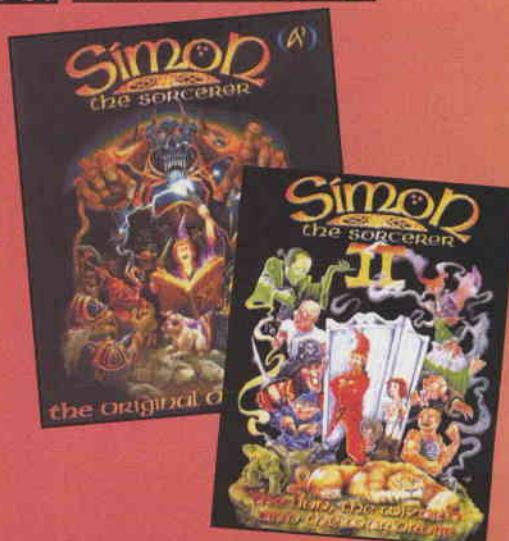
Güven Çatak | guven@level.com.tr



Simon iki boyutluyken...

Bir vərisi, bir yokmuş. Evvel zaman içinde, dünyanın bir kösesinde, Simon'ın bir çocuk yosarmış. Simon'ın 13. doğum günü için tek istediği sadece bir Gameboy'muş. Anna o gün oğzunda girip bir kitap bulunan garip bir köpek çıraklımış. Ailesi Simon'a, köpeğin doğum gününü hediye etmediğini bir türlü söyleyememiş ve köpeğe evde bakmasına izin vermiş. Garip kitabı da havanın bir yere koldırılmış, unutulmuş. Oradan bir süre geçtikten sonra köpek tovan arasındaki kitabı bulmuş ve yine arasında Simon'a getmiş. Kitabın öpüşmesiyle, Simon kendini boyanan hokim olduğu fantastik bir dünyada bulmuş... Evet, Simon the Sorcerer (1993) oyusu böyle yapılmış. Hikayenin gerisine gelince, anıksa büyücü Calypso eve döndür kapısını açtıktan sonra, Simon onu köyü meslektösi (ve eseli düşmanı olacak) Sordid'in elinden kurtarmalı ve birçok buddreden sonra kurtarıcı...

Evine geri dönen Simon, etik işin olmadığı gibi kukuletanı rafa kaldırıp, hayattına kaldığı yenden devam etmeye karar alır. Ami AdventureSoft ekibi onuyla oyun fikrine olumsuz gerek ki: Simon the Sorcerer II - The Lion, the Wizard and the Wardrobe (1995) ortaya çıkar. Oyunla onların patlatılmaması, Simon'ın Van Halen konserine gitmeyeceğini söyleyeceklerdir. Bütçesi yüksek ve deha da zayıflaşmış olan Simon konserde doğrultukten, hic de yüzüne almadıklarını bir oerde Sordid'in canlandırdıktan hemen önce tanık olurlar. Kötülerin kötüsü Sordid geri dönmüştür ama sadece hayretler olacak! Göçünü tekrar kazanıp, Simon'dan inkarnasyonu almaya ihan bir vücuda dönüşmesi gerekmektedir. Simon ise tüm bu kumusuya, evi döndürince odasında garip bir dolap bulmuştursa da, Degrudan Sordid'in zindanlarına açılan bu tuzak dolabın gücü, neye li Simon'ı sadece Calypso'nun yanına yollamaya kadar yeten, iki eski dost tekrar buluşmuştur ve Simon'ın yine eve geri dönmeye gibi küçük bir şansı vardır...





spiderman the movie

Face it tiger! You hit the jackpot! (Mary Jane, Peter'in çıkış teklifini kabul ederken)

"Aranızda çizgi romanları ve sonu belirsiz maceraları sevenleriniz var mı? Lütfen bir adım öne çikın... Yas Süper kahramanlara ve olağanüstü yeteneklere inanır mısınız? Güzel, siz birer adım daha öne çikın... Peki bir gün böyle bir güçe kavuşturacağına inanın var mı? Siz de koşarak buraya gelin... Yeni evinize hoşgeldiniz!"

Burada önce inanmayı, sonra inancın dört boyutlu bir dünyada nasıl değişikliklere yol açabileceğini öğreneceksiniz. "Hayalgünüz" dediğiniz kişiyi aynada etiyle, kaniyla görmek istemez misiniz? İnancınız hayallerinize hizmet edecektir, tek yapmanız gereken bunun bilincinde olmak. Biliç inancı doğurur! Ya sonra? Gerisi bayır aşağı... Gerçi geri dönüş biletini

konusunda sorun yaşayabiliriz, ama buraya kadar gelebildiğinize göre dönmemi düşünmeyeceğinizden de eminim.

İlk dersimize gelince, buyrun içeriğeki ekranada, az önce geldiğiniz dünyadaki süper kahramanlardan biri anlatıyor, kulak kesilin ne diyorlar bakalım?"

Son zamanlarda unutulmuş kahramanlar yeniden mi canlanıyor nedir? Çoğu çizgi roman tutkunun gönlünde taht kuran örümcek adam, önce sinemada yeni bir filmle, şimdi de filmin oyunuyla tam karşımızda duruyor. Peter Parker, nam-i diğer Örümcek'in neden diğer kahramanlardan özel bir yeri olduğu açıklar dostlar, çünkü o da bizlerden biri gibidir.

"Öncelikle bu düşüncesi silmeniz gerek, bizlerden biri olmadığı apaçık ortadır. İnsan formunda bir örümcek o. Farklı güçler istiyorsanız, o gücün kaynağı gibi düşünmeyi ve ona inanmayı öğrenmelisiniz."

Faturasını öder, May halasına bakar, çalışır, Mary Jane'i sever, en kötü durumlarda bile esri yapar, korkar, "biz"e en yakın süper kahramandır Örümcek Adam. İnsani duyguları hala sıcaktır ve kendini de o inanılmaz haretleri haricinde böyle sevdirmiştir.

Böl bilgisayar makyajıyla süslenmiş filmi siz bunları okuduğunuz sirada çoktan çıkış olacaktır. Az sonra açıklayacağım oyuna

gelince, bire bir filmini takip eden epey güzel demolarla süslenmiş gerçek bir eğlence malikenesidir.

Örümcek hissi

Oyunun kopasını alıysanız dikkatli olmanızı öneririm, çünkü piyasadaki bir grup kopya



Bilgi İçin • www.activision.com

Yapım • Gray Matter LT

Dağıtım • Activision

Minimum Sistem • PII-500, 128 MB RAM, 32 MB 3D ekran kartı
(1MB özellilik)

Önerilen Sistem • PII-1000, 256 MB RAM, GeForce3

Multitplay • Tok

Tür • Action Adventure

Açıklar • Domaları ve grafları çok kaliteli. Hareketlerin çokluğu ve perçinliği atmosferi bir hayatı artırır.

Eşler • Uzun kamerası açısında sıkılık çekmeliyiz, kontroller için bir süre traşa ihtiyacımız var. Grafik kontr olarak da eu az GeForce istiyor.

İş Karar • Yüksek sistem istiyolarına rağmen nizamli ve oyazaklı.

Alternatifler • Spiderman - Kasım 01 (%74)

LEVEL NOTU

versiyonu install'ın ortalarında bir yerde takılıyor. Dikkat etmeniz gereken diğer bir nokta da, o güzel animasyonları ve grafikleri izlemek için maalesef en az bir GeForce karta sahip olmanız gerekti. Benim Ultra TN2'mde "sende transform and lightning özelliği yoktur, ben çalışmam arkadaş" diye bir uyarı verip açmadı bile. Neyse ki, dergi denilen yüce kuruluşta oyunu anlamayı başardım.

Spiderman - The Movie, sinema filmini ve dolayısıyla orjinal örümcek adam öyküsünü birbir takip ediyor. Oyuna başladığınızda kendinizi henüz gerçek örümcek adam kimliğini bile bulmamış parçaya yeraltı kulüplerinde Amerikan güreşleri yapan Peter Parker olarak buluyorsunuz. Sonraki günlerin birinde yanınızdan geçen bir hırsızı durdurmanız hayatınızın dönüm noktası olur. O şahsiyet o gece tamamen tesadüf eseri evinize girerek babanız olarak gördüğünüz Ben amcanızı öldürür. Bu olay süper kahraman olmak ve tüm suçlulara karşı sonu olmayacak bir savaş açmanız için yeterli bir sebeptir.

"Gördüğünüz gibi hayatı boyunca kendisiyle beraber bir sürü insanın da kaderini değiştirmeyi başarmış kişilerin ruhunda aslında derin yırtıklar vardır ve kimileri bundan ilham alırken, kimileri de bunu en büyük silahları olarak kullanırlar"

Oyuna başladığınızda ilk tavsiyem, pratik bölümünü baştan sonra sindire sindire oynamanız. Çünkü oyuncun programcılar kendinizi gerçekten Örümcek Adam gibi hissetmeniz için örümceğin yapabildiği hemen tüm hareketleri oyuna eklemeyi başarmışlar ve inanın bana gerçekten çok başarılı olmuşlar. Oyundaki tüm animasyonlar ve yapabildığınız her çığın akrobatic hareket o kadar çeşitli, gerçekçi ve etkileyici ki, bazı anlarda monitörün içinde mi, karşısında mı olduğunu anlayamayabilirsiniz. Tabi tüm ayrıntılar bu kadar güzel olunca

Öyundaki tüm animasyonlar ve yapabildığınız her çığın akrobatic hareket o kadar çeşitli, gerçekçi ve etkileyici ki, bazı anlarda monitörün içinde mi, karşısında mı olduğunu anlayamayabilirsiniz

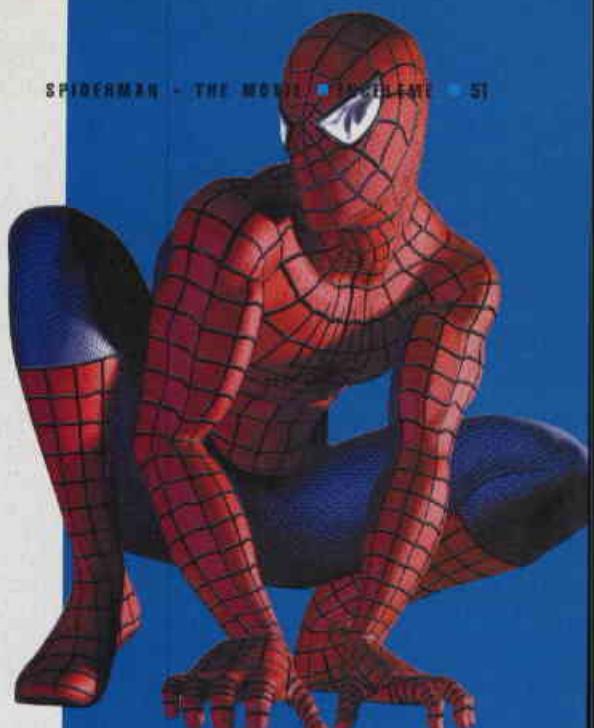
biraz da karışık olabiliyor. Oyunun kontrollerinde tamamen ustalaşmak kısa sürede yapılabilecek bir iş değil, istediğiniz anda istediğiniz hareketi yapabilmek için en az bir saat uğraşmanız gerekecek. Klavye kontrolü 3 ana bölüme ayrılmış, yürütüğünüz kısım, her tür hareketi yaptığınız kısım ve kamera açısı kımı. Kamera açısı çok dinamik değil, çoğu zaman öünüze göremeceksiniz ve kamerasını devamlı kontrol etmek zorunda kalacaksınız (alt ok). Örümcek'in yaptığı hareketlere gelince, yumruk-tekme haricinde ağız atmanın binbir türlüyle bilimum akrobatic şov yapabilirisiniz.

"Fiziksel olarak yapabildikleriniz sadece düşündüklerinizi ne kadar hissedebileceğinizden geber. Eğer vücutunu anlarsa fizik kurallarını baştan tanımlayabilirsiniz"

Oyunda ilerledikçe karşınıza çıkan renkli örümcekleri alıkça da yeni hareketler ve yeni kombolar öğreneceksiniz (bunların ne olduğunu Combat menüsünden bakabilirsiniz).

Örümcek kokusu

İlk bir kaç bölümde Örümcek Adam olana dek, Ben amcanızın katilinin peşinden koşuyorsunuz. Size tavsiyem, oyundan daha çok zevk almak istiyorsanız ve oyuncun içine biraz daha girmek taraftarlısanız "hero" zorluk seviyesinde oynamanız. Çünkü böylece daha çok bir örümcek gibi davranışın dorunda kalacaksınız ve oyuncun 3. bölümündeki hangar sahnesinde korkunç zevklü saatler geçireceksiniz. Gerek buradaki hangar sahnesinde gerek diğer bir çok düşmanın olduğu mekanlarda sakın hepşini aynı anda haklamaya çalışmayın, unutmayın ki oyundaki siz hariç herkesin bir silahı var. Buralarda genel tavsiyem teker teker avlanmanız. Tavan yüksekse tavanda olduğunuz sürece sizin nerede olduğunuzu anlayamazlar; bunu lehinize kullanarak aşağı hızla inip birini öldürüp sonra yukarı çıkabilirsiniz. Ayrıca unutmayın ki yerlerde görebileceğiniz hemen her şeyi tutup atabiliyor olacaksınız; özellikle



Örümcek Adam kimdir?

Gercek adı: Peter Parker

İşi: Freelancer fotoğrafçı ve üniversite öğrencisi, sonradan üniversitede asistan oldu.

Grubu: Yok, eskiden Avenger'dandı.

Mekanı: New York

İlk görüldüğü yer: Amazing Fantasy #15 (1962)

bunlardan patlayıcı olanları dikkatle kullanıp birden fazla adamın olduğu bir yöne atmaya özen gösterin. Ağınızı iyi atmayı öğrenin, hemen her türlü yöne doğru çok hızlı bir şekilde ağınızı kullanarak kaçırlırsınız. Unutmayın ki oyundaki herkesten çok daha çeviksiz, adam ne olduğunu anlayamadan arkasına geçebilirsiniz. Ağınızı kullanarak adamları bir süre etkisiz hale de getirebilirsiniz, ama hem bunun geçici olması hem de sınırlı miktarda bir ağını olması nedeniyle tavsiye etmem. Oyunda elbetteki örümcek hayranlarının bir numaralı favorisi örümcek hissi de unutulmamış.

"İçgüdülerinize ve ön sezilerinizi çoğu zaman en büyük mucize kaynağınız olacak. En kısa sürede bunları kesinleştirmeye bakın"

Size tuzak kurulduğunda ya da çok ani hızlı bir saldırın geldiğinde, örümcek hisleriniz siz bir saniye kadar önce uyarıyor ve bu bir saniyede çok hızlı bir şekilde kaçmayı başarırısanız saldırıyı savuşturabiliyorsunuz.

Grafikler makineniz kaldırdığı sürece gerçekten çok kaliteli ve iyi bir çizgi filmde oynuyormuşsunuz gerçekçi. Aynı şekilde sesler de bir hayli etkileyici ve atmosferi arttırmıyor.

Sonuç itibarıyle Spiderman-the movie'yi her tür örümcek adam hayranına şiddetle tavsiye ederim. Eğer hep rüyalarınızda örümcek olduysanız bu sefer çok çok daha farklı bir deneyim yaşayacaksınız. Emin olun ekranдан kalktıktan sonra özleyeceğiniz ender oyunlardan biri. Keske bu kalite biraz daha mütevazı makinelerde çalışabilseydi, ama ne gelir elden, gül ve diken sendromu..

""Hiçbir şeyin görüntü maskesine kanmayı. Gözlerinizin gösterdiği sadece bir noktada gerçekçi olabilir. O noktayı geçmemi başarmak ilk göreviniz olacak. Sonrası mı? Korkmayın, her şey daha yeni başlıyor olacak..."" ☺

Gökhan & Batu | gokhab@level.com.tr





jane's attack squadron

■ ■ ■ Bu "Jane's" adını belki de son duyuşumuz...

Bir süre önce Jane's Simulations oyun firmasının bünyesinde barındıran Electronic Arts bu firmaların işini çekti ve Jane's adı bir anlamda tarihe gömüldü. Küresel ekonomik kriz ve özellikle simülasyon pazarındaki kücülmenin sebep gösterildiği bu hareket aslında EA bünyesindeki bir küçülme hareketinin habercisiydi, ama tabii zaman geçip pek çok firma ve oyun projesi canlı canlı gömülüne dek bunu anlamak mümkün olmadı. Jane's firması kapatıldığından programcılar Attack Squadron adlı bir İkinci Dünya Savaşı uçuş simülasyonu üzerinde çalışıyordu, proje hayli ilerlemiştir.

Ancak tabii bu proje de gume gitti, en azından hayli yeni bir firma olan Rus kökenli Mad Doc Software olayı devralana dek öyledi. Anlaşılıan EA yöneticileri zaten ölü kabul ettikleri bir projeyi devredip masrafların bir kısmını kurtarmakta sakince görmediler. Mad Doc ise zaten kendine uçuş oyunları piyasasında bir isim yapmaya çalıştığından Jane's adından zararlı ve çok fayda göreceklerini düşünmüş olmalıdır. Bu arada Mad Doc Software ismini hatırlayamayanlar için bu firmanın son zamanlarda Il-2 Sturmovik simülasyonu ile hayli iyi bir isim yaptığıni belirtiyim. O oyun bizden de hayli yüksek bir puan aldı ve son zamanlarda çıkışmış en iyi yapımlardan biri olduğu rahatlıkla söylenebilir. Ama maalesef Attack Squadron için aynı şeyi söylemek pek mümkün olmayacak.

Arkanızı Kollayın...

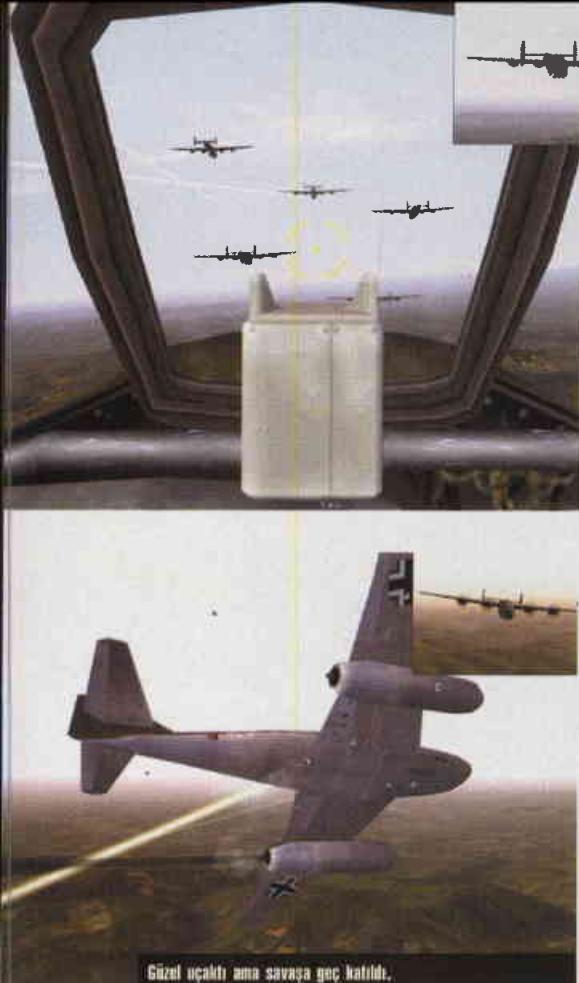
Attack Squadron 1943 sonrasında dönemi konu alıyor, çünkü bu dönem özellikle Avrupa semalarında ABD kuvvetlerinin de yoğun bir biçimde katıldığı büyük hava savaşlarına sahne olmuştur. Bu dönemden önce RAF ve Luftwaffe arasında efsanevi Battle Of Britain yaşanmıştır ama bu tabii ki ağırlıklı olarak İngiltere semalarında geçmiş olan bir yırpatma savaşıdır. Bu yüzden oyunda büyük filoların kışıktığı çatışmalar yaratılmak için 1943 sonrası daha uygun bir dönemdir. Bu dönemde Müttefikler Avrupa'nın işgalini hava üstünlüğünü ele geçirme çabasına girmiş, Almanlar ise ele geçirdikleri toprakları koruyabilmek için gittikçe azalan bir kuvvetle, ama inatla savunmaya geçmişlerdir. Nitekim oyundaki iki adet seferberlik senaryosu da sizin olayları USAF ve Luftwaffe perspektifinden görmenize imkan tanıyor.

Ne var ki senaryo tasarımları pek iyi oturtulamamış, çoğu zaman kendinizi bir savaşın içinde gibi hissetmeniz pek mümkün olmuyor. Sanki daha çok bir dizi kopuk anayı tekrar bir araya getirmeye çalışıyor gibi görevden görevde gidiyorsunuz. Buradaki önemli sorulardan biri bir görevde ölseniz bile senaryonun sanki hiçbir şey olmamış gibi akmeye devam etmesi. Maalesef ana senaryo oyuncuları havaya sokabiltmekten, sağlam bir atmosfer yaratmaktan çok uzak. Bu pek çok simülasyonda olan bir durum aslında, ama burada iyice sıritiyor. Bu na bir de oyundan bağımsız oynayabileceğiniz Single Mission sayısının sadece 5 adet olduğunu ekleyin. Üstelik Tutorial görevleri de hayli yetersiz. Neyse ki kafaniza göre görev yaratmanızı sağlayan bir editör var ve kullanımı hayli kolay, ama tabii oturup uğraşmanız gerekecek ki bunu da pek fazla kimse yapmaz.

Ağır Makineli...

Attack Squadron'un yapılmaya başlandığı dönemde bu yana hayli zaman geçtiğini grafiklere söyle alıcı bir gözle baktığınızda hemen anlayacağınız. Herseyden önce uçak ve diğer araçların çizimleri modern oyunlarla kıyaslanımda çok daha hoş, çok daha kaba görünüyor, ayrıca çoğu zaman kullanılan kaplamalar oldukça basit kâğıt gibi. Yeryüzü ise 30,000 feet irtifada yeterince hoş görünse de, alçalınca suratınızı eksiteğinizde bahse girerim. Sık sık alçak irtifa bombardıman görevleri için birkaç yüz feet mesafeye inceksiniz ve o zamanlarda yeryüzünün tam bir yamalı bohçaya benzediğini göreceksiniz. Az sayıdaki bina ve araç modeli ise bu yamalı bohça üzerinde hayli kötü biçimde sıritıyor olacaklar. Ancak tabii düşük grafik kalitesinin getirdiği bir avantaj da var, yok değil. Nispeten eski sistemler, me-





Güzel uçaklı ama savaşa geç katıldı.

- Bilgi İçin** • www.maddocsoftware.com/games/janes_attack_squadron.asp
- Yapım** • Mad Doc Software
- Dağıtım** • Xcite Interactive
- Minimum Sistem** • P3-400, 128 MB RAM, 16 MB grafik kartı, 950 MB sabit disk alanı.
- Dosyalar Sistem** • P3-600, 128 MB RAM, 32 MB Grafik kartı.
- Multimedya** • Internet ve LAN üzerinden 2-8 kişi.
- Tür** • Uçuş Sim
- Arıtlar** • Kolayca ayarlanabilecek oyuncabiliğin seviyesi, çoğu oyunda olmayan ağır bombardıman uçaklarını uparabileceğinizi, kapsamlı görev editörü.
- Eksiler** • Zayıf grafikler, sorunlu hasar modellemesi, düzensiz atmosfer, problemli program kodu.
- Son Karar** • Eğer lütfen ikinci Dünya Savaşı stüdyosunu istiyorsanız, piyasada hem yedek, hem eski olarak daha iyilerini bulabilirsiniz.
- Alternatifler** • European Air War - Mart 02 (%80)
B-2 Sturmovik - İkinci 02 (%82)
B-17 Flying Fortress - Ocak 01 (%80)

LEVEL NOTU **60**

sel bir Pentium 3-500 bu oyunu oldukça rahat bir biçimde çalıştırabiliyor. Kiyaslayacak olursak aynı sisteme Sturmovik gibi çok daha güçlü grafiklere sahip bir oyunu oynamak tam bir iğneçeye dönüşebiliyor.

Oyunun tek zayıflığı grafikleri değil maalesef, aynı durum uçuş fizikleri açısından da geçerli. Attack Squadron temel uçuş fizikleri açısından çok dengesiz bir grafik çiziyor. Uçakları uçurmak bazen çok aşırı kolay, bazen de inanılmaz derecede zor olabiliyor. Mesela bir P-51'i perdiövitesten kurtarmak çoğu oyundakinden çok daha kolay, ancak genelde en ağır uçaklar bile yağlı bir bilyenin üzerinde dengede kalmaya çalışan bir sarhoşun kararlılığı ile uçuyorlar. İnanın bir B-17 hiçbir zaman o kadar kararsız bir uçak değildir, düşerken bile. Tabii söz düşmekten açıklıksız, hasar modellemesine de bir söz söylemek lazımdır. Özellikle oyundaki hafif makineli tüfeklerin verdiği hasar aşırı abartılmış, öte yandan uçak savar ateşi inanılmaz derecede etkisiz. Her uçak belli sayıda hasar noktasına sahip ve bazen tek bir kurşun isabeti bile bir B-24'ü patlatabiliyor. Iniş takımlarınızı tek kurşunla kaybetmek çok saçma, ancak hiçbir şekilde gövde üstü iniş yapma ihtimaliniz olmayıada da saçma. Çok daha saçma olan ise yarı kopmuş bir Manchester ile yerde sürünerek 75 kilometre sürede ulaşabilmeniz. Aynı şekilde en hafif dalıştan çıkmaya çalışırken bile kanatlarınızın kopup gittiğini görebilirsiniz. Ama bazen, kanatlarınızın yarısı olmadan uçabildiğinizi de göreceksiniz, sakın şaşırmasın. İçimden bir ses hasar modellemesi de diğer pek çok şey gibi yarı yamalak bırakılmış diyor.

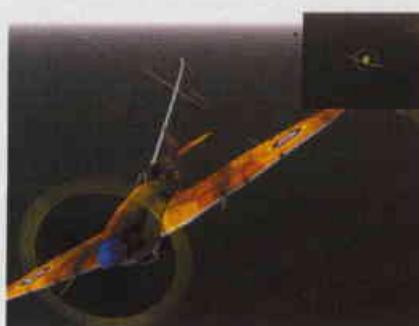
Büyük Kanatlar...

Attack Squadron hiç mi iyi bir oyun değil? Bazı açılardan hayli iyi, mesela oyuncu istervesi zorluğu enince detayına dek ayarlayabili-

yor, ancak doğrusu burada da bazı sorunlar var. Mesela o seçenek açık olmasına rağmen hiçbir zaman motora aşırı hararet yaptırmayı başaramadım, sanki menülerdeki pek çok unsur *sadece* göstermelik gibi görünüyor. Ama öte yandan çoğu oyunda olmayan ve uçmayı hayli kolaylaştırılan bilgileri ekranda görebilmek mümkün. Mesela düşmanı takip eden kameraları açılırı ve yerlerini gösteren imleçler gibi *detaylar* oyunu biraz daha rahat oynanabilir kılmıyor.

Bunun haricinde oyundaki ağır ve orta sınıf bazı bombardıman uçaklarını kullanma imkanınız var. B-17, B-24, Manchester ve JU-88 her oyunda görülebilen uçaklar değil. Ayrıca bu uçakların içinde bombardıman istasyonu ve çeşitli taret yuvalarını da aktif olarak kullanabiliyorsunuz, bu esnada kontrollü otomatik pilot alıyor. Özellikle sıkı düzende uçan bir filo B-17 ve onların üzerine dalan bir sürü FW-190 görülmeye değer bir manzara bence. Ama tam bu noktada hasar modellemesi ile ilgili sorular ve tabii düşük yapay zeka işe karışıyor. İnanın bu ikisinin birleşimi en iddialı oyunu bile dumur etmeye yetebilir, kaldır ki bu nispeten yüksek tempolu olması gereken bir uçuş simülasyonu.

Attack Squadron iyi bir firmadan yarımadan bırakmak zorunda kaldığı, bir başka firmadan ise maddi yetersizlik yüzünden tamamlamaya fırsat bulmadan piyasaya sürüdüğü bir oyun. Yani daha tamamlanmamış, çok fazla eksiki olan, hiç beklemediğiniz anda çöküp canınızı sıkan bir karın ağrısından biri. Potansiyel var, ama değerlendirilememiştir. Çok yeni bir bilgisayarınız yoksa alıp bir göz atmak isteyebilirsiniz, ama European Air War gibi nispeten eski bir oyuna bile bundan çok daha iyi kılıyor, hem de her açıdan. ☺

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



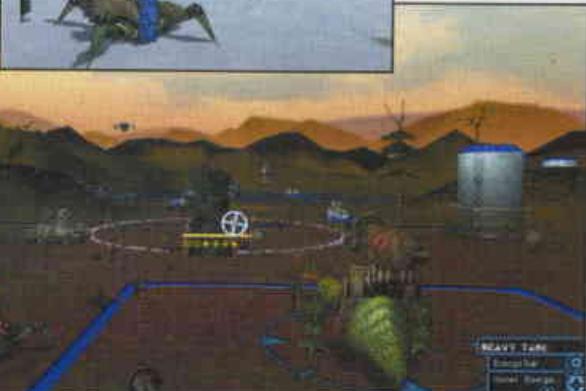
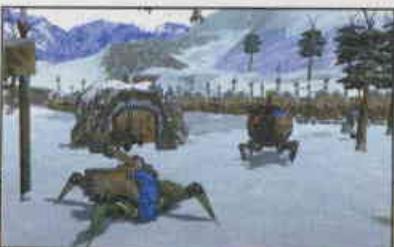
Rim battle planets

Reseptör inhibitör Molekülü... Yok bu da uymadı...

Sormayın! Sakın sormayın. RIM ne demek diye soranı yakarım. Belki uykuluym, yorgunum, bitap düşmüşüm. Herşey olabilir. Ama sonuç olarak ben bu oyunun ismindeki RIM'in nerden geldiğini anlayabilmemiş değilim. Sinan sen biliyorsan söyle lütfen. Beni uğraştırmayıñ. Zaten bu oyunun içinde bulunduğu plastik parçasına harcadığım dakikalara yanarken bir de RIM'in ne olduğunu bulun derseñiz hakikaten yakarım. Kim bilir, belki de oyun RIM'in ne olduğunu bulmacadır.

2 negatif 1 pozitif olmaz

Ne kadar da negatif girdim değil mi yazıya? Halbuki insan önce bir giriş yapar da daha sonra kötüler. Ama yok hayır, vakıt kaybetmemeliyim. Ne kadar insanı korursam o kadar iyidir. RIM bir strateji oyunu. Hem de sira tabanlı!



Hem de uzay konulu!! Hem de üç boyutlu grafik motoru var!!! Çok ilginç değil mi? "Allah alallah, adamlar nasıl yapmış acaba?" diyorsunuz değil mi? Ben size söyleyeyim. Yapamamışlar. Olmamış. Ve sonuçta bize zulüm çekirmek için bir oyun çıkarmışlar.

Sıra tabanlı stratejilerle oğduzugum antipatiyi (HOMM gibi istisnalar hariç) kanıtlayan bir oyun RIM. Firma farklı bir tarz denemeye çalışmış. Aranızda Magic oynayanlar vardır. Hani kimin atak yapıp kimin blok gösterdiğini belirlediğiniz ve kimin kimi oynadığını gösterdiğiniz farklı zaman dilimleri vardır. RIM'de de hareket ve atak fazları birbirini izleyerek gidiyor. Önce elinizdeki ünitelerin nereletere hareket edeceğini belirliyorsunuz ve sırayı geçiriyorsunuz. Sonra tekrar size sıra geldiğinde hareket değil atak yapmak zorundasınız. Hangi ünitezin kim atak yapacağını seçtikten sonra sırانız geçiriyoysunuz ve ünitelerinizin saldırıp ne kadar hasar verdiklerini izliyorsunuz. E, peki bunun neresinde üçüncü boyut demelisiniz. Bütün atraksiyon sıraların sonundaki kontrol edemediğiniz zaman diliminde oluyor. Bu durumda 3D motorun tek anlamı duran sahnelerde sağ sol yapmak oluyor. Bir de sırانızın sonundaki atraksiyon dolu efekt ve animasyon yoksunu sahneleri izlerken görüyorsunuz 3D motorunuz olduğunu.

Konuya girmeyeceğim çünkü çok da anlamlı olduğunu düşünmüyorum. Oyunuda uzaydaki gezegenlerin üzerinde giden tanklar, toplar ve başka bilim araçları var. Araçların hareket ve atış mesafelerine sınırlamalar koymuşlar.

Görevlerde ek araç, almak, vermek veya yapmak yok. Malzeme ne ise yemeği onuna yaptırıyorlar. Haliyle herhangi bir şekilde kaynak sistemi de olamıyor. Bu kadar eksisi olan bir oyun bunları bir yerde tamamlamalı değil mi?

Daha çok negatif olur

Yok, yok, yok! Arıyorum ama bulamıyorum. Tam tersine bakın yine neler çıktı. Oyunun birası garip bir arabirim var. Tam çözemedim ama Windows'a dönüşler yaparak işleyen bir arabirim. Yani menünün farklı bölümleri ara ara oyuna girip yine Windows ekranına çıkyor. Bu sırada çözünürük falan tabi alt üst oluyor. Dışı seni yakar, içi beni. Oyunun motoru da demin söylediğim gibi oldukça anlamsız. Efectler çok kötü. Kaplamalar da çok basit yapılmış. Seslerden hiç bahsetmiyorum, siz de teknay kulağınızı.

Yazımı bu şekilde yazmadan bazı dış kaynaklı sebepleri olabilir. Yani şu an evdeki bana boyanın kokusu beni mayıstırmış, derslerden beynim sularmış olabilir. Arna eminim ki bu etmenler olsa da buna benzer bir yazı yazacaktım. Çünkü ne yazık ki hep övdüğüm FishTank Interactive bu sefer baltayı taşa vurmış gözüküyor. Açıkçası başında durmaya bile dayanamadım. Sizin de durmanızı tavsiye etmem. ☺

Onur Bayram | onur@level.com.tr

İzgi İçin • <http://www.rimthegame.com>

Yapım • Trimode

Dağıtım • FishTank Interactive

Minimum Sistem • PII 300, 64MB RAM, 400MB HDD

Önerilen Sistem • PIII 500, 128MB RAM, 400MB HDD

Multiplyat • Yok

Tür • 3D/Turu-Based/Strateji

Altılar • En havya: kılıçla dövüş... Ül huvvessazza...

Yanı yanlısı • en ekranız?

Eksiler • Grafik, sesler, oyuncu, sistem, motor okarı

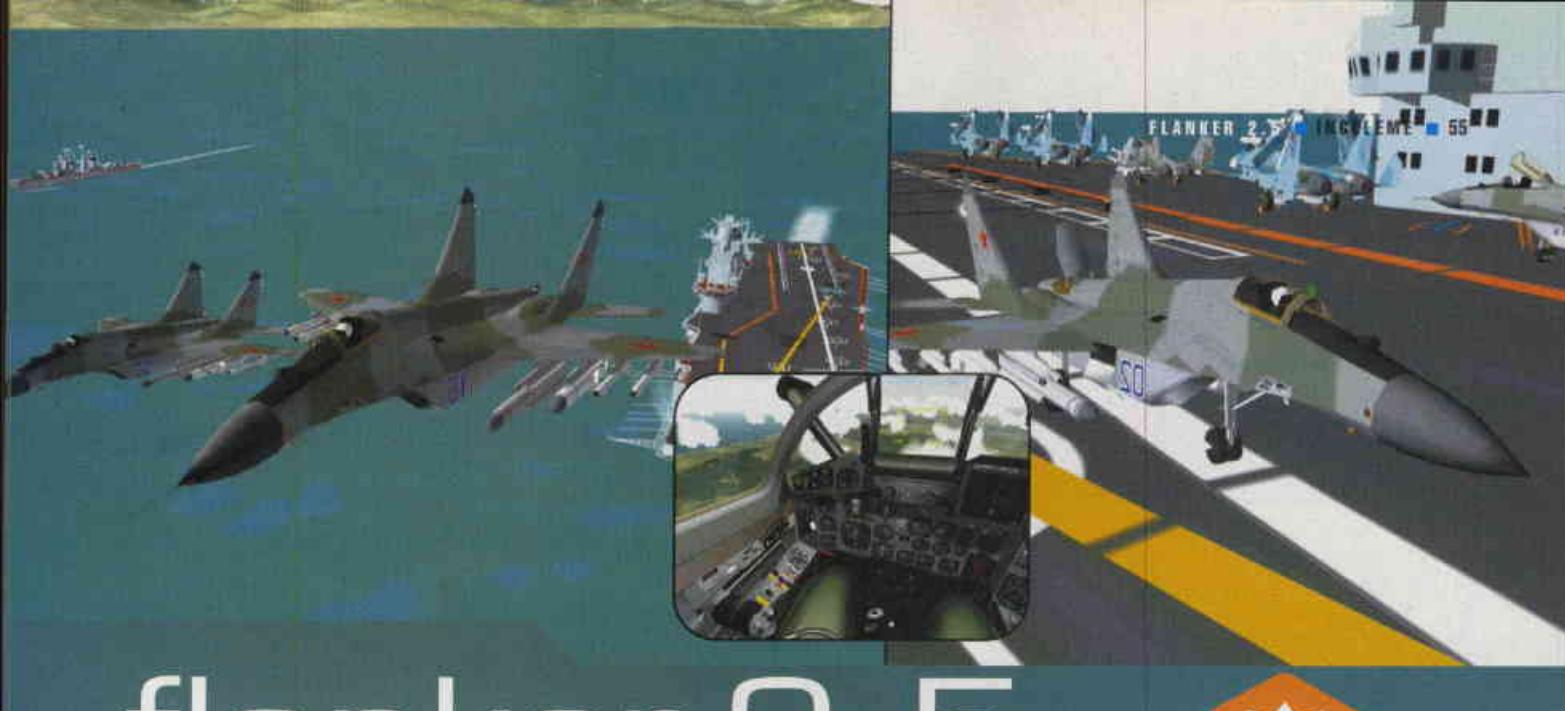
Son Karar • Sıkın valili barcamaya. Ea küçük sunuyor bila deñor. Kaçın kurtulun!

Alternatifler • Combat Mission – Eylül 00 (%70)

Battın İstedi • Mart 01 (%25)

LEVEL NOTU **0/42**

L E V E L 0 6 2 0 0 2



flanker 2.5

Falcon baydışa Flanker verelim.



Bilgisayar oyunlarının belirgin bir duraklama dönemine girdiğiniinden kayıt ediyor pek çokınız. Aslında bir noktada haklı sayılırlar, çünkü çoğu oyun birbirinin kopyası olmaya başladı. Ne var ki bilgisayar oyuncularının buna ilginç bir tepki geliştirdiği de göz ardı ediliyor. Çoğu kullanıcı sevdiği oyun türüyle ilgili amatör de olsa çalışmaları yapmaya başladı. Yeni oyunların çoğunda görev ve harita editörü de bulunuyor. Dünyanın pek çok yerinde durum bizim ülkemizden farklı. İnsanlar beşendikleri oyunları bitirip kenara atıyor, aksine harita editörlerini açıp kurcalamaya başlıyorlar.Çoğu oyun kendi harita editöründe sahip olmasa bile, piyasadaki üçüncü parti yazılımları kullanarak bunlar için ek görevler filan yapabilmek mümkün oluyor. Counter-Strike bu şekilde ortaya çıkan oyunların en ünlüsü.

Yabancı ülkelerde FRP ve simülasyon türü oyunlar için de benzer bir yaklaşım geçerli. Mesela uzun zaman önce incelediğimiz European Air War yabancı ülkelerde hayli büyük bir izleyici kitlesine sahip. Bu oyun için yapılan modları Internet üzerinde bulmak gayet mümkün. Tabii insanlar harita ya da mod yapma başladıklarında sonucun nereye varacağını kestirmeleri asla mümkün olamıyor. Ama

bu çalışmaların bir araya gelmesi ve profesyonel bir ürüne dönüşmesi gün geçtikçe daha fazla karşılaşılan bir durum. Flanker bu duruma hayli iyi bir örnek.

Uçalım...

Flanker 2.5 bir Rus tasarım bürosu olan The Fighter Collection tarafından hayli uzun zaman önce çıkarılmış bir oyunun en son hali. İlk sürüm olan 2.0 Amerikan uçakları ile dolu olan simülasyon pazarında hayli beğenilmişti. Öyle ki oyuncular dünyanın dört bir yanından programcılara çeşitli konularda yardımcı olmaya, hatta işi abartıp hazırladıkları görevleri göndermeye başlıyorlar. Şimdi piyasada olan 2.5 sürümü oyuncuların uzun bir çalışmadan ve oyuncu katkinsızdan sonra ortaya çıkan en son hali. İlk sürüm olan 2.0 dan bu yana hayli gelişen oyun ne redeyse tamamen farklı bir biçimde bürünmüştür. Grafiklerden sese pek çok unsur geliştirilmiş, uçuş kumandaları rafine edilmiş, uzayıp giden bir hata listesi düzeltildi. Ancak bununla kalmayıp dünyanın dört bir tarafından katılımcıların gönderdiği görevler oyuna dahil edilmiş. Tabii senaryo görevlerinin çoğu programcılar kendi ürünü, ancak bunun dışında kalan bir dolu görevin altında amatör imzalar var.

Flanker aslında SU-27 ve varyasyonları için NATO tarafından verilmiş olan bir kod adı. Bu uçak Sukhoi dizayn bürosu tarafından 60'lı yılların ortalarında geliştirilmeye başlanmıştır. Hayli sorunlu bir geliştirme döneminden sonra av ve bombardıman uçağı olarak servise girdi. Tasarım olarak MiG-29 Fulcrum ile benzer hattıra sahip olsa da, Flanker çok amaçlı bir donanma uçağıdır. Bu oyunda Flanker türevlerini ve bunun dışında birkaç MiG modelini kullanma imkanı bulacaksınız. Oyunun oldukça gerçekçi olmak üzere tasarlandığının altını çizmeliyim, yani simülasyonunu katıksız sevenlere hitap eden bir yapım bu.

Flanker 2.5 hayli gerçekçi bir oyun, ancak

grafikleri ve sesleri çok aşırı bir sistem gerektirmiyor. Buna karşılık özellikle yüksek irtifalardaki görevlerde görsel gerçekçilik vasatın üstünde sayılır. Alçak irtifa görevlerinde yüzeyler biraz basit kılıyor, ancak yine de çoğu oyundan çok daha iyİ olduğu söylenebilir.

Senaryolarla gelince, bunlar çoğunlukla Karadeniz üzerinde geçiyor. Haliyle Ukrayna, NATO ve Türkiye olayın bir parçası. Oyunda hem Rus, hem de Ukrayna tarafında oynanabilen görevler var, ancak bazı durumlarda bu iki eski kanka NATO kuvvetlerine karşı omuz omuza ucabiliyorlar.

Flanker 2.5 son zamanlarda iyi bir jet simülasyonu bulamayan PC pilotlarının ilgisini çekebilecek bir oyundur. Kusursuz olduğu söylenemez, ancak Rus jetleri kullanmak F serilerinden bananlar için iyi bir değişiklik olabilir. ☺

M. Berk Gündör | gberker@level.com.tr

LEVEL HIT

İndir İpucu • <http://www.flanker2.com/>

Yapın • The Fighter Collection

Düzenle • SSS

Minimum Sistem • P2-800, 84 MB RAM, 8 MB grafik kartı, 800 MB sabit disk alanı.

Önerilen Sistem • P2-800, 128 MB RAM, 16 MB Grafik kartı.

Multimedya • Internet ve LAN üzerinde.

Tür • Simülasyon

Açıklar • F serisi simüllerini iyi bir alternatif, vasıtalar üzerinde grafikler, yüksek gerçekçilik seviyesi, gelişmiş görev editörü.

Eksikler • Hala bazı küçük hatalar var, sadece ciddi simülasyonlarda bitiş meydaneceği bir yapı.

Son Karar • Ciddi jet simülasyonlarını severler için bir seçenek de olmak iyi bir düşüncesidir.

Alternatifler • Flanker 2 - Ocak 08 (%60)
MiG-29 Fulcrum - Ocak 99 (%60)

F/A-18C Super Hornet - Nisan 00 (%40)



war commander

■ ■ Bu yaz tatilde Omaha Plajı'na gitmek çok moda!

■ İyi ki Tom Hanks gidip Er Ryan'ın küçini kurtarmak için kendi kafasını kaybetmey kabul etmiş, yoksa ne olacaktı bu oyuncularının hali? Spielberg amca Omaha Plajı'ni tekrar kan ve et parçaları ile doldurduğundan bu yana, İkinci Dünya Savaşı konulu oyunlarda bir patlama yaşanıyor. Tabii aynı şey henüz İlk Büyük Savaş için geçerli değil, belki o çok daha eskilerde kaldığı için böyle oluyor. Hoş o dönemde konu alan bazı ciddi oyunların yapılmakta olduğunu duyuyorum, ama daha ortaya birşey çıkmış değil. Şimdilik her önüne gelen Normandiya sahillerine oyuna katmak için uğraşıp duruyor, sanki tüm savaş orada geçmiş gibi. Birileri kalkıp Pasifik ya da Kuzey Afrika konulu bir oyun yapmayı mı? Pardon unutmuşum, Hidden & Dangerous 2 Kuzey Afrika'da gelecek. Ayrıca MOHAA'da da Afrika görevleri vardı, ben çok sevmiştim.

Kommandante...

War Commander pek adı sanı duyulmamış bir firmanın oyunu, ve aslında bakarsanız oyunu çalıştırığınız zaman nede bunun böyle olduğunu anlıyorsunuz da. War Commander çok zayıf bir oyun, belki fikir olarak fena değil, ancak uygulanışı tam bir facia. Bu tür olarak gerçek zamanlı stratejiye giriyor, ama sadece giriyor yani, başka bir numarası yok.

Konu basit, Normandiya çıkarması ile başlayan Operation Overlord'un çeşitli sahalarını oynamanız gerekiyor. Ana haritada yaşanmış olan önemli çatışmaların yerleri bayraklarla belirlenmiş, siz komutan olarak iki başlangıç noktasından birini seçerek o yoldan gidiyorsunuz. Tabii aslında çıkışma beş noktadan yapılmıştı ve burada olduğundan çok daha fazla çatışma yaşanmıştı. Ancak programcılar sadece iki başlangıç noktasını ve buna bağlı çeşitli savaşları ele almışlar.

Tık, tık, tık...

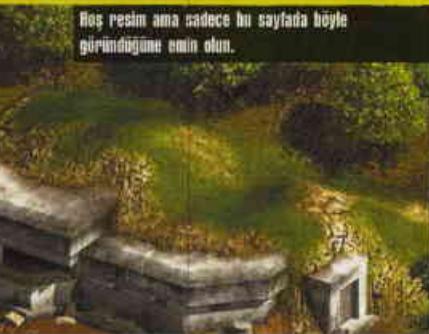
Savaş alanı izometrik olarak görüntüleniyor ve tüm grafikler bitmap olarak çizilmiş. Ancak ne askerler, ne de diğer herhangi birşeyin çizili



mi pek ustaca değil, haliyle ekranда tam bir görsel kaos hakim. Öte yandan savaş alanları gerçekte olması gerekiği kadar geniş değil, sahile çıkartma yaparken bile kendinizi sokak savaşçı yaparmış gibi hissediyorsunuz. Bu durum askerlerinizi kumanda etmemi olduğundan da güç hale getiriyor. Ufacık bir ekranda bir sürü adam var, üstelik bunların önemli bir kısmı size ait olmayabiliyor, diğer birlilkere kumanda edemiyorsunuz.

İste bu noktada oyun tüm strateji özelliğini yitiriyor. Bir sürü adamı seçmek ve onları düşmana yönlendirmek düşük yapay zekanın da yardımıyla neredeyse tam bir kabusa dönüştüyor. Zaten arabirim kötü, adam seçmek zor, buna bir de ateş altındaki askerlerin öylesine dikkilmesini ekleyin.

Askerlerin ortamla etkileşimleri de hiç iş açıcı değil. Dikenli teller, tank engelleri ya da mayın tarlalarında yol açamıyor, sadece etraflarından dolaşabiliyorsunuz. Normalde siperlerinden kurşun yağdırması gereken Almanlar kek gibi etrafta dolası rastgele ateş ediyorlar. Ve donanmanın ağır toplarla saf dışı bırakmadığı beton bunkerleri tüfekle havaya u



rabiliyorsunuz. Adamları grup halinde bunker önüne getirip ateş ettirmeniz yeterli, doğrusu gerçekçilik açısından içler acısı bir durum.

Oysa oyun gerçekçi olmalıydı, çünkü savaş ne kadar aksiyonsa, geri kalan herşey o kadar gerçekçi. Elinizdeki adamların sayısı çok, ama çabucak ölüyolar. Destek almak ya da asker üretmek gibi birşey söz konusu değil. Peki bir oyun lojistik açısından gerçekçi olur da, takтик açısından olmazsa ne olur? Sonuç tam bir rezat olur, olacağı odur.

Lafi uzatmak istemiyorum. War Commander kötü bir oyun, her açıdan kötü hemde. Vakit ayırmaya değer bir yapılm değil. Uzak durun. ☺

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



LEVEL SHIFT

İlgili İlçe	• http://www.warcommander.com/
Yapım	• Independent Arts
Üzüntü	• COV Software
Minimum Sistem	• P3-450, 84 MB RAM, 8 MB grafik kartı, 350 MB sabit disk alanı.
En Üst Sistem	• P3-700, 128 MB RAM, 16 MB Grafik kartı.
Multicast	• Internet ve LAN üzerinden.
Tür	• RTS
Artılar	• Açılış demoası, bazı menü artworkleri.
Eksiler	• Geriye kalın herşey.
Son Karar	• Demek ki neymliş, aklımıza gelin her iyi fikir uygulamaya kendisinde o kadar iyi sonuçlar verecek diye bir kanun yokmuş. Uzak durun.
Alternatifler	• <i>Sudden Strike - Kasım 00 (%82)</i>
Çıkış Combat 5 - Aralık 00 (%72)	

LEVEL NOTU **0/25**

G
R
A
D

HIDDEN & DANGEROUS - DELUXE ■ İNCELEME ■ 57



hidden & dangerous deluxe

Gizli kapaklı işlerle uğraşmak tehlikelidir...

■ Hidden & Dangerous piyasaya çıktı çok ol-
du aslında, ama ben adam gibi oynamamı-
dım. Niye mi? Dergiye bir PC oyunu düştü-
ğünde ortamda bulunup "Atıl Kurt!" modeline
girmezseniz çoğu zaman oyunu diğer yazarlar-
ın anılarından dinlemek zorunda kalyorsunuz.
Konsol oyunları bir yere gitmiyor, çünkü hiçbir-
mizin evinde PS2 ya da X-BOX yok, ama zaten
konsollarla benim pek işim olmaz.

Yani sizin anlayacağınız H&D'yi ilk çıktı-
ğında Sinan oynarken izlerken ve bir iki atış
yapmakla yetinmek zorunda kalmışım. Ama
doğrusu o da, ben de oyundan soğumuştuk. So-
runlu, hem de çok sorunlu bir program kodu
vardı. Olur olmaz çöküyor, bilgisayarı lüzumsuz
biçimde zorluyordu. Sonra yaması çokınca oy-
narım diye düşünmüştüm ama CD ortadan bir
kayboldu, bir daha bulabilene aşkolsun. Hep
böyle oluyor zaten.

Neyse, üstünden hayli zaman geçti, o arada
yamaları çıktı, ek görev pakedi piyasaya sürüldü
ve hatta yapımı firma oyuncunun ikincisini
yapmaya başladı. Benim içimde ukte kaldı tabii,
Birinci ve İkinci Savaş konulu oyumlara kar-
şı zaaf var denebilir. Hem de böyle FPS ve
taktik takım stratejisini birleştiren oyunlar az
bulunur. Düşünsenez, SAS komandolarınızı Al-
manlara karşı bir dizi çok gizli görevde götürü-
yor, çatışıyor, sabotaj yapıyor, düşmandan yağı-
maladığınız cephaneye yine onları vuruyorsunuz.
Araç kullanmak ya da ağır makineli yuva-
sını ele geçirmek gibi unsurlar diğer oyumlarda
çok az rastlanırken burada başarı için kritik
önem taşıyor. Ayrıca yanınızdaki az sayıda ada-
min herbiri farklı bir konuda iyi, her ne kadar
tam bir FRP havası taşımasa da genel yetenek-
leri kimin hangi durumlarda sağ kalabileceğini
hayli etkiliyor.

Special Air Services...

Eh, tam geçen gün aklımdan bunlar geçerken Sinan öümü getirip üzerinde H&D: Deluxe yazan bir CD bırakmasın mı? Çakırmadım ama içten içe sırtır oldum hanı. "Hacıların hacısı, bak adamlar ne yapmış, yaziver hele bir sayfa ki görem." dedi adam her zaman ki şirinliği ile. Kırnak ne haddime koca müdürü, havada kaptım oyunu hiç bozuntuya vermeden. Getirdim kurdum evdeki makineye oyunu, başladım inceden oynamaya. Fazla değil, günde bir ya da iki görev, akşam yemeklerinden sonra, kahve ve tütün eğlindiğinde alınacak. Hanı bir inceden keyif yapılacak, bazen gerilim olacak, görev bitince keyifle gerinilecek.

Keyif için sebebin de var bu defa, çünkü Deluxe sürümü H&D'nin aslında ilk gün çıkması gereken hali. Oyun ne çöküyor, ne de durduk yerde saçmıyor, çünkü adamlar program kodunu iyice elden geçirip güzelce yaramışlar. Bununla kalmayıp Windows 2000 ve XP gibi yeni nesil işletim sistemlerine uyumlu hale getirmişler. Yetmemiş grafik motorunu optimize etmişler, hatta yeni grafik işlemcilerin bazı özelliklerinden faydalanailecek şekilde üzerinden oynamışlar. Peki bu yeter mi? Yetmez!

Bu paraşüt bozuk yaw!

Programcılar Deluxe içine sonradan çıkan ek görev pakedini de dahil etmişler. Tabii buna görev editörünü katmasalar olmazmış, o yüzden onu da katmışlar. Kendi görevinizi yapmak için biraz sabır, biraz hayalgücü yeterli. Ve Networking kodu da bir miktar elden geçirilmiş. Yani kafaniza uygun birkaç kişi daha bulabilirseniz dört kişi Nazi avlamaya gidebilirsınız. İnsan daha ne ister?

Hmmm, belki yapay zeka üzerinde de biraz

çalışılması iyi olurdu diyesim geliyor tam bu noktada. Her ne kadar idare etse de, dost ve düşman yapay zekası bazen olmadık şeyler yapabiliyor. Mesela sizin adamlar normalde görmemeleri gereken bir düşmanı farzedebiliyorlar. Aynı şekilde görev planlama haritası daha kullanışlı olabilirdi. Ama aslında bunlar o kadar da büyük sorunlar değil, insanı çok fazla rahatsız etmiyorlar. Uzun lafın kasisı, Commandos ve Wolfenstein arası, iyi çalışan, çabucak bitmeyen bir oyun arıyorsanız, işte H&D: Deluxe tam size göre, sakin kaçırmayı.

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

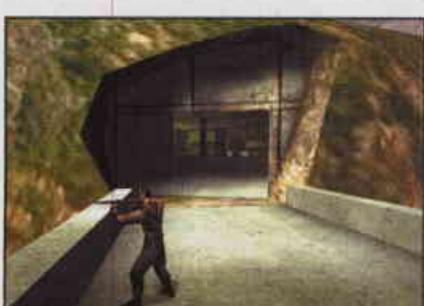


LEVEL HIT

İndir Link	http://www.illusionsoftworks.com/
Türüm	Illusion Softworks
Doğruğraf	Take 2 Interactive
Minimum System	P2-300, 64 MB RAM, 18 MB grafik kartı, 300 MB sabit disk alanı.
Önerilen Sistem	P3-500, 128 MB RAM, 32 MB Grafik Kartı.
Multitplay	Internet ve LAN üzerinden 2-4 kişi.
Tür	Taktik-FPS
Aktüller	İyi oynanabilirlik ve oyun atmosferi, iyi çalışma, ek görev pakedi ve görev editörü de dahil.
Ekstra	Sorunlu yapay zeka, grafikler yeni standartlara göre artık çok parlaklıyor.
See Karan	Taktik strateji ve FPS unsurlarını bir araya getiren iyi bir oyun, üstelik artık eski gibi sorunu da doğası.
Klinenaritler	Rainbow Six: Rogue Spear - Kasım 99 (%88) Ghost Recon - Aralık 01 (%88)

LEVEL NOTU

80





the italian job

■ ■ Ah o Mini Cooper'i bes dakika kullanabilseydim...

ene 1969. Siz hatırlamazsınız belki ama Berker mutlaka hatırlar. Sinemanın efsane isimlerinden Michael Caine, Charlie ro-lünde 4 milyon dolar çalıyor. Klasik kovalama-ca sahneleri ve o unutulmaz Austin Mini Cooper sahnesi. Filmin ismi The Italian Job.

Sene 2002. Berker hala burda. Mafya ve polis arasında geçen bir hırsızlık ve kovalamacası hikayesi. Başrolde yani klavye başında siz ve kullandığınız güzeli klasik İngiliz arabaları. Oyunun ismi The Italian Job. Seneler çok şey değiştiyor. Eskinin gerçekliğini şimdi ancak sanal ortamda yaşayabiliyoruz. Oysa bakın Berker'e. Hiç de sanal değil. Hala gerçek.

İtalyan usulü mafya

İlk defa bir oyundan sonra filmini görmek istedim. Açığçası film hakkında edindiğim bilgi iştahimi kabarttı. Şu meşhur Austin Mini Cooper sahnesini merak ediyorum. Merakimin sebebi ise oyunun o dönem çok iyi yansımış olması. Esasında oyun bir nevi yarış oyunu. Fakat konu ve mekan itibarıyle gerçekten de bir mafya filminden farksız. Tarz olarak biraz Driver'dan bi-

raz GTA'dan almış. Oynanış daha çok GTA 3'e benziyor. Ama arabanın içinden göreviniz boyunca çıkmıyorsunuz.

Oyunun ismiyle aynı adlandırılan bölümü The Italian Job, bir senaryo dahilinde verilen görevleri yerine getirmekle geçiyor. Aslında görevler oldukça klasik tip. Yani "şunu al, buraya götür, bunu getir, buraya yetiş" gibi görevler var. Üç farklı şehir ve haritada toplam 16 görev bitirmeniz gerekiyor. Haritalar büyük sayılabılır. En azından hemen ezberleniyor. Binalar ve sokaklar kendini tekrarlamıyor. Her köşe başında farklı bina veya yapı görüyorsunuz.

Senaryoyu takip etmeyen 3 bölüm var. Bunlardan ikisi oldukça eğlenceli. Hatta belki senaryodan bayarken bunlarla eğlenebilirsiniz. Birinde haritaların belli yerlerine konulmuş kapıları belli bir zaman içinde geçmeye çalışıyorsunuz. Diğer ise biraz daha değişik. Parkur boyunca konulmuş ışıklı kukaları bir bir devirmeye çalışıyorsunuz. Her devirdiğiniz kuka için 1 saniye kazaniyorsunuz ama zaten 10 saniye ile başladığınızdan yeterince panik oluyorsunuz. Son bölümde ise şehirde serbest dolasabiliyorsunuz.

Oyun zaten GTA'nın yapımcılarının da katılılarıyla çıktıığı için bir çok benzerlik gösteriyor. Sakin ve uyuşuk giden diğer araçlar, iki de bir de peşinize takılan polis, sağa sola vurdukça dökülen ve sonunda kullanılmaz hale gelen araçlarınız bunlardan bazları. İlginç bir değişiklik polisin sizi yakalamaya değil de plakanızı okumaya çalışması. Polis ne kadar peşinizden gelirse o kadar çabuk plakanızı okuyor ve yakalayıyorsunuz. Oynanış sadece 4 tuş ile. Arabaların yol tutuşları ve hızları dışında hiç bir fark yok. Bu da oyun fiziginin ne kadar gerçekten uzak yapıldığını gösteriyor.

Arabalar galeriden

Görsel açıdan The Italian Job beklediğimden çok daha iyi çıktı. Haritalardaki ve araçlardaki ayrıntı üst düzeyde. O klasik arabalar daha iyi

göze batırılamazdı. Bunun yanında azımsanmayacak kadar da karakter grafiği ve animasyonu var. Gerek oyun içi motorla gerek ayrı bir motorla hazırlanan ara demolar ise şahane. Eğlenceli ses ve müzikler ise oyunun havasını ciddi-yetten biraz uzaklaştırmış. Ama böyle daha iyi olduğu kesin.

The Italian Job, filmiyle alakası olmasa da mekanlarıyla filmi merak ettirebilecek kadar iyi bir oyun. Kontrolleri ve oynanışı oldukça basit. Belki tek sorunu bu olabilir. Ama sonuçta sürekli saatlerimizi harçayı ayrıntılı bulmacalar çözecek doğru yolları arayacak değiliz ya. Bazen de insan ekranın başına geçip aptal aptal ileri geri tuşlarına basıp eğlenceli vakit geçirmek istiyor. Bu oyun da bunu yapabileceğiniz iyi seçeneklerden biri. ☺

Onur Bayram | onur@level.com.tr

LEVEL HIT

Büyük İnceleme • www.sci.co.uk

Yapım • Rockstar

Değerlendirme • SCI

Minimum Sistem • PU 300, 64 MB Ram, 16 MB 3D

Önerilen Sistem • PU 500, 128 MB Ram, 16 MB 3D

Multimedya • Tek makinede zamanla kurşu bıçak-satır

Tür • Yarış

Açıklar • Hızlı kontrol ve oynamış. İyi çizilmiş araç ve mekanlar.

Eksikler • Az ayrıntı. Kısa oyun süresi. Sonra doğrudan dördüncü zorluk.

See Kurar • Aklında klasik bir kırkıcı oyunu. Beyininkin zihinsel gücüne kadar kazanılmadan ayrılmadan oynanıp sonra da olağanüstü derecede yüksek zaman süresi elde edebilirsiniz.

Alternatifler • Driver - Kasım 08 (%88)

Midtown • Midtown Madness 2 - Kasım 08 (%88)

LEVEL NOTU **9/10**





Offroad

■ ■ ■ Her yer toz toprak!

Kabul edin, özlemiştiniz mi? Şöyleden bir yarış oyunu dinlemeyeli ne de uzun vakit olmuş. Evet, ben de özlemiştüm. Bakalım elimizde ne varmış? Aaaa, o da nesi? Yoksa bir araba yarışı mı? Hem de Türkçe açıklamalı, orjinal kutusunda. Eylemlerimin bir yere varacağına ve bir gün beni anlayan biri çıkacağına emindim. İşte o gün geldi çattı. Yalnız sanki ismi biraz garip mi? Yani sanki çok mu açıklayıcı olmuş? Offroad?!?

Rage Interactive'in önceden çöktüğü oyunlardan da biliyoruz. Adamlar tamamen performans üstüne kurulu, yumuşak ve yuvarlak hatlı grafikleri olan, full action oyunlar yaparlar. Hatta bi aralar Incoming adlı bir oyun çöktüler ki akıllara ziyan. Sırf "8MB'lik ekran kartımızda bu kadar action ve grafik olabilir" diye bilmek için her yerde saçılırlardı. Açıkçası Offroad da bu tarz bir oyun. Ama bunun zararı olduğunu kim söyledi?

4x4 uğur böceği

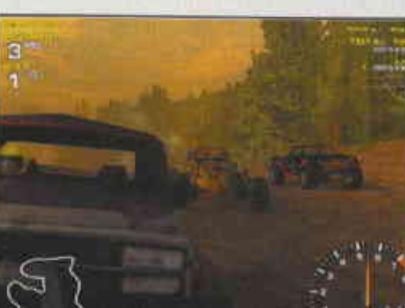
Sağlam bir giriş demosundan sonra menüsünden. İlk bakılacak yer her zamanki gibi opsiyonlar. Ama çözünürlük gibi önemli grafiksel ayarlar oyunun dışından ayarlanlığı için çok da etkili birşeylerle karşılaşmadınız. Kontrollerde son derece basit ve sade olduğundan oraya da uğramadınız. Sesleri kısmın da bi anlamamışınca aynen ana menüye geri dönüyoruz. Şimdi bir sürü yarış modu var ama hangisi ne işe yarıyor diye sakin sormayın. Bu kadar süredir yetiştiyoruz siz, bütün emeklerim boş gitmiş olmamalı! Bir yarış oyununda ne olabilir ki? Tek yarış, şampiyona, zamana karşı yarış ve bir iki atraksiyon. Bu da aynen öyle. Aralarında en eğlenceli şampiyona. Çünkü takımlar arası transfer ve çekişme gibi olaylar mevcut. Yani siz sezon içinde iyi performans gösterirseniz rakip takımın gelip siz'i transfer etmek istiyorlar. Kabul edip etmemenin bi farkını göremedim. Belki arabalar arasında ufak farklar var-

dır. Araba demiesen öyle sağlam araçlar sanmayın. Zırh 4 teker üzerinde nasıl durduğunu bile anlayamadığınız böceğimsi araçlar var. Ama en azından sayısı 15'ten fazla.

Sezonlar puan usulüne göre yapılıyor. Sezon içinde kendi takımınızda başarınız arttıkça arabaniza yeni parçalar alıyorlar. Bunları da herhangi bir görünüş veya performans artışı göremedim ama mühtemelen birşeyler olmalı. Ayrintıya inilmemiği için sırrı olarak kılıyorum. Araçların özelliklerini bile netteki istelerinden buldum. Araçlarınızın bir güzelliği daha var; nitro kullanabilimeleri. Bir yarışta 3 nitro hakkınız var. Fakat rakipleri oldukça sağlam yapmışlar. Bazen nitro falan sökülmeyecek. Araçların yol tutuşlarına hayran kaldım. Bir kaç sert viraj dışında gaz kesmeden ve yoldan çıkmadan kösele-re köşe demeden kıvrılıyorsunuz.

Temiz grafik, kirli jant

Teknik açıdan inceleyince Offroad çok da fena gözüküyor. Basit gibi gözüken bir 3D motor kullanıyor fakat çok da sade gözüküyor. Yani ayrıntılar bağırmalarında biraz biraz ortalar-



Bilgi İçin • <http://www.rage.com/offroad>

Yapım • Rage Interactive

Dağıtım • Rage Interactive / Alsan Interaktif

Minimum Sistem • PII - 266, 64MB RAM, 65MB HDD

Önerilen Sistem • PIII - 450, 128MB RAM, 65MB HDD

Multiplyer • Yok

Tür • Yarış

Arıtlar • Kolay oynanış, basit ama zevkli mantık, hız duygusu.

Eksiler • Çabuk sıkılabilibe, ayrıntıların aşırı azlığı.

Son Karar • Eğlencelik. Issız bir adada siti oğlaştırmayıza buradarda çok da uzun süre itmez.

Alternatifler • Dirt Track Racing - Nisan 00 (%85)

SODA Offroad Racing - Mart 98 (%40)

Swamp Buggy Racing - Ekim 00 (%60)

LEVEL NOTU %68

dalar. Ama tabii herhangi bir efektin yanından geçmiyor, o başka. Seslerde de sanki bir cimrilik var. Motor "bağırsam miiiii, bağırmamasam miiiii???" diye düşünürken oynuyorsunuz oyunu.

Ağıkçası oyundan hiç beklememişim hız duygusunu az da olsa yakaladım. Her zaman süper gerçekçi ayrıntı dolu oyunlar yerine biraz da sade ve vakit geçirirmek için yapılmış oyunlara ihtiyaç var. Bu oyun da o türden sayılabilir. Tek ciddi sorunu biraz çabuk bayması. Kısa oynama süresini de aşabilsemiş iyİ olurmuş. Offroad kesinlikle ilk seçeneğiniz olamaz. Ama sona koymak da haksızlık olur. ☺

Onur Bayram | onur@level.com.tr

Bir rage klasiği, temiz ve sade grafikler.



■ ■ Yağmur dindi, solucanlar dışardalar!

worms blast

■ İyi bir oyun ortaya çıkarmak için her zaman orjinal bir fikir üretmeniz gerekmek, bazen hazır fikirleri doğru şekilde birleştirerek de yeterince başarılı bir sonuca ulaşabilirsiniz. Mutlaka bilirsiniz, can sıkıntısına birebir gelen, hatta bazıları iyiden iyiye bağımlılık yaratıcı birkaç kilobyte'lik desktop oyunları vardır. Hani bunlar arasında ekranın yukarısından renkli balonculukların geldiği bir oyün var ya, hanı siz silahınızla aynı renkte balonculuk attığınızda yok oluyorlar! İşte bu fikri alın, cebinize koyun. Üzerine artık oyun dünyasının klasikleri arasında sayabileceğimiz Worms'tu koyun; ikisini birlikte kısık ateşte

pembeleşene kadar karıştırın. Sonuç, ilk başta masum, biraz oyalanıp bırakılacak gibi görünen, oysa ciddi bağımlılık tehlikesi içeren Worms Blast!

Worms Blast, tamamen renkli balonculukları patlatmak üzerine kurulmuş, sabit bir ekranda oynadığınız, İki boyutlu bir oyün. Ama normal oyundaki balonçuk atan silahın yerine karakteriniz Worms'un ünlü bazukasını kullanıyor. Worms oynayanlar bilirler, bazuka kağıttan uçak gibidir, rüzgarla, atış yönünüze ve eğime göre gideceği yer her an değişebilir. Eğer hiç Worms deneyiminiz olmadıysa bazukayı etkili bir şekilde kullanmayı öğrenmek böyle zamanınızı alabilir. Tabii oyunda yalnızca bazuka değil, shotgun, bomba, dinamit ve lazer gibi dört silah daha bulunuyor. Bunlar içinde en kullanışlısı yolu tizerindeki tüm baloncuları patlatan lazer gibi görünse de sadecce çıraklıği sesi duymak bile bu silahı kullanmaktan vazgeçmeye neden olabilir. Diş hekimlerinin kullandığı o silin bozucu sese sahip oyma aracı ile kara tahtayı tırmaklarken duyulan cızırıyla benzer bir gürültü çıkarıp tüm tüylerinizi diken diken ediyor.

Badaa bum!!

Cıvuna kendinize bir karakter seçerek başlıyorsunuz. Her karakterin farklı hızı, nişan alma hızı ve yaşam enerjisi bulunuyor. Eğer tournament seçeneğini seçerseniz bir dizi bölüm ve bu bölümler arasındaki özel görevleri geçerek haritada ilerlemeye çalışıyorsunuz. Puzzle seçenekinde ise içinde beş ayrı oyün modunun olduğu bir menü açılıyor ve siz bu modlardan birinde dayanabildiğiniz kadar dayanıp en yüksek skoru yapmaya uğraşıyorsunuz. Yüksek puanlarda gizli modlar ve karakterleri açabiliyorsunuz. Ama hemen her oyunda olduğu gibi Worms Blast'ta da en zevkli oyün şekli, Vs. seçeneğiyle iki kişi karşı karşıya oynamak. Aynı bilgisayarda ve tek ekranında oynuyorsunuz. Ekranın sağ ve sol yarısı arasında bir duvar bulunuyor ve oyun sırasında bu duvar açılıp kapa-

nıyor. Duvarın açıldığı anları fırsat kollayarak rakibinizin balonlarının yanına ilgisiz renkte balonlar ekleylebilir, ya da iyi bir İlşancısanız bazukayı doğrudan kafasına atabiliyorsunuz. Çok zevkli, ama çok tehlikeli, tipki Dyna Blaster gibi saatlerce başından kalkamayabilirsiniz, söylemedi demeyin!

Bir de puzzle bölümünde iddiâlı arkadaşlar için team17'nin bomba bir hizmeti var, yaptığınız puana güveniyorsanız gameSave.dat adlı dosyayı bir e-mail'e ekleyip wormsblastscore@highscore.team17.com adresine gönderiyeceksiniz. Her modun en skorer beş oyuncusunun adları oyuncunun internet sitesinde yayımlanıyor.

Worms blast, orjinal Worms'un stratejik havasından uzak, tamamen eğlencemeye, kafa dağıtmaya yönelik bir oyün. Bence şimdî vakit ayıramayacak durumda olsanız da, alıp bir kenara koyun. Çünkü on yıl sonra bile cynanabilecek oyunların bir listesini yapsak, Worms Blast bunun içinde kendine bir yer akmakta çok zorlanmayıacaktır. ☺

Batu & Gökhan | batuher@level.com.tr



İlk İpuçları	wormblast.team17.com
Yapın	Team 17
Rakipler	Ülkeler
Minimum Sistem	PII 350, 64 MB RAM, 16 MB 3D Ekran Kartı
Önerilen Sistem	PIII 450, 128 MB RAM, 32 MB 3D Ekran Kartı
Multiplay	Var (Aynı makinede)
Tür	Eğlencelik (Çerez)
Arıtıcılar	Yüksek bağımlılık, Kiran Kirana rekabet ortamı
Ekler	Rahatsız edici ses efektleri, LAN ya da internet üzerinden multiplayer desteğinin olmaması.
Son Karar	Tanıdığımız iki eğlenceli oyün, daha da eğlenceli üçüncü bir oyunda birleşmiş. Az zamanı olsa eğlence arayanlar içi birebir!
Alternatifler	Worms Armageddon

LEVEL NOTU %73

Rage rally

■ ■ ■ Ralli yapmak herkesin harcı olmasa gerek...

■ Çok kötü oyun oynadım ve incelemesini yazdım ama bu sefer durum farklı. Rage Rally için kötü yerine 'anlamsız' sıfatını kullanmak çok daha doğru olur herhalde. İnsan kendi kendine 'Boyle bir oyun neden yapılır?' diye soruyor ve cevabını bulamıyor. En azından ben bulamadım ama oyunun adına ne rede rastlasam, yanında bir de ekran kartı markası var. Galiba Rage Rally sadece ekran kartlarının yanında verilen, test amaçlı oyunlardan biri (umarım öyledir).

Turnuvasız olur mu hiç?

Bir kere öncelikle Rage Rally hiçbir gerçek ralli organizasyonunu kendine örnek almamış ki genelde yarış oyunları böyle yapar. Örneğin Paris-Dakar rallisi üstüne yapılmış bir oyun, birçok açıdan zayıf da olsa sır etapları yüzünden ilgi çekebilir.

Oyunumuz gayet tatsız bir menüyle açılı-

yor. İlk gözüne çarpan şey, arcade ve zama-na karşı yarış modlarından başka bir alternatifinizin olmaması. Bir yarış oyununun olmasa olmaz turnuva ve multiplayer modlarından eser yok (ki oyunun tek sayfalık manuelinde bu modlar açıklanmaktadır). İnsan turnuvaya girmeden veya arkadaşlarıyla multiplayer oynamadan ne zevk alır ki bir yarış oyunundan! Fesupanallah diyerek arcade moduna dalyorsunuz ve karşınıza 2 arabayla 4 parkur çıkıyor. Öfleye püfleye zengin (!) seçim yelpazenizden bir araba ve bir parkur seçtiğten sonra yanınızda üç geri zekâıyla beraber start çizgisinde yerinizi alırsınız.

Tabii esas komedi şimdi başlıyor. Rakiplerinize bahsedilen yapay zeka gerçekten kötü. Aracınızı adamların önüne park ediyorsunuz ve geri vitese takip, yanınızdan vinilamak yerine, sizi itmeye tercih ediyorlar. Ayrıca arabanız o kadar hafif ki en ufak bir savrulmada,

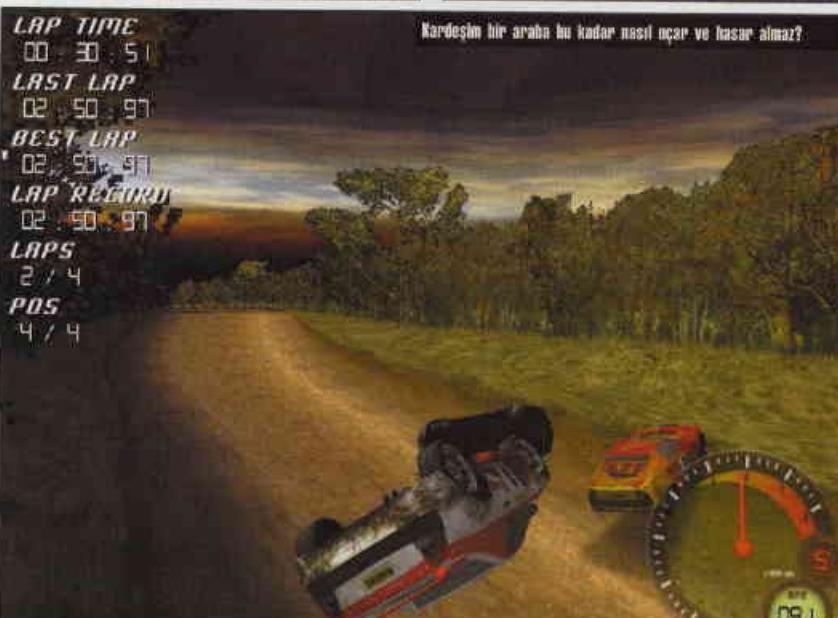
top gibi şekmeye başlıyor ve bu taklalar minimum 10 saniye sürüyor. Hatta rakipleriniz de bu takla seremonisine katılıyor ve ortaya çok eğlenceli görüntüler çıkıyor. Çoğu zaman yönünüza şaşırıyor ancak yanlış yönde gittiğinizi belirtin bir uyarı olmadıdan, karşından gelen bir arabaya bodozlama girene kadar aynen devam ediyorsunuz. Ayrıca o kadar takladan sonra en ufak bir çizik bile almamak yavan bir durum.

Makyaj da bir yere kadar...

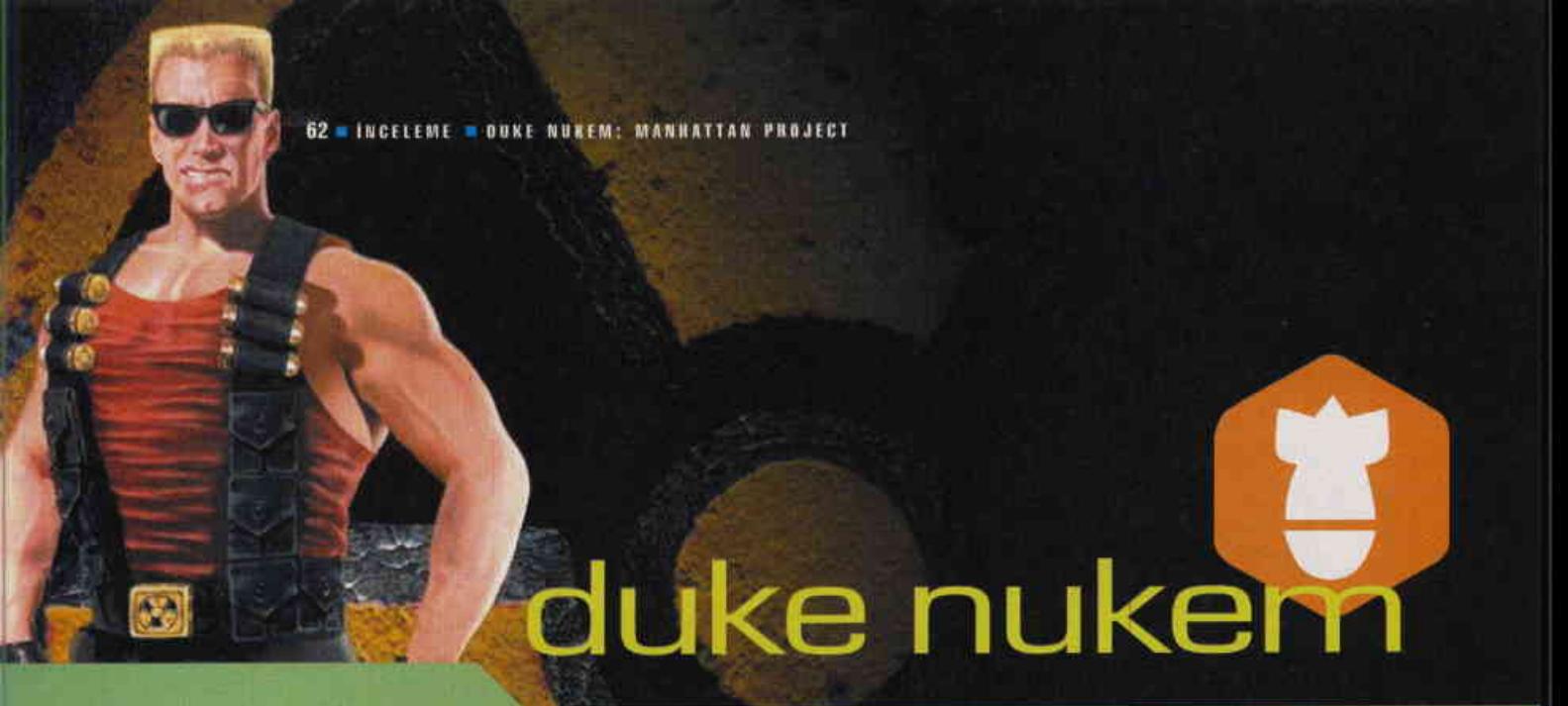
Oynanabilirlik kötü dedik ama görsel olarak da Rage Rally o kadar iyi değil (en azından daha iyilerin kesinlikle görmüşsünüz). Düşük poligon sayısı sağlam dokularla kapatılmaya çalışılmış. Arazi grafikleri fena değil; barajlar, tüneller hoş ama bitki örtüsü felaket. Ayrıca konacak başka bir şey yokmuş gibi adın başı 'Rage' tabelalarını görmek çok sıkıcı, özellikle parkurların çok kısa olduğunu düşünürsek. Müzikler üç tane tekno parçadan ibaret, sesler ise söyle böyle.

Kusura bakmayın, 10 saniye boyunca takla atmak belki eğlenceli ama ben oyuncak arabalarımı çarpıştırmayı tercih edeceğim. ☺

Güven Çatak | guven@level.com.tr



Bilgi İçin	www.rage.co.uk
Yapın	Rage Software
Dağıtım	Axon Games
Minimum Sistem	Pi-200, 64 MB RAM, 8 MB 3D ekran kartı
Önerilen Sistem	Pi-400, 128 MB RAM, 16 MB 3D ekran kartı
Multiplay	Yok
Tür	Varış
Altılar	İlk de bir şey söylemek gereklisi, dehalar güzel ve takla atmak eğlenceli o kadar.
Eller	Human homme her şey! Kötü oynanabilirlik, zayıf yapay zeka, özensiz grafikler, okşuk modları...
Son Karar	Ekran kurtarınca yarında verilmeyece, almayı akımdan bile geçirmeyin!
Alternatifler	Rally Championship Xtreme - Şubat 02 (%84) Colin McRae Rally 2.0 - Şubat 01 (%88) Michelle Rally Masters - Ocak 01 (%76)



duke nukem

manhattan project

İyi haber: Artık Duke Nukem Forever'ı beklememizle gerek kalmadı.

'1912'li yıllarda (savaş zamanı), yani ben ufak ve haylaz bir çocukken Duke Nukem Forever'in yapımına Boulder Dash motoryyla başlayan 3D Realms, yeni yeni şeylerin, eee, motorların çıktığını farkedince yavaş yavaş yeni grafik motoru arayışına girdi. Bu arayışın hemen sonrasında 3D Realms, Buggy Boy motoruna geçiş yapmaya karar verdi. Daha sonraları savaş dolayısıyla oyunun yapımını hızlandırdı. Her geçen yıl oyuna yeni bir şeyler ekleniyordu. İnanmayacaksınız ama, bir defa-sında Duke oyundan çıkartılıp, yerine Giana Sisters'lardan biri konmuş ve oyunun ismi Giana Nukem Forever olarak değiştirilmişti. Sonradan bundan da vazgeçildi ve Duke yeniden

den oyuna dahil edildi. Her şeyi taşılı basından adım adım izliyorduk. Duke Nukem Forever yıllar boyunca geliştirildi, nesillerden nesillere geçti, ama savaşın sona erdiği şu zamanlarda, yani 1963 yılında olmamızı karşın, oyun ha-

yirmibeş pislik düşmandan sadece birkaçı. Bu arada, oyunda her platform oyununda olduğu gibi boss'lar da bulunuyor. Mesela ilk bölümün sonunda patlatmanız gereken bir helikopter var. Oyunda silahlarınızın yanında; ateş et-

Manhattan Project, Duke Nukem Forever gibi şık bir FPS değil, aynı ilk Duke Nukem gibi tam bir platform oyunu.

len yapım aşamasında. Umarım, biz yaşarken bu oyun tamamlanır ve geride kalanlar daha fazla acı çekmez. -13 Şubat 1953, Kaptan Alessandro Del Pierro'nun Seyir Defteri (sahile vurmuş).

Sunstorm Interactive, 3D Realms'in umursamaz tavırlarına daha fazla katlanamayıp (eskiden gazetelerin verdiği karton evler vardı, noktalı yerlerinden katıldık, sarı UFO uıyla yapıştırırdık ya, çocukluğun oralarda bir yerlerde kaldı) yeni bir Duke Nukem oyunu yaptı: Duke Nukem: Manhattan Project. Duke Nukem: Manhattan Project, Duke Nukem Forever gibi şık bir FPS değil, aynı ilk Duke Nukem gibi, bir platform oyunu.

Manhattan Project Forever!

Manhattan Project'de, New York'ta geçen sekiz bölüm bulunuyor (Rooftop Rebellion, Chinatown Chiller, Metro Madness, Unholy Underworld, Fearsome Factory, Tanker Trouble, Deviant Drilling). Oyun boyunca dokuz silah kullanıcasınız. Bu silahların arasında, ilk Duke Nukem'de ve diğer Duke Nukem oyunlarında da olan shotgun, grenade launcher, el bombası, burun damlası (peki, bu yok) gibi silahlar var. Düşmanlarınız da klasik Duke Nukem oyunlarından farksız. Normal domuzlar veya polis domuzları, oyunda karşılaşacağınız

tığınızda normalden daha fazla zarar veren double damage, uçmanızı sağlayan jetpack ve shield olmak üzere üç ayrı power-up kullanabilirsiniz.

Manhattan Project tamamen 3D olarak tasarlanmış, ama oyunu Pandemonium gibi yalnızca bir kameralardan oynayabiliyorsunuz. Yani



LEVEL HIT

Bilgi İçin • www.dukenukem.com

Yapım • Sunstorm Interactive

Dağıtım • Ubisoft Entertainment

Minimum Sistem • PI-300, 64 MB RAM, 16 MB ekran kartı

Önerilen Sistem • PI-500, 128 MB RAM, 64 MB ekran kartı

Multiply • Yok

Tür • Platform

Altınlar • Harika grafikler. Duke'un sesleri. Klasik 2D platform tarzı döymüş. Basit kontroller.

Eksiler • Yüzyıl zeka.

Son Karar • Ne diyeym, artık Duke Nukem Forever'ı boldememiz gereklidir. Duke Nukem: Manhattan Project, hatta ilk előstüne rağmen son zamanlarda en iyi Platform oyunlarından biri.

Alternatifler • Pandemonium

Duke Nukem

LEVEL NOTU **8/80**





ilk Duke Nukem'de olduğu gibi Duke'u yandan görüyorsunuz ve devamlı sağa veya sola doğru ilerliyorsunuz. Sadece bir kamera kullanıldığı için de oyunun klasik 2D platform oyunlarından farkı kalmıyor. Bu olay kesinlikle oyunun atmosferini bozmuyor. Duke Nukem, FPS olmadan çok iyi.

Duke Nukem: Manhattan Project oynanış olarak çok basit ve eğlenceli. Oyunda yapmanız gereken şey kızları bulup üzerlerindeki bombayı etkisiz hale getirmek (bombayla kızı karıştırıp kızı etkisiz hale getirmeyin) ve daha sonra da anahtarları bulup kapayı açmak. Bunun dışında devamlı platformdan platforma atlayarak domuz patlatmaktan veya patlatılmaktan başka pek bir şey yapmıyorsunuz. Oyunun aksiyon kısmı gerçekten de çok iyi kotarılmış. Yapmanız gereken tek şey karşısına çıkanları vurmak da olsa, bundan pek sıkılmıyorsunuz. Bir anda kırılan zeminler veya patlayan domuzların içinden çıkan duvarlar... Zzzzzz... Hı ne? Uyudum ya, baştan alayım. Patlayan duvarların içinden çıkan domuzlar oyunun heyecanının artırıyor.

Oyunda sadece sağa veya sola ilerlemenize karşın, arada sırada kapılardan da yukarı ok tuşuna basarak kapılardan da giriyoysunuz, ki bu kapıların arasında çoğu zaman anahtar bulunuyorsunuz. Ayrıca oyunun bu bölümleri ağırlıklı olarak platform materyalleri içeriyor. Yani kayan zeminler, yerden yükselen alevler ve benzeri şeyler atlatmaya çalışıyoysunuz. Oyun

inceinde klasik FPS'lerde olduğu gibi secret'lerde bulunuyor ve bu secret'lerden genellikle cepheane-sağlık gibi şeyler buluyorsunuz.

Manhattan Project'de otomatik save sistemi kullanılıyor. Neredeyse her hareketiniz save ediliyor. Öldüğünüz zaman da kaldığınız yerden oyuna devam ediyorsunuz. Save sistemi kullanıldığı için de sınırsız hakkı sahipsiniz. Ayrıca çok yüksek yerlerden düşseniz de ölmeyorsunuz. Bu da oyunun aksiyonunu kesmemek için yapılmış.

I can do this all day*

Duke Nukem: Manhattan Project'in en eğlenceli yanlarından biriyse, Duke'un sesi ve konuşmaları. Duke'un olaylara karşı tepkileri, esprileri ve her şeyden önemlisi o boğuk sesi, oyunu kesinlikle ayrı bir hava katıyor. Bu oyunu sessiz oynarsanız hiçbir anlamı kalmaz.

Manhattan Project'in grafikleri gerçekten çok iyi. Çevre kaplamaları inanılmaz detaylı. Bunun yanında efektler çok iyi yapılmış. Duvara veya başka bir yere ateş ettiğiniz zaman parçalanıyor ve bu parçaların yere düşüşünü görebiliyorsunuz. Ayrıca vuruş-parçalanma efektleri de çok hoş ve karşınızda kini vurdugunuz hissini verebiliyor.

Kontrollerse oldukça basit. Sayı tuşlarıyla silahınızı değiştirebiliyorsunuz. Bunun dışında kullanacağınız tuş sayısı üçü geçmiyor: Ctrl, Alt ve Space. Space tuşıyla Duke'un klasik tekmesini atabiliyoysunuz. Bunun unutulmamış olma-

sı çok hoş. Oyunda yalnızca karşınızda kine değil, yukarıya veya çarpraza da ateş edebiliyorsunuz. Ayrıca bir yerden bir yere atlarken, Prince of Persia'da olduğu gibi atladığınız zamene tutunabilirsiniz. Manhattan Project'in kontrolleri çok basit olmasına rağmen, alışmanız için biraz zamanı gerekiyor. Eğer Pandemonium oynadıysanız sorun yok, ama oynamadıysanız kamera açısının bir anda değişmesine alışmanız gerekiyor. Kamera açısı değiştirildiğinde haliyle gitmeniz yön de değişmiş oluyor. Bu da şaşırmanıza neden olabilir.

Oyunun belki de en önemli sorunu yapay zeka. Tamam, belki bir platform oyunu için yapay zeka pek önemli değil, ama her şeye rağmen düşmanlar biraz daha akıllı olabilirlerdi ve sizi şaşırtıborlardı. Domuzların sizi gördükleri hale sırtlarını dönmesi pek hoş değil.

I hate pigs*

Duke Nukem: Manhattan Project kesinlikle çok eğlenceli bir oyun. Artık bu tarz 2D havasında platform oyunları da pek yapılmıyor. Dölayısıyla Duke Nukem: Manhattan Project, birkaç ekşiye rağmen kaçırılmaması gereken bir oyun. Duke Nukem Forever'ı da beklemeyin. 2012 yılına ertelenmiş.

*1 Bunu her gün yapabilirim, *2 Domuzlardan nefret ediyorum (Kitap gibi yaptım size) ☺

Fırat Akyıldız | firat@level.com.tr



KISA KISA

Bu oyunları gördüğünüz yerde vurun!

e.t. the extra terrestrial

Ufakken E.T.'yi evcil bir hayvan sanırdım ve hep bir E.T.'m olsun isterdim. E doğal olarak hiç E.T.'m olmadı, ama neden umutsuzluğa kapılmışım ki? Nasıl olsa yıllar sonra E.T bir oyun olarak karşımıza çıkacaktı, fakat gelecek zaman eki içeren bu olayı nereden bileyebildim ki? (hi ne?). E.T.'nin oyundan çok değişik şeyler var. Mesela, ehem, inan-

mayacaksınız ama, tam 4 ayrı gezegende-hopidik gubidik dolaşacaksınız. Hopidik gubidik dolaşmakla kalmayıp, ayrıca 25 ayrı mission'ı yapmak zorunda kalacaksınız.

E.T. adventure ve aksiyon karışımı bir şey, şey işte, oyun (oyun derken çok utandım, kızardım, yanaklarım kırmızı kırmızı oldu, buna oyun dememeliyim bir daha). Bu 'şey'de, şim-



LEVEL NOTU 6/10

Yapım: Digital Eclipse
Değitim: Ubi Soft
Minimum Sistem: PII-266, 64 MBRAM, 4 MB E.kartı

LEVEL NOTU 6/10

di bi E.T. var, E.T gidiyo gidiyo, bitkilerde dokunuyo, onları iyileştiryo, bitkiler iyileşyo. Sonra bi de aralarda canavarlar çikiyo, E.T. onları kırmızı bi ışıkla yakyo. 0 mission bitiyo. Sonra... Sonrası yok işte. Bir de; 1, 2, 3 ve 4 tuşlarını kullanıyoğınız. Bu tuşların topu birden saçma bir şey yapmaya yarıyor. Oyunun grafikleri ve sesleriyle sanırım yanlışlıkla yapılmış. Dur bakayım, 1062 karakter yazmışım. Himm, 1062 karakter kusmanız için gereken doymamış içrengilik oranını içeriyor. Oyunu oynamasanz da olur. Eheh. ☺

ambulance driver

ValuSoft'a da bak sen! Yine, sırf ben Kısa-Kısa'da yazdım diye oyun yapmışlar! Nasıl duygulandım, anlatamam, firrik (burun çekme efekti). Ambulance Driver, bir ambulans simülasyonu. Oyunda yapmanız gereken şey ise, yakın çevredeki; kaza yapan, kafası kırılan, kafası kırıldıktan hemen sonra bacağı kırılan, sonra da kırık bacağı kopan ve içinden kanlar fışkıran (yyy, Adults Only ESRB Rating gerekecek yazımı) insanları alıp zamanında hastaneye ulaştırmak. Bunun için 10 veya 20 dakika gibi efendi zamanlarınız var. Ta-

şıdığınız yaralıyı zamanında hastaneye ulaştırmazsanız, yaralının yaşamsal faaliyetleri real-time olarak son buluyor. Buradan oyunun turn-based değil, real-time bir ambulans simülasyonu olduğunu anlıyoruz. Peki bu oyunu ValuSoft can neden Kısa-Kısa için tasarlamış? Şimdi, tamamen 3D olan oyunun grafikleri, işletim sisteminizin 3D Screen Saver'ından biraz daha iyi. Kaplamalar tam anlamıyla komik. E tamam, grafikleri geçeyim. Oyundaki araçların fizik modellemesi, fizik modellemesi değil. Bir ambulansın direksiyonunu sağa ç-



LEVEL NOTU 6/10

Yapım: ValuSoft
Değitim: ValuSoft
Minimum Sistem: PII-266, 64 MBRAM, 8 MB E.kartı

LEVEL NOTU 6/10

virdiğiniz zaman, o ambulans girdiğiniz virajı alır ve artık viraj onun olur, ama Ambulance Driver'da aracınızı kontrol edemiyorsunuz. İşine şeytan girmiş. 3D Screen Saver tarzı grafikleri ve fizik modellemesini de bir yana koyalım. Oyunun asıl vuruğu yanıysa, yaralı insanları kendinizin oluşturması! Yani insanları önce eziyorsunuz ve daha sonra da '-aaa, adam ezilmiş ya, hemen alalım şunu tut kolundan Malkovich'ama kolu kopmuş Joseph tutamam' diyaloglarıyla hastaneye yetiştiriyeğiniz. Oyunda çok şirin bug'lar da var. Mesela aracınız ve diğer araçlar direklerin içinden geçebiliyor. İşte bu kadar. Bu oyunu alın! (Aman diyim, şaka yapıyor! – editör) ☺

■■■ WWII: desertrats

■ ValuSoft!? Iwo Jima!? Yanlış anlamadıysam ValuSoft, Iwo Jima'nın da içinde bulunduğu World War II serisine devam ediyor. Zaten hep derim, ValuSoft olmasa Kısa Kısa'yi nasıl yaparız? Neyse, durun da bu oyunu sizle paylaşayım. Desert Rats'de Sahra Çölü'nde Alman'larla savaşarak Afrika'yı kurtarmaya çalışıyorsunuz. Oyunda 12 ayrı level ve bu level'larda kullanabileceğiniz 8 farklı silah bulunuyor.

Iwo Jima'nın aksine Desert Rats third-person kamerasından oynanıyor, ama bu defa

sağa sola koşmak yerine jip kullanıyoysunuz. Jipi kontrol ederken diğer yandan da silahınızı kullanmak zorundasınız. Bu şekilde bir yerdən sonra şaşırıyoysunuz ve jip yerine silahı, silah yerine de jipi kontrol ediyorsunuz. Hemen sonra da en yakın tepeye tosluyorsunuz, ama bu sorun değil. Oyundaki savaş ortamı fena verilmemiş, fakat grafikler fena sayılır. Onun dışında karakter modellemeleri de yeterli değil. Eee, sonra, sonra... Ya uf! Bu oyunda dalga geçecek çok şey yok ki! Ne yapıcıam? Tamam belki kusursuz bir oyun değil,

ama iğrenç de değil. Bu tarz oyunları seviyor-sanız belki Desert Rats'i de sevebilirsiniz. Ayrıca ValuSoft'un performansında azalma var. Bu ne ya? Hiç fena bir oyun değil! Yok! Kızmadım!!! ☺

Yapım • ValuSoft

Dağıtım • ValuSoft

Minimum Sistem • PII-300, 84 MBRAM, 8 MB E.kart

LEVEL NOTU 50



■■■ v.i.p.

■ Lay lay lomm! Pamela Anderson'ın oyununu buldum! Bildiğiniz 120 (120? Eh normal)-60-90 Pamela! Oyunumuz Final Fantasy benzeri sıra tabanlı bir aksiyon. Final Fantasy'ye benzeyen tek yanı sıra tabanlı olması ama olsun. Oyunda saçma sapan ortamlarda dolaşarak karınıza çıkan yetmişiz (ikiz gibi bir şey işte, adamların hepsi aynı) ajanlarla kavga ediyorsunuz. Silah olaraoha şantanzı ve dizinizi kultaniyorsunuz. Dizinizle ajanların-

bilimum hassas noktalarına vurduktan sonra hemen kaçıyoysunuz. Kaçmazsanız, korkmayın bir şey olmuyor. Oyunda sadece Pamela'yi değil, onun arkadaşlarını da değişimli olarak kontrol ediyorsunuz. Peki kavgalar nasıl gerçekleşiyor? Pamela çantayı alıp adamların kafasına geçiriyor, sonra diz atı... Hey durun, bunu kastetmemiştim. Kavgalarda ekranada bazı kombinasyonlar çıkıyor ve bu kombinasyonları zamanında yapmanız gerekiyor. Mesela sol ok ve iki yarım daire çıktıgı zaman hemen sol ok tuşuna ve arkasından 2 tuşuna basmanız gere-

kiyor. Yani oyunda kullandığınız tuşlar E.T.'deki gibi; 1, 2, 3 ve 4: Ubi Soft yakında bir uçak simülasyonu yapacak ve sadece; 1, 2, 3 ve 4 tuşlarıyla oynanacak. Umarmı. (Um – editör)

Oyun ara sıra mouse'la oynanan shooter tarzına da geçiyor. Burada da camlardaki teplerdeki ajanları vuruyorsunuz. Oyunun ilgini çekecek olan yanısa, level'ları geçtikçe Pamela'nın seksi resimlerinin ve render animasyonlarının açılıyor olmasa... Aaaa nereye kayboldunuz ya? Piş okurcular? Yazım mı gitmiyor oraya? (sadece Pamela için oyun mu alınmış be, hemen kayboldunuz ortadan, tütü). (sevgili okuyucular, CS'deki 4'ün 1'inin gerçekliğini arıyorum, bu sayfaların faili üzerindeki fizyolojik etkilerini denemek için. Açık açık yazamıyorum, malum bunun polisi var, cinayet masası var... – editör) ☺

Fırat Akyıldız | firat@level.com.tr

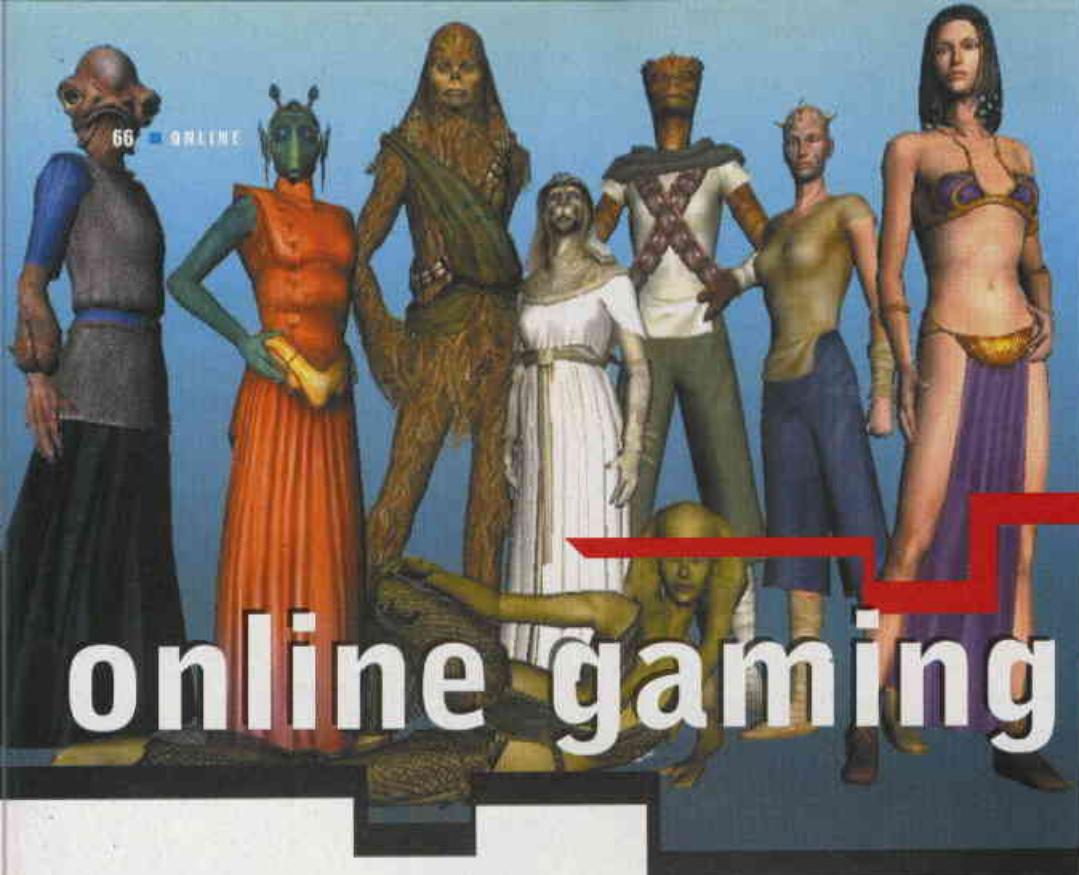
Yapım • Valu... Ha pardon. Ubi Soft

Dağıtım • Ubi Soft

Minimum Sistem • PII-200, 84 MBRAM, 8 MB E.kart

LEVEL NOTU 30





online gaming

haber kablolardaki fisiltilar

Diablo'ya yeni Karakter

1.10 yaması ile Battle.net'te farklı bir dönem açılıyor. Artık üçüncü bir karakter daha yaratabileceksiniz. Haber Battle.net'te oynayanlar için önemli. Oyuncular karakterlerini yaratırken normal, ladder ya da hardcore olarak bir seçimde daha bulunacaklar. 1.10'dan önce hardcore karakter olmayanlar otomatik olarak normal karakter olacaklar ve ladder karakter olma seçenekleri bulunmayacak. Yeni yama ile herhangi bir eşe ya da karakter silinmesi olmayacağı.

Dark Age of Camelot

Artık DaC oyuncularının da bir Türkçe içerikli sitesi var. www.ultimatr.com adresini yakından bilenlerin tanıdığı tecrübeli bir ekibin hazırladığı site daha yeni doğmasına karşın oldukça doyurucu bir içeriğe sahip. Adresi <http://www.pepelek.com/daoc>. İkinci haberimiz ise Mythic Entertainment'in bir açıklamasıyla ilgili. Firma, oyunlarına kaydolan kullanıcı sayısının 200.000'e ulaştığını açıkladı. İkibucuk sene önce piyasaya çıkan bir oyun olarak bu kadar kısa zamanda en tepedeki rakipleri Everquest'in yarısı kadar oyuncu sayısına sahip olmak bile çok büyük bir başarı. Mythic Kuzey Amerika'da ki ilk testini geçmiş olsa da asıl sınavını dünyadaki en büyük online oyun pazarı olan Güney Kore'ye girerek verecek. Oyun sene sonuna kadar İngiltere, Fransa ve Almanya da da resmi servellere kavuşacak.

Ultima Online:SN serveri kapandı

Ülkemizde Online Oyunculuk adına bir ilke imza atmış olan sanna.com UO serverini maalesef kapattı. Kapanış sebeplerini

yaptıkları basın açıklamasından seçtiğimiz alıntılarla sizlere aktarıyoruz. "Bir Role-Playing oyunu olan Ultima Online; ülkemizde oyuncularımızın kendilerini ifadeleriyle 'Dövüşlü Chat' halini almış, emülatörlerinin yetersizliğinden dolayı teknik olarak ötürü geçilmesi mümkün olmayan hileler nedeniyle oyun deneyimi kalitesinde gözle görülür bir düşüş yaşanmıştır." "Ultima Online oyunu artık dünya çapında ömrünü tüketmiş bir oyun halini almış, kendi alanındaki oyunlar ile bile yanşamamaya başlamış ve yeni gelen eklenti paketleri bile oyunun kendi üreticisinin bekleyenlerini karşılaşacak ilgiyi görememiştir." Origin Systems Inc. kalitesinde hizmet vermeyi hedef alan Sanna.com olarak çeşitli emülatörler ile bu kaliteye ulaşmanın mümkün olmadığını görmektedir."

IBM Oyun İşine giriyor

Dünyanın en büyük bilgisayar şirketlerinden birisi olan IBM online gaming işine giriyor. <http://www.butterfly.net> ile ortak çalışmaya giren IBM şimdiden kadar işe ilgili uygulamalarda kullanılmış olan ve bir çok bilgisayarın bir araya gelmesinden oluşan grid tekniğini kullanacak. Bu teknikte birbirine bağlı bir çok bilgisayar bir tek sanal süper bilgisayar olarak çalışıyor. Server sisteme bağlanan kullanıcı sayısı ağırlaştıktan zaman boşta kinalar devreye girerek sistemi rahatlatıyor ve böyleselikle gelen yük bölünerek daha da azalıyor. Microsoft'un Xbox ve Sony'nin Playstation'ununda online oyunlara yönelikçeyle bu alanda artan bir talep olacağını hesaplayan IBM bu kadar güçlü bir sistemin sağlıklı işleyebilmesi için büyük bir yatırıma ihtiyaclığını söylüyor. Sisteme dahil olmak için aylık 4 ila 6 dolar gibi bir ücretlik ücreti ödenmesi gerekecek.

HABERLER

- 66 Kablolardaki fisiltilar**
- LAN & INTERNET**
- 68 SoF: Double Helix MASSIVELY**
- 67 Dark Age of Camelot**
- AYIN SİTELƏRİ**
- 68 Favorites**
- ULTIMA ONLINE**
- 69 Lag İlacı**



Dark Age of Camelot UO out - DaC in

Dark Age of Camelot'u incelememizin üzerinden iki ay geçti. Fakat ülkemde oyuna olan ilgi bir anda çoğalıp yağmur gibi sorular gelince üzerinde biraž daha durmanın doğru olacağını düşündüm.

Oyun eski Britanya mitolojisine üzerine kurulmuş diyebiliriz. Kuzeylileri temsil eden Midgard, Keltleri temsil eden Hybernia ve Kral Arthur'un eski krallığını yada İngilizleri temsil eden Albion. Oyun bu üç krallık arasında kendine bir taraf seçip birbirinin topraklarını ele geçirmeye çalışan oyuncular arasında oynanıyor. Benzerleri gibi DaC'ta da guild kurmak ya da grup kurarak beraber dolasmak mümkün.

Oyunda yarattığınız karakter için bir sınıf seçmek zorundasınız. Karakteriniz oyun boyunca etraftaki yaratıkları öldürerek level atlıyor. 5. level'dan sonra ise seçtiğiniz sınıfta uzmanlaşmak zorunda kalıyor. Örneğin saçı olmuşsanız 5. level'dan sonra yolumuza bir Warrior, Paladin ya da bir Merchant olarak devam etme durumundasınız. Level atladiça bir önceki level öldürdüğünüz yaratıklar artık size tecrübe puanı ve herhangi bir eşya bırakmamaya başlıyorlar. Bu durumda daha uzaklara gitmek zorunda kalırsınız.

Oyunu ilk defa girecaklar için

Tüm oyun boyunca hiç PvP ye girmeden (bu oyunda krallıklar arası olduğu için RvR yani Realm versus Realm deniyor) devam edebilirsiniz. Çünkü RvR yapılabilecek alanlar daha önceden belirlenmiş ve siz oraya gitmedikçe hiç bir rakip kralıktan gelip size saldıramazlar. Fakat yalnızca RvR yaparak topladığınız puanlarla alabileceğiniz ve size çok avantaj sağlayan eşyalar mevcut. Rakip kaleleri guild'iniz ile ele geçirdiğinizde bu kaleler mensuplarına daha fazla tecrübe puanı kazanma ya da daha yüksek zarar verme gibi avantajlar sağlıyor. Ayrıca bazı dungeonlarda yalnızca RvR alanlarında mevcut ve buralardaki yaratıklardan çok değerli eşyalar çıkıyor. RvR'ler ise krallıklar arasında yapıldığından çok kalabalık gruplar arasındaki karamboller ya da meydan savaşları halinde geçiyor. Kale kuşatmaları iseambaşa bir eğlence tabii ki.

Cabuk Hersteller isteyenler için

Oyunda seçtiğiniz sınıfı geliştirirken nasıl bir yol takip etmeniz gerekiğini bilmeniz çok önemli. Kullandığınız vuruş tekniklerinden büyülere kadar herşeye hakim olmalısınız. Ayrıca tüm oyun boyunca alacağınız quest ve taskları ancak belli levellardan sonra alabildiğiniz için hepsini izlemeli, neyi ne zaman nereden alacağınızı ve size ne getireceğini çok iyi bilmelisiniz. Hangi dungeon ve bölgelerde kaçınıcı level yaratıkların olduğu ve bunların nerelerde dolandığı hakkında tam bilgiye sahip olmak karakterinizi hızlı bir şekilde geliştirmeniz için genel bir taktik kurarken size çok yardımcı olacaktır. Üzerinize zırh ve silah alırken her zaman karakterinizin leveline göre size sarı görünen eşyaları kullanın. Sarı demek oyunda oyuncunun level'ına göre değişen bir renk kodlama sistemi var. Gri en zayıf, yeşil zayıf, mavi ideal, sarı zor, portakal imkansız yakın ve mor imkansız demek. Kırmızı ise düşünülmüş bile hayal manasına geliyor. Bu kodlama eşyalar ve yaratıklar için geçerli. Bu durumda üzerinize sarıdan başka bir şey giymemek ve tek başınıza en fazla sarıya, ama tam sayıda grubu toparlamışsanız sarı üstündeki tüm yaratıkları saldırmak en mantıklı oyun tarzı.

Dark Age of Camelot devasa online bir oyun olduğu için ülkemizde kopya olarak bile bulunmuyor. Oyunu www.gamestop.com sitesi yanında eBay gibi alışveriş sitelerinden temin edebilirsiniz. ☺

Burak Akmenek | burak@level.com.tr



MY FAVORITES

İste benim devamlı olarak kullandığım sitelerin linkleri
www.darkageofcamelot.com Oyunun ana sitesi. Oyunla ilgili son gelişmeleri buradan takip edebilirsiniz.

<http://www.pepelek.com/dac> Türkçe içerik arayanlar için ülkemizdeki tek kaynak.

<http://camelot.stratics.com> Devesa Online oyunlarından bahsettiğimiz zaman başvurulacak ilk kaynak olan stratics.com'un DaC bölümü.

<http://www.camelotherald.com> Oyunla ilgili yamaalar hakkında bilgi alabileceğiniz resmi elektronik duyuru sayfası.

<http://dac.warcry.com> Questler hakkında tam bilgileri elde edebileceğiniz en iyi adres.

<http://www.the-huns.com> Türkiye'de ki tek Türk DaC guildi. .

Soldier of Fortune: Double Helix

Soldier of Fortune: Double Helix

Tamam tamam kabul ediyorum hep Counter Strike'ın yerine kabileceğimiz bir alternatif arayıp hep "tamam işte bu" diyoruz. Ama bir türlü olmuyor. Çünkü multipalyer oynanabilen herhangi bir oyunun server açılmadıkça LAN ya da IPX mağazlarından öteye gidilemiyor ve sonucta oyun ne kadar iyi olursa olsun ölüp gitiyor. İşte C&C Renegade buna en iyi örnek. Bu durumda aslında biraz server açanların insafına kalyoruz. Çok güzel bir oyun olan Jedi Outcast için ülkemizde server açılmasaydı belki o da ölüp gitacaktı. Aynı şey sanırım şu anda yazdığım Soldier of Fortune 2'nin de başına gelecek. Ne kadar Counter Strike oynamaktan bekmiş olsak da biz gene ona geri döneceğiz. Fakat bu saptanlı ve az seçenekli multiplayer yaşamızda şunu iyi bilin ki SoF 2 "çok yazılı olmuş ilk on" listesi içinde yer alacak.

Oyunun şu anda internetten indirip oynayabileceğiniz tek multiplayer demosu ve onunla beraber gelen tek haritası var. Harita oyunun son level'i olan "the shop". Haritanın özelliğinden dolayı bazı silahlar kullanılmıyor. Fakat bu oyunun tadından bir şey götürmüyorum.

"Bomba kurmaca" out "çanta kapmaca" in

SoF 2'yi deathmatch ya da karşılıklı iki takım olarak gene deathmatch veya "çanta kapmaca" olarak oynayabiliyorsunuz. Savunan takım konferans salonunda duran bond çantayı korumaya çalışırken öteki takımında alıra yaşıyor. Silah alımı, oyunun türüne göre değişiyor. Deathmatch'de silahları yerden toplayabilir ya da Infiltration'da seçeceğiniz sabit bir donanım ile oyuna girilebilirsiniz.

SoF'ı SoF yapan kafa göz patlatmaca, kol ayak kopartmaca gibi özelliklerle oyun son derece zevkli hale geliyor. Silah ve skin çeşitliliği sayesinde oyuncuların hepsi birbirinden farklı görünürebiliyor. Bir başka keyifli yan ise 32 kişiye kadar server açılabilmeyiz. Böylelikle büyük kapırmalar yapabiliyorsunuz.

Deathmatch oynarken bomba atar ve roket atar gibi tek vuruşta kafa göz dağıtabileceğiniz silahlar binanın kenarından yürüye rek ulaşabileceğiniz yerlerde bulunuyor. Fakat bir defa ele geçirdikten sonra eğer iyi nişancı iseniz (beceriksiz adam her yerde kaybetmeye mahkum) bayağı frag toplayabiliyorsunuz. Oyunda banzelerine göre yararlı bir hareket daha var. Zıplamak ya da eğilmek yanında kenarlarından yalnızca kafanızı çkararak bıkabilirsiniz.

Atığınız el bombaları 5 saniye sonra patlıyor. Atmadan önce pişti çektiğiniz için elinizde tutarsanız bu kez siz de patlıyorsunuz. Silah olarak CS'deki gibi sadece bir tüfek ve bir tabanca alma zorunluluğunu yok. Bir tabanca, bir tüfek ve bir SMG ya da



pompalı alma hakkınız var. Ayrıca üç adet de el bombası ile bayağı yükleyebilirsiniz. Deathmatchlerde silahı yerden toplayığınız için ne bulursanız üstündede taşıyabilirsiniz.

Tepeden tırnağa

Oyunda zırh almak yaşamınızın garantisini oluşturuyor. Zırh göstergesi tam olan birinein gövdesine ne kadar ateş ederseniz edin ustunize direkt gelerek siz rahatlıkla birip geçebilir. SoF 2'de de baştan vurmak kazandıracınızı indirmenin en garantili yolu. Ayrıca zıplamak ya da çekmek oyuncuya bariz bir avantaj kazandırıyor. Oyunda ışık çok önemli. Kamuflajlı skinler karantika uzakten çok zor seçiliyor. Ayrıca büyük skinler sevimli olmalarına karşın seçmememiz gereken bir alternatif (dergide işman ve gözüküleri olan tipi Fırat çok sevdı ama nasıl rahatlıkla vurulduğunu da ona sunun).

SoF 2'de Counter Strike'da olan "vurdugunuza ve vuruldugunuza hissetme" duygusu var. Bu da çatışmaları çok daha eğlenceli kılmıyor. Fakat ağır silahların varlığı bazen oyunun tüm keyfini kaçırbiliyor. O kadar silah ve cepheane topladıktan sonra bir seferde bomba atar ile darmadağın olmak sinirlenizi geniyor. Bu durumda yapılacak tek şey CS'de yaptığımız anlaşmalı bıçak karşılaşmalar gibi "artlaşmalı olarak bomba atar ve roket atar yasaklı" oyular açmak.

Bu yazı yazdıktan sonra tek teslim oyunun full versiyonunun Türkiye'ye gelmesiyle beraber (bu yazı yazdığında piyasadan kopya SoF 2 alıysanız, bilesin ki o henüz tamamlanmamış ve çok hatalı olan beta versiyonudur). Sanane veya AGS'nin bir server açması olacaktır. Çünkü SoF 2 benzerlerine göre daha umut verici bir multiplayer oynamaya sahip.

Burak Akmenek | burak@level.com.tr

Ayın Siteleri

<http://www.dvdkgro.com>



Online alışveriş yapacağınız siteleri zaten bu siteyi atamışız. Özellikle Playstation 2 ve Game Boy Advance ile ilgili aracınız tüm oyunları burada bulabilirsiniz.

<http://www.dod.forumu.com>



Half-Life'in Day of Defeat modülü ile ilgiliyorsanız, amatör bir ruhu desteklemek ve yeni bir buluşma noktası yaratmak adına bu amatör siteyi de bir ziyaret edin.

<http://www.bronxwhq.org>



Amiga Dünyası dergisini çıkartan grup ve eskişerlerin çok iyileşeceği Bronx grubu yeniden faaliyete geçti ve scene partisi düzenlediler. Amiga'ların C64'lerin havası uçuştuğu partinin ayrıntıları burada

<http://www.massivemultiplayer.org>



Eğer devasa online oyunlar hakkında bilgi arıyorsanız bu adres tam size göre. Şimdiye kadar çökmüş ve okacak tüm oyunlar hakkında bu siteden bigi edinebilirsiniz.

ULTIMA ONLINE



Lag'den bıkmış olanlara bir iki tavsiye

Bitki yetiştirmek mi? Daha neler artık!

Ultima Online ne hallere geldi! Oyna yeni eklenen özellikler arasında "bitki yetiştirmek" gibi bir özellik eklendiğine inanmak istemiyorum. Ana fikri epik bir macera olan bir oyunda kim bitki yetiştirmek ister ki? Gidip The Sims Online oynayalım o zaman! Lord British şirketten ayrıldıktan sonra Origin ne yapacağını şaşırıcı gibi geliyor bana. Açıkçası bu ay internet sitemizde açacağım bir anketi aynı zamanda bura- dan sizlere de yönlentmek istiyorum. Ultima Online köşesi devam etsin mi etmesin mi? Çünkü orijinal ser- verde oynayan bir çok oyuncu sıkılıkla oyunu bıraktı. Diğer oyuncular ise unofficial serverlarda oynadıkları için OSİ kurallarına tabi de- giller. Bu konuya ilgili yorumlarınızı burak@level.com.tr adresine bekli- yorum.

Lag ile boğuşmak

Paket kaybı evinde kablo ya da ADSL bağlantısı olanların bile yaşa- diği bir problemdir. Genelde çok oyuncunun bir araya toplandığı bölgelerde bu sorun tepeye vurur. Savaşta hızın ve anlık kararların çok önemli olduğu Ultima Online'da bu problem yüzünden ölüp pet'inizden üstünüzdekilere kadar soyula- rak etrafıta dimdızlak dolaşmak hepimizin başına birkaç kez gelmiştir. Peki bu sorunu nasıl minimize edebilirsiniz? Aslında ne kadar uğraşır- sak uğraşalım konu ülkemizin yurt- dışına çıkışından ve genel olarak alt yapımızın yetersizliğinden kaynak- landığı için problemimizi temeline inerek tamamen ortadan kaldırabile- me gibi bir olanak maalefət söz konusu değil. Minimize etmeye gelin- ce. Bu konuda yapabileceğimiz bir iki şey mevcut. Öncelikle eğer mo-

dem kullanıyorsanız telefon hattinin kesinlikle dijital olmasına dikkat edin. Hattinizin dijital ya da analog olup olmadığını anlamak için izle- meniz gereken en pratik yol ise bir cep telefonunu aramaktır. Eğer nu- maranız cep telefonunda görünü- yorsa hattınız dijital demektir. Gö- rünmüyorsa ilgili kuruma başvura- rak dijitalce çevirmelisiniz. İkinci ba- samak modeminizin her zaman son sürümlerinin yüklenmediğinden emin olmaktadır. Aslında bu kural bil- gitaylarını oluşturan tüm donanım bileşenleri için geçerli bir kuraldır.

Makinanızdaki parçaları üreten fir- maların sitelerine belli aralıklarla gire- rek yeni sürümler çıkarıp çıkartma- diklarını kontrol etmelisiniz. Bu yön- tem siz bir çok uyuşmazlıktan kurtaracaktır. Daha sonra control panel-system-modem ayarları (proper- ties) kısmına girerek maximum spe- ed kısmında 56k modemler için

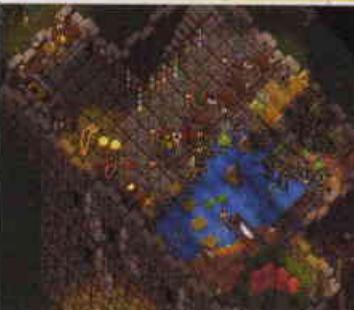
ayarı 115200, 33.6k modemler için 57600 yapın. Sanırım daha alt mode- melleri artık kullanan kalmamıştır. 'Connect only at this speed' yazısı- nin yanındaki kutucuğu işaretleme- yin. İşaretlerseniz IPS yada Türkçesi Internet Servis Sağlayıcınıza bağ- lanma problemi yaşayabilirsiniz. Gene aynı yolu izleyerek system kısımından Device Manager'a girin Ports kısmından modeminizin bağlı olduğu portu seçin ve gene yukarı- daki ayarları yapın. Buradaki ayar- larda kablo modemler için değer 92160 olmalıdır. Şimdi sisteminizi baştan başlatmanız gerekecek.

Bu ay pek teknik oldu biliyorum. Bu teknik ayırtılar dışında dikkat etmeniz gereken şey açıkçası lag'ı biraz sezmektir. Biliyorum pek mantıklı değil ama lag genelde gel- meden önce ufak ufak gelerek kendini belli eder. Söylediğim tarz

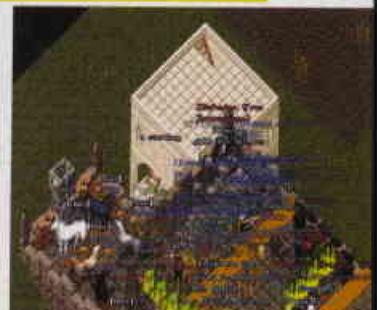
Güç-Taşıma kapasitesi

Karakterin ağırlığı sabit olarak 10 stone'dur. Aşağıdaki değerler hesaplanırken rakamlardan 10 stone çıkarılmıştır. De-ğerler stone'ları sindirir

Güç	Taşıma kapasitesi	Güç	Taşıma kapasitesi
5	47	55	222
10	65	60	240
15	82	65	257
20	100	70	275
25	117	75	292
30	135	80	310
35	152	85	327
40	170	90	345
45	187	95	362
50	205	100	380



Dikkatli bakınca evin sağ tarafında bir mini havuz olduğunu farkedebilirsiniz



Bir evde 25 kişilik Guild savaştı olursa...



Can sıkıntısından bayan bir oyuncu ne yapar?

Aynı skill'i Begging

Dilencilik oyunun tamamından bıkkı biraz RP yaparak boş zaman geçir- mek isteyenler için eğlenceli skiller- den biridir. Yapmanız gereken tek şey NPC'lerden para dilenmektir. Bunu her yerde rahatlıkla yapabilirsiniz. Çok az para getiren bir iştir. Ama sohbeti bol olduğundan diğer oyuncular size çok laf atar ve UO si-

zin için görüntülü bir chat dünyasına döner. Heyecan ve hareket bekleye- meyeceğiniz bu meslekte öncelikle Noble, Seeker of Adventure, Fighter ve Paladin'lerden para isteyin. Skill'iniz 80 civarına gelince Shop Keepers ve Wandering Healer'lara yanaşmaya başlayın. Daha ne diye- yim Allah versin kardeşim! ☺

Burak Akmenek | burak@level.com.tr

CONSULE MASTER



MegaEmin™
megaemin@level.com.tr



Milla bile tırtladı!!!

Merakla beklenen Resident Evil sinema filmi şu sıralar gösterimde. O kadar haber yaptıktı, anlattıktan sonra da bakalım alındı ne çıkışacak diye merak ettim ve gidip izledim. Kadro süper, oyuncular önceden tanıdık; Hızlı ve Öfkeli'den Michelle Rodriguez, Beşinci Element'den Milla Jovovich, LightHouse'dan James Purefoy, The Crow: Salvation' dan Eric Mabius, Dream Team' den Martin Crewes ve The World Is Not Enough'dan Colin Salmon oynuyor. Senaryosu oyundakine benzeyen, ama tamamen ortmuşmuyor. Umbrella Corporation, dünyada her alanda ürünler bulunan ve inanılmaz finansal gücü sahip olan bir şirkettir. Yeraltına gizlice dev bir araştırma merkezi kuran Umbrella, çok tehlikeli bilgiyi paylaşmak istemeyenler yapmaktadır. Sonunda olan olur ve laboratuardaki bir kaza sonucu, güvenlikten sorumlu bilgisayar Red Queen kontrolü ele alıp bütün bölgeleri kapatır ve çalışanları öldürür. (Filmi seyretmediyorsanız, sonunu öğrenmek üzereziniz, istemiyorsanız bir sonraki paragrafa atlayın-Sinan) Bizim çok yetenekli timimiz de, bilgisayarın yanlış bir iş yaptığı düşünerek akılları sıra gidip fışını çekerler. Ardından da serbest kalan yüzlerce zombie öğün olurlar; yani filmin sonunda herkes ölü. İşte en nefret ottığım senaryolarlardan birisi ile daha karşılaştım. Hani Metal Gear Solid 1'de kodu iptal edeceğiz diye göz göre göre aktif hale getiriyoruz ya, burada da işin yapan makinenin devre dışı bırakılması gerekiyor gibi aşikar. Filmin sonunda da herkes ölüse ben ne anırmı ki bu işten? Yani sinemadan gitarın aklına gelecek tek düşüncenin sağ kaldığım için sevinmek mi olmalı? Senaryoyu oyuna bağlı kalmak için özenle hazırladıklarını söyleyen yapımcılar, filme çok fazla açık nokta bırakmışlar; mesela Red Queen gibi deli bir teknoloji ile



bağlantıya geçmeden aletin fışını çekmeleri, ciddi ciddi büyük savaşıklık. Güzel sahneler de var tabii, bir yerde lazer işinleri ekibimizi patales püresine çeviriyor, ama film korku filmi değil bir kere, afişinde Survival Horror yazıyor, kendisi düpdedüz aksiyon. Resmi web sitelerinde bile hiçbir malzeme olmamasını, hatalarının çok iyi farkında olmalarına bağlıyorum.

Resident Evil, sinema uyarlanan tek popüler oyun değil elbette ki. Bu kadar video oyunlarından esinlenilerek bir çok film yapıldı. Şu birkaç senelik zaman içerisinde bille Mortal Kombat, Tomb Raider, Final Fantasy gibi birçok film çıktı karşımıza. Hatta hala sırada çekilmeyi bekleyen Tekken ve State Of Emergency gibi projeler var. Oyunlar güzel, genișe kitleleri var, yeterince bütçe ayrıyor, Angelina Jolie, Milla Jovovich ve gibi büyük oyuncular kullanılıyor. Peki bu kadar heveslendiğimiz filmler neden biz oyun severleri doğuramıyor? Sinema eleştirmeni değilim ama en azından bilen birisinin soruma yanıt vermesini isterdim.

Bu arada 14-16 Haziran tarihlerinde düzenlenecek olan e-oyun fuarımıza herkesi beklediğimi söylemeye gerek yoktur herhalde. Fuardaki standımızda dört adet X-Box ve bir adet de GameCube olacağını siz konsol canavarlarına bildirmekten mutluluk duyarım. Gelin gelin, Halo oynanız beraber! Önümüzdeki ay yepyeni oyuncularla görüşmek üzere, Bye&Smile... **LIFE IS SHORT, PLAY MORE!**

HABERLER

GameCube Avrupa' yı da fethetti

3 Mayıs gece saat 12'yi vurdugunda Avrupa'da birçok kişi ilk GameCube sahiplerinden olabilmek için uzun kuyruklar oluşturdu. Uzun bir gecenin ardından ilk konsol sahibi dokuzda Ingiltere de geri, bir kez satıldı. GameCube'e rağbet o denli büyütüklü ki, sadece Almanya'da bile ilk iki saat İrlande 50.000 adet konsol satıldı. Nintendo Europe başkanı David Goosen, en fazla oyuni ve en düşük fiyat ile çıkan konsolu GameCube olduğunu söyledi ve yaz içeriği 50 oyundan daha fazlasını verdi. 3 Mayıs'tan bu güne kadar 450.000 adet satılan konsol'un ilk partisının yüz-

de doksanı tükendi ve ileri yedi hafta talebi karşılanması için 500.000'lik ikinci parti döydü. Her GC başına ortalama 2-3 oyuni satın alırken, en çok tercih edilen oyular Luigi's Mansion ve Rogue Leader: Rogue Squadron 2 oldu. Nintendo, GameCube'yi dial-up modem ve tırpalıband adaptörleri sambahara hazır edeceğini açıkladı. (35\$). İlk online oyunu ise Sega'nın Phantasy Star Online: Episode I & II'si olacak. Yine de Nintendo offline oyular üzerine yoğunlaşacağını; online oyundan tam keyfi alınabilmesi için daha birkaç yıl daha ihtiyaç olduğunu belirtiyor.

PlayStation 3, 2005' de...

Bir Japon haber ajansına göre Sony Computer, 2005 yılında piyasaya çıkaracağı PlayStation 3'ün yapımına başlamış. Yeni konsolun en büyük özelliği, disk tabanlı medya olmadan da oyuların çalıştırılmasına imkan sağlayacak yüksek hızlı internet bağlantısı üzerinde kurulu olması.

Corvette oyunları geliyor

TDK Mediactive, General Motors'ın Chevrolet bölüm ile beş yıllık anlaşmaya imzaladı. Anlaşmaya göre TDK'nın,椭圆形 yıldız kutlayacak olan klasik spor mo-



PlayMail

Herkes tek jetonla oyun bitiremeyecektir

EFSANEVI BİLGİSAYAR

Sevgili Level, benim bir Commodore 1084 S bilgisayarım ve haliyle bir sürü de disketim var. Fakat Commodore disketleri çalışmıyor. Diyeceğim ki ben bu efsane makineden nasıl yararlanabilirim? Eğer artık makine işe yaramaz diyorsanız, bu disketleri normal pc'de nasıl çalıştırılabileceğini anlatın bari. Level'daki yazıları okudum ama anlayamadım, yardımcı olursanız çok sevinirim. Sevgilerle...

Sevgili Sevgili 1084

ME - Şimdi Commodore'un ve disketlerin var, ama makine disketleri çalışmıyor öyle mi? Gerçekte enteresan bir durum. Disketlerin bozuska zaten yapabileceğinibi yok. Yok bilgisayarın bozuska bir Commodore 1084 S emülatörü bulmaya çalışabilirsın, tabi böyle bir emülatör var mıdır onu bileyem. İstersen <http://turemu.kolayweb.com> adresine bakabilirsın, Türkçe içerikli güzel bir emülatyon sitesi.

MUTLULUĞUN SİRİ

Merhaba, Level gibi inanılmaz güzel bir dergiyi bir-ze ulaştırdığınız için teşekkür ederim. Hiçbir dergi konsol sayfalarına sizin kadar eğilmiyor. Yardım istem; imdadıaaat! Resident Evil 2' de 'Lobby' deki yazar kasa bilmecesini çözemedim, master key almak için "1881" yazıyorum olmuyor. Bir de Alone In The Dark: The New Nightmare' deki demir ka-

pının asma kilit çözümü lütfen. Derginizde bu konulara yer verirseniz biz Level okurları ve oyun severleri çok mutlu etmiş olursunuz. Şimdi de teşekkürler,

Ozgur Sarıkaya

ME - Rica ederiz, görevimiz. Zaten meydanda başka dergi de kalmadı gibi bişey ayıptır söylemesi. Resident Evil 2' deki şifre "2236" gibi bişiler olabilir mi? Alone In The Dark' deki demir kapıdan da, ancak ill' cd'nin sonunda çırılabilirsin. Buraya kadar geldiysen vereceğim kodu kullanabilirsin. Arada kaynamadıysa bu sayfanın bir yerlerinde kilidin doğru kodlanmış resmini bulabilirsin. Lakin mutlu olma konusunda kendi adına konuşmanı öneririm, çünkü daimi Level okurları bu oyunların detaylı tam çözümlerine sahip oldukları için zaten mutlular.

SNIPER WOLF

Selam, ben Metal Gear Solid'de Underground Passage' da kaldım. Sniper Wolf' u geçmem için tam çözümde cephaneliğe geri dönüp PSG1'yi alam gereği yazıyorum. Bu cephaneliğin nerede ve mayını bölgeyi nasıl geçerim? Şimdi de teşekkürler,

Nike Çelebi

ME - Cephaneliği sana söyle tarif edeyim, hani DARPA şefinin hücreinden çıktıktan sonra anasöre B2' ye iniyorsun ya, işte orası cephaneliğin. Mayınlardan kurtulmak için de sürünerek üzerinden geç, Snake Claymore'ları toplayacaktır.



HABERLER

del Corvette de dahil olmak üzere Chevrolet lisanslı oyuncular yapma ve yayılama hakkı oluyor. Firma bütün oyun platformları için tasarladığı Corvette oyunularını 2003 yılında piyasaya çıkarmaya hazırlanıyor.

Yeni R-Type yapımda

Taa Commodore 64 zamanında oynamaya başladığımız R-Type neredeyse bütün sistemlerde çıkmış, en sonucusu da 1999 yılında PlayStation' da görülmüşti (R-Type Delta). Şimdi Irem Software Engineering, yeni bir R-Type oyunu yaptığını açıkladı, fakat ne bir tarih, ne de hangi platformun hedeflendiği belirtildi.

Ubi Soft Rocky' yi kaptı

Ubi Soft, Rage' in Rocky haklarını satın aldığı ve GameCube, PlayStation 2 ve X-Box için oyununu yaptığı açıkladı. Oyun filmlerdeki Apollo Creed, Clubber Lang, Ivan Drago ve Tommy Gunn gibi bütün karakterleri kapsayacak. Nakavt, gösteri gibi

modolların yanı sıra oyuncular film moduna girerek Rocky filmlerindeki olayları da yaşayabilecekler. Animasyonların çoğu motion capture teknigi ile yapıldığı için gerçek dirsek, kroşe ve aparkat görmeye hazır olan, Rocky, bu üç platform için de sonbaharda hazır olacak.

Konami döktürüyor

Konami Computer Entertainment, bu mali yıl içerisinde çıkaracağı oyuncuları açıkladı. En gözde çarpan oyuncular Silent Hill 3 ve Contra oldu.



PlayStation 2

Bir Winning Eleven oyunu
Suikoden III
Silent Hill 3
Tokimeki Memorial: Girl's Side
Bir Contra oyunu

Game Boy Advance

Bir Winning Eleven oyunu
Castlevania: White Night Concerto
Bir Contra oyunu

GameCube

Bir Winning Eleven oyunu

He-Man de oyun oluyor

TDK' nin aldığı bir başka lisans da Mattel' in Masters of the Universe lisansı oldu. Bunun anlamı, sekisenlik yıllarda televizyonlarda izlediğimiz He-Man' in rötarları da olsa oyununun yapılacağı. Oyun hem PC hem de konsollar için çıkacak. Bu arada Mattel' den yapılan açıklamaya göre He-Man' in yeni çizgi filmleri de yapılıyor.



Virtua Fighter 4

Akla zarar dövüş oyunu!

Aslında sadece akla zarar değil, aynı zamanda dergiye de zarar! Sinan'la bu oyunu oynamaktan birkaç gün yazı yazmadık. Neyse ki ben su toplamış bir adet baş parmakla da olsa (sonradan patlattım onu) bir haftalık tatile çıkarak Virtua Fighter 4'ten kaçmayı başardım. Ama Virtua Fighter 4 geride kalan Sinan'ı yedi.

Virtua Fighter'ı arcade makinelerinde o kadar çok oynadım ki, PC versiyonunu bulduğumda, eve giderken sevinçten sağa sola çarptığımı ve de arabaların altında kaldığımı farkedemedim. Eve vardığımdaysa ayakkapları bile çıkarmadan oyunu yıllarca oynadım (yok artık). Şimdilikse Virtua Fighter son versiyonıyla, PlayStation 2'de yeniden karşıma çıktı. İyi mi oldu? Hayır, olmadı. Derginin en kritik zamanında da olmaz ki ama!

Ready, go!

Virtua Fighter, her zaman sessiz sakin bir oyun olmuştur, ama artık, son versiyonuyla Virtua Fighter çok farklı. Hem de nasıl?

Virtua Fighter 4'te; Arcade, Vs, Kumite ve Training gibi kendi halinde 4 ayrı mod bulunuyor (ee, agresif mod'lar da var evet). Bunlardan

Arcade'de, arcade makinelerindeki gibi tüm rakiplerinize sırasıyla oynuyorsunuz ve kazanırsınız oyun bitiyor. İkinci mod olan Vs'de ise oyunu iki kişi oynayabiliyorsunuz. Oyunun en eğlenceli kısmı da burası. Kumite'deyse, yine PS2'ye karşı, ama bu defa seri halde dövüşüyorsunuz. Yani yenilirseniz hemen rakibiniz değişiyor. Kumite'nin bir diğer özelliği oyuncuların istatistiklerinin tutulması ve Arcade'e oranla çok daha fazla rakibinizin olması. Kumite mod'unda 13 rakibiniz farklı saç-giysi kombinasyonlarıyla ve değişik isimlerle karşınıza çıkıyor. Eğer Kumite yapmayı düşünüyorsanız, çok fazla zamanınız olması gereklidir. Çünkü bu mod çok uzun sürüyor.

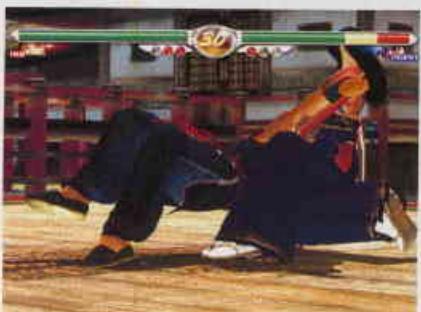
Oyunun Training (alıştırma) bölümü ise oldukça kapsamlı ve kapsamlı olduğu için kendiler arasında üçer ayrılmış. Bakınız: Command Training, Free Training ve Trial. Command Training'de belirtilen komutları sırasıyla yapıyorsunuz. Free Training'de karşınızda hiçbir şey yapımıyorsa siz ona istedığınızı yapabiliyorsunuz, ki bu çok adice. Bu training mod'unda aynı zamanda karşınızda farklı farklı hareketler de yapabilirsiniz. Trial'da ise sizden birkaç kombiné hareket yapmanız isteniyor ve

bunları belirtilen zaman içinde yapmaya çalışıyorsunuz. Training'lerden en yararlı olanağı keşinlikle Command Training. Eğer Command Training yaparsanız, tüm hareketlerin nasıl yapıldığını görebiliyorsunuz. Bu da oyun içinde çok önemli bir avantaj sağlıyor.

Oyundaki zorluk dereceleri, Very Easy, Easy, Normal, Hard ve Very Hard olarak sıralanıyor. Zorluk derecelerinin aralarında çok az fark var. Bu da demek oluyor ki, oyunu Very Hard'da bile zorlanmadan bitirebilirsiniz. Dolayısıyla oyunun 'hin hin hinn' efektleriyle en heyecanlı oynadığınız Arcade mod'u hemen son buluyor. Ayrıca oyunun sonunda herhangi bir video da yok. En azından Street Fighter'da olduğu gibi, 'Merhaba, ben oyunun sonuyum' şeklinde oyunun bittiğini belirten bir şeyler olabilir. Kısacası, Arcade mod'u çok anlamsız. Kumite mod'u ise gereğinden fazla uzun ve monoton.

Oyunun Data Files bölümünden kendinize karakter oluşturabiliyorsunuz. Bu karakterin saç veya giysi gibi özelliklerini kendiniz belirleyebiliyorsunuz. Bunun dışında karakterinizin kontrollerini de değiştirebiliyorsunuz. Oluşturduğunuz karakteri dövüşlerde kullanabiliyorsunuz ve bu şekilde istatistiğiniz de tutulmuş oluyor. Oluştur-





Dün zaman zaman gerekomen'e dönebiliyor.

Arka planındaki animasyonlar çok hoş.

Aaaah! Katam!...

duğunuz karakterle Arcade veya Kumite mod'unda oynamak isterseniz, karakter seçim ekranında gamepad'ınızın 'Select' tuşunda basılı tutmalısınız. Bu şekilde karşınıza kayıtlı olan karakter çıkıyor. Eğer karakter seçim ekranında 'Start' tuşunda basılı tutarsanız, bu defa oyuncuların diğer hallerini seçebiliyorsunuz (yani farklı giysilerle olan hallerini).

Virtua Fighter'da klasik 'son vuruş' tekrarları da devam ediyor. Son vuruşunuz veya vurulmanız size tekrar izletiliyor. Bunun yanında oyunlarınızın tamamını da kaydedebiliyorsunuz. Bu tekrarları Main Menu'deki Replay seçenekyle yeniden izleyebiliyorsunuz. Tekrarlarda R1 tuşunda basılı tutarak oyunu ağır çekim olarak da izleyebiliyorsunuz. Training'leri de aynı şekilde ağır çekim yapabiliyorsunuz (unutmuşum).

Virtua Fighter 4'teki en ilginç özelliklerden biriye A.I. System. Bu sistem, yapay zeka geliştirmenize olanak tanıyor. Diğer bir anlamda, kendinize yeni bir karakter oluşturup, bir hoca gibi göstererek onu eğitiyorsunuz. Peki eğitim nasıl gerçekleşiyor? Şimdi, sevgili okuyucular veya yelnızca resimlere bakarlar (okur gibi bir şey o da), A.I. System'ı seçerek oyuna giriyorsunuz. Oyunda, karşınızda oluşturduğunuz karakter oluyor. Burada yapmanız gereken şey, kendinizi kavga etmek. Eğer siz hiçbir hareket yapmazsanız, karakteriniz de hiçbir şey yapmadan duruyor. Yani siz ne yaparsanız aynısını size yapıyor. Diyelim ki adamınıza bir yumruk attınız, o anda alttaki 'learn' göstergesi yanıyor ve hemen arkasından adamınız da size bir yumruk atıyor. Ve bunu eğitim boyunca aklında tutuyor, yani artık o hareketi hafızasına almış oluyor. Siz ona belirli bir mesafeye kadar yaklaştığınız zaman, ona yaptığından hareketi yaparak size yumruk atıyor. Burada karakterinizi geliştirmek tamamen size bağlı. Ona istediğiniz yaptırabilirsiniz. Eğitimden çıkarken karakterinizi kaydedebi-





liyorsunuz ve daha sonra onu oyunlarda kullanabiliyorsunuz. A.I.'lı karakterinizi seçmek için, karakter seçme ekranında 'Select' e basılı tutmanız gerekiyor. Karakterinizi seçtikten sonra size sadece oyunu izlemek kalmış. Eğer adanızı iyi yetiştirdiyseniz, maçları kazanıyor. Bu arada, X ve Daire tuşlarına basarak da adanızıza kısa komutlar verebiliyorsunuz. İşte A.I. System...

Oyuncuların yapay zekası da oldukça iyi sayılır. Geçlikle bir yaptığınız hareketi bir daha yapamıyorsunuz. Mesela rakibinize devamlı tekme atmaya çalışırsanız, bırrincisini yiyor, ama ikinciinden sonra bacagini tuşup suratınıza bir tane vurabiliyor. Yani genel olarak yapay zeka çok iyi kotonlanmış, ancak buna rağmen sorunlar da yok değil. Bunlardan en önemlisiye rakibinize devamlı yumruk atarsanız, buna hiçbir şey yapamaması. Hatta oyun bu şekilde bile kolayca bittiyor. Yapay zeka gerçekten iyi, ama rakibiniz çoğu zaman çok ağır davranışlığı için pek zorlanmıyorsunuz. O bir hareket yaparken, siz çoktan beşinci veya altıncı yapmış oluyorsunuz.

Oyunda seçebileceğiniz 13 ayrı karakter bulunuyor. Karakterlerin gerçekten de çok fazla hareketi bulunuyor, ancak bu hareketlerin hiçbir diğeri dövüş oyundan olduğu gibi fantastik değil. Hiçbir zaman Matrix'deki gibi beş fit seklikte saniyelerece havada asılı kalamıyorsunuz

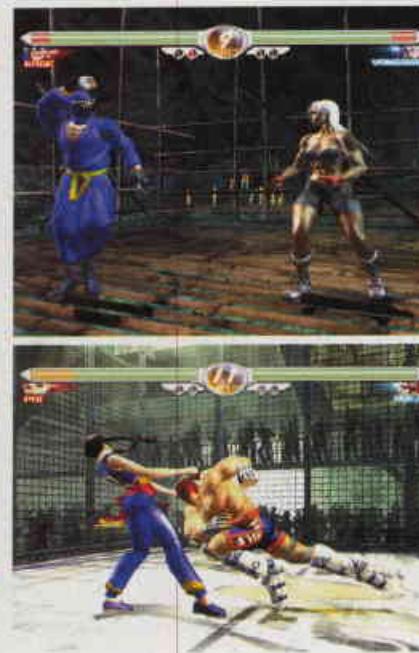
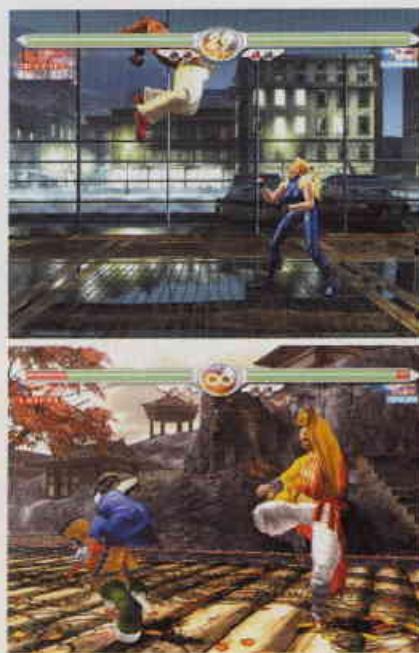
veya karşınızdakine yanar topalar yollayamıyorsunuz. Yani hareketlerin tamamı çok gerçekçi ve ağır. Bu da, her hareketi farkında olarak yapmanızı sağlıyor. 'Çat çut pat' diye tuşlara basarak gamepad'inizi kırmak bir yerden sonra işe yarıyor. Mesela rakibiniz size tekme atınca, bunu görecek kadar zamanınız olabiliyor ve hemen eğiliş siz de ona alttan vurabiliyorsunuz. İşte Virtua Fighter 4, bunun için diğer dövüş oyularından çok farklı. Hareketlerin hepsi çok gerçekçi ve her şeyi görerek yapıyorsunuz. Bu sayede rakibinize gerçekten vurdugunu hissedebiliyorsunuz. Bu hissi verebilen oyun sayısı da çok az. Ayrıca iki kişilik oyular daha da eğlenceli oluyor. Zaten oyunun Vs. mod'u da olmasa, sadece Single Player'la bu oyundan hemen sıkılırınız.

Virtua Fighter 4'teki hareket sayısı çok fazla olmasına rağmen, bu hareketleri karışık kombinasyonlar olmadan yapabiliyorsunuz. Kontroller oldukça basit, ancak D-pad'ınızı kullanamıyor olmanız bir dezavantaj. Bu arada, Virtua Fighter 4'te dikkat etmeniz gereken bir şey daha var. Ring'ten dışarı çıkmamalısınız. Her bölümde ringin etrafı açık değil, ancak bazlarında ringi çevreleyen duvarlar bulunuyor ve bu duvarlar kırılıyor.

Hareketlerin **gerçekçi** olmasının dışında bir diğer iyi yanısa, oldukça yumuşak ve estetik gözükmesi. Gerçekte, hareketlerin bu kadar estetik olduğu bir dövüş oyunu daha yok. Her hareket o kadar **yumuşak** ve estetik tasarlanmış ki, çoğu zaman **oyunu** oynamadan da yalnızca izleyerek **eğlenceli** oluyorsunuz. Oyundaki 13 karakter arasında iki yeni karakter bulunuyor. Buralar Lei Fei ve Vanessa Lewis. Diğer karakterler ise aynı. Oyundaki her karakterin farklı özelliklere sahip. Yani **yaptıkları** hareketler sadece görsel olarak **değişiyor**. Mesela Vanessa çok seri yumruk atabiliyor. Lei Fei'nin ise çok güzel grafikleri var (eheh, **olmadı** bu).

Mola!

Virtua Fighter 4'ün en vuruç yanlarından biriyse grafikleri. **Ortamı** çok iyi tasarlanmış diye mem, ama karakterler tam anlamıyla mükemmel. Her karakter, enince ayrıntısına kadar tasarlanmış ve hiçbir zorluktan kaçılmasız. Karakterlerin kaplamaları gerçekten çok kaliteli, ama asıl güzel olan **şey** kumaş-saç dalgalanmaları. Bunun için Lei Fei'yi izlemeniz yeterlidir. Lei Fei'nin her hareketinde üzerindekiler dalgalanıyor ve bu dalgalanma efekti çok yumuşak. Sadece Lei Fei değil, diğer karakterlerin de saçları ve giysisi





leri mükemmel. Tekken Tag Tournament'ın da grafikleri çok iyi, ama kesintilikle Virtua Fighter 4 kadar detaylı değil. Ortam grafikleri genel olarak çok iyi değil, ama bazı bölümler var ki, ga-mepad'i hemen şuraya koyup oyunu izlemenizi gerektiriyor. Mesela karlı bölüm inanılmaz. Karakterlerin hareketlerine göre karlar dağılıyor veya yok oluyor. Bu, görsel olarak da çok iyi yansıtılmış. Yani kar efekti çok iyi verilmiş. Bunun yanında suyun içinde geçen bölüm de aynı şekilde harika sulu gözüküyor.

Oyunun görsel olarak neredeyse kusursuz olduğu bir gerçek, ama oyunun kaliteli olmasını sağlayan çok fazla detay var. Mesela eğer oyunda ringin çevresindeki bir duvarı kırarsanız, bu duvarın ikinci round'da da aynı şekilde kırık kaldığını göreceksiniz. Bunun dışında oyundaki kamera sistemi de çok başarılı. Rakibinizden uzaklaştığınız zaman kamera oyunu uzaktan çekiyor ve bu şekilde görüşünüz açılıyor. Yakınlarında ise kameralının duvarların arkasında kalması gibi bir sorun yok. Çünkü yakın plan çekimlerde duvarlar transparan oluyor.

Virtua Fighter 4'teki hareketlerin çok gerçikelik ve yumuşak olmasına ramen, ara sıra bazı hatalarla da karşılaşıyorsunuz. Bu hatalara, rakibiniz yerdeyken ona dizinizle birkaç defa üst ü-

te vurabilmeniz de dahil. Ayrıca bazen imkansız mesafelerden yumruk/tekme yiyebilirsiniz (kafanız ile yumruk arasında yarımetre varken). Ancak bu olayın dışında herhangi bir mantıksızlığı rastlamadım. Belki karakterlerin çok az zıplayabilmeleri de sizi rahatsız edebilir.

Karakterlerin animasyonlarıysa çok eğlenceli. Mesela beyaz sakallı, yaşılı ve keş adamın oyunu kazandıktan sonra yere yatması ve pis pis sırtması gerçekten oldukça komik. Diğer karakterlerin de dramatik surat ifadeleri çok iyi verilmiş.

Oyunun seslerinde de herhangi bir sorun yok. Vuruş efektleri, ortam sesleri ve diğer sesler gayet iyi. En önemlisisi, vurdugunuza size hissettirebiliyor. Bazı seslerse fantastik ama oyunun atmosferini bozmuyor. Müzikler de sesler gibi oldukça iyi ve havaya girmenizi sağlıyor.

Gerçek dövüş!

Tamam, Tekken de çok iyi bir dövüş oyunu, ama hiçbir dövüş oyununu oynarken Virtua Fighter 4'te olduğu gibi eğlenceden şarampole yuvarlanmadım. Oyunun Single Player'ının neredeyse es geçilmiş olması çok önemli bir sorun, ama iki kişilik mod, A.I. System, sağlam grafikler, harika animasyonlar ve en önemli hareketleri görerek ve farkında olarak yapmanız, Virtua

LEVEL HIT

Bilgi İçin • www.sega.com/games

Yapım • AM2

Dağıtım • Sega of America

Tür • Dövüş

Destekleme Noktaları • Dual Shock, 2 oynama

Altılar • Grafikler çok iyi. Hareketler çok yumuşak. AI gelişmiş seviyesi orjinal.

Eksiler • Single Player çok kısa ve kolay. Hareketlerin hazırları zaftı.

Son Karar • PS2'deki on iyi dövüş oyunlarından biri. Hareketleri görebek yapıyorsunuz ve bu da oyunu eğlenceli hale getiriyor. Ayrıca grafikler de çok başarılı.

Alternatif • Street Fighter EX3 - Ucak B2 (%78)

LEVEL NOTU %89

Fighter 4'ün çok iyi bir dövüş oyunu olmasına ve... 89 puanmasına yetiyor.

Not: Sınan'la ne zaman Virtua Fighter 4 oynasam yendim. Bu da burnum :—

Fırat Akyıldız | firat@level.com.tr



Shun çok fazla içiyor.



Vanessa, oyundaki en iyi karakterlerden biri.



Eee, tamam. Jeffry de çok iyi.



world rally championship

Toz, toprak ve ralli! Colin'e ciddi bir rakip geldi!

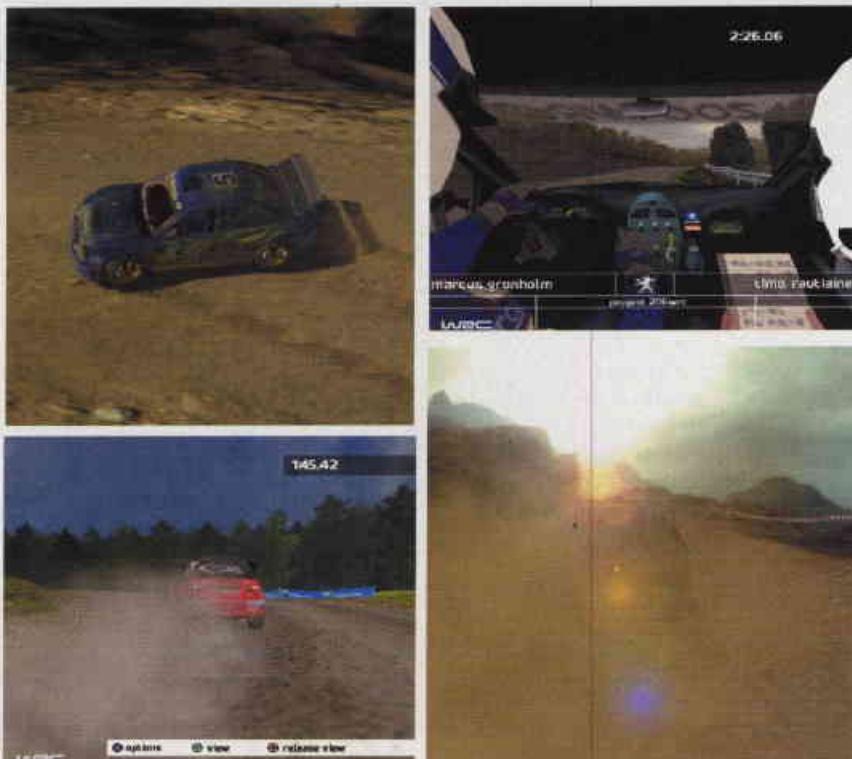
Sevgili çocuklar ve değerli basın mensupları, ralli oyalarında arabayı yolda tutamamak arasında çok ince bir çizgi vardır. Eğer arabayı yolda tutabilirseniz, ralli oyalarını çok seversiniz, ancak, arabayı yolda tutamazsanız, işte o zaman ralli oyalarından nefret edersiniz. Ralliyi oyalarında araba mutlak suretle sarhoştur. Hiçbir zaman yerinde durmaz, yalpa yapar. Her şeye rağmen, ralli oyunları iyidir!

Bir PS2'niz varsa ve ralli oyalarını seviyorsanız, pek seçenekinizin olmamasından dolayı işiniz zor sayılır. Hemen 'Olamaz, ralli oynamamıymış' diye panik yaparak kafama bağırmayın. World Rally Championship sayesinde başka bir ralli oyuna gerekşim duymayacaksınız.

Mod-über aritmetik

WRC'de üç ayrı mod bulunmaktadır: World Rally Championship, Single Rally ve Time Trial. World Rally Championship modunda, her yıl yeni yapılan 2001 World Rally Championship'ı (gerçekten yapılmıyor) birebir olarak oynayabiliyorsunuz. Dolayısıyla oyundaki yollar ve arabalar da şampiyonadakilerle aynı. Single Rally modunda tek başınıza hi-score yapmaya çalışıyorsunuz. Son olarak Time Trial'da ise zamana karşı yarışıyorsunuz.

Bunların dışında, Two Player seçeneğiyle oyunu iki kişiyle oynayabiliyorsunuz, ama bu mod'da çok sorun var. Oyunu iki kişi oynarken ekran cıktı diye ikiye ayrılmış, ancak iki ekran da harita ve ayna yok. Dolayısıyla yanınızda kinin nerede olduğunu veya size ne kadar yakın olduğunu anlayamıyorsunuz. Yanınızda takriben Gorcan'ın ebatlarında tilki gibi bir şeyseniz, o zaman hiç anlayamıyorsunuz (İşgal sayfasını

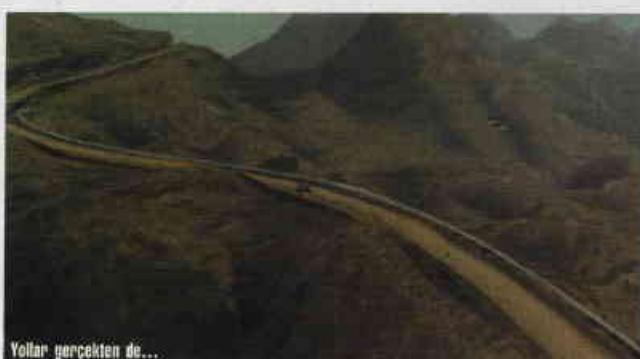


Ralliyi oyalarında araba mutlak suretle sarhoştur!

işgal etmekle istigal eden Gorcan). Ayrıca yalnızca iki kamera kullanabiliyorsunuz ve bu kameralar arasında dışarıdan görünüm yok. Bu arada, neden karşısındaki hayalet olduğunu da anlayamadım. İçinden geçip gidiyorsunuz. Kısacası, oyuncunun Two Player mod'u hiçbir şeye yaramıyor. Oyunda bir de Extras adında bir kırışım bulunuyor. Buradan kaydettiğiniz replay'la-

rı yeniden izleyebiliyor veya açığınız bonus yollara ulaşabiliyorsunuz.

WRC'de bonus'larla birlikte; Monaco, İsviçre, Portekiz, İspanya, Arjantin, Kıbrıs, Yunanistan, Kenya, Finlandiya, Yeni Zelanda, İtalya, Fransa, Avustralya ve Britanya'dan 80'e yakın yolda yürüyorsunuz. Diğer ralli oyularıyla oranlarsak, $x+5=0,9$ ise, eee, neyse, olmadı. Baştan alayım.





Diğer ralli oyunlarıyla oranlırsak, oyunda çok fazla araba seçenekiniz yok. Yalnızca WRC 2001'deki gerçek arabalar kullanıbiliyorsunuz. Bunlar; Subaru Impreza WRC, Mitsubishi Lancer Evo 6, Hyundai Accent WRC, Skoda Octavia WRC, Citroen Xsara T4, Peugeot 206 WRC ve Ford Focus WRC. Yarışa başlamadan önce arabanız basit ayarlar (fren, lastik vb.) yapabiliyorsunuz. Bu ayarlar oyuna direkt etki ediyor. Onun için yarışa başlamadan önce yolun durumuna göre ayarlarınızı yapmalısınız. Belki normal bir yolda sorun yaşamazsınız, ama karlı bir yolda varsayılan ayarlarla yarışsanız arabanız hızlı gitmez ve devamlı yoldan çıkar.

Oyunu, ikisi kokpit içi kamerası olan beş ayrı kameradan oynayabilirsiniz. Kokpit içi kamerası gerçekten de çok iyi. Bu kameradan oyinarsanız, tam anlamıyla araba kullandığınızı hissedebilirsiniz. Evolution Studios bu hissi vermek için her şeyi yapmış, arabanız hasar aldığı zaman kameraları kırmıyor, kar yağlığı zaman kamalar buzlanıyor ve silecekler çalışıyor. Bu arada, oyundaki hasar modellemesinin çok başarılı olduğunu da belirtiyim. Arabanız çarptığı yere göre hasar alıyor. Diyalim ki arabanın sağını yolun kenarına vurdunuz, o zaman sağ tarafınızdaki kamalar kırmıyor. Eğer çok fazla hasar alırsanız arabanız yavaşlıyor. Sağ altta bulunan göstergeden arabanızın hangi parçalarının hasar aldığıni görebiliyorsunuz.

İlk rampadan!

WRC, arabayı zar zor yolda tutabildiğiniz klasik ralli oyunlarından biri, ancak diğer ralli oyunlarına oranla çok daha eğlenceli. Bunun nedenlerinden birisi kontrollerin çok gerçekçi ama diğer yandan da eğlenceli olması. Arabanızın hareketleri gerçek bir ralli arabasından farklıdır. Oyunda fizik kuralları da unutulmamış. Mesela arabanız sağa dönerken, sol tarafın yaylandığına rahatlıkla görebiliyorsunuz. Kontrolör, ralli oyunlarına alışkin olanlar için çok sıradan. Klasik olarak arabanız virajlarda savruluyor. Bunu engellemek içinse virajlara girerken kısa frenler yapmak gerekiyor. Gamepad'ın R2 tuşıyla ise el frenini kullanabiliyorsunuz, ama virajlarda el freni kullanırsanız biraz fazla yavaşlıyorsunuz. En iyisi kısa frenler yapmak.

WRC'de, hemen hemen her ralli oyunduda olduğu gibi virajlara girerken ekranın okları çıkmıyor. Oklar sayesinde virajları rahatça farkediyorsunuz. Bu uyarılarla rağmen yoldan çıkışın, ki yok artık çıkmazsınız, on saniye içinde yola yeniden girmeniz gerekiyor. Eğer on saniye sonunda yola giremezseniz, PS2 siz alıp yolum ortasına koyuyor. Kaldığınız yerden devam



ediyorsunuz.

WRC'de yarışların sonlarında oyunu kaydedip yeniden izleyebilme şansına sahipsiniz. Ayrıca World Rally Championship modunda her oyundan sonra oyunu kaydedebiliyorsunuz. Bu da sıkıcı tekrarları engelliyor. Unutmadan; oyuncu yükleme süreleri bir konşol oyunu için çok uzun.

SON

WRC'in grafikleri oldukça iyi. Arabaların kaplamaları çok gerçekçi ve detaylı. Hasarlar oyuna çok iyi yansıtılmış. Bunun yanında arabanız yarışıkta tozlanıyor. Duman ve yansımalar gibi efektler de gayet iyi. Ortamlar ise arabalar kadar detaylı tasarılmamış. Buna rağmen atmosfer hiç fena değil, ama WRC'nin grafikleri GT3 kadar iyi değil.

Nereden bakarsanız bakın WRC'in çok iyi bir ralli oyunu olduğunu görebilirsiniz. Ralli oyunlarında arabayı yolda tutabilen şanslı azınlıklarınız bu oyunu kaçırma. ☺

LEVEL CLASSIC

Bilgi İçin • www.evs.net

Yapım • Evolution Studios

Dağıtım • Eml! Entertainment

Tür • Yarış

Desteklenenler • Dual Shock, 2 oyuncu.

Açılış • Gerçekçi kontroller. Ejderha oynamış, hasar modellemesi, iyi grafikler.

Eksiler • Two Player modundaki sorular. Sınırlı sayıda araba sayısı.

Son Karar • PS2'de güçlüdür, kader yapımış en iyi ralli oyunu!

LEVEL NOTU  %90

Fırat Akyıldız | fırat@level.com.tr



maximo ghoststoglory

Bakın burada kimler var...

Commodore'deki Ghost and Goblins'i hatırladınız mı? Eğer 20 yaınızı aşmışsanız ve eskiden Commodore'le zombi olma tehlike-syle karşı karşıya kalana kadar zaman geçirdiyseniz, hatırlamanız olası. Şimdi, Ghost and Goblins, şımanlanmış bir şekilde karşımıza çıkıyor; klasik platform oyunumuz 3D olarak hortladı!

Max Max Maximo!

Maximo klasik bir 3D platform oyunu. Oyunda karşınıza çıkan hayaletleri veya kuru kafaları vurarak ilerliyorsunuz. Hemen belirtmeliyim ki, gerek hayaletlerle ve kuru kafalarla (bizimkisi ıslak kafa oluyor), gerekse çevre tasarımlıyla olsun, oyunun her yerinde Commodore'deki Ghost and Goblins'in havasını hissedebiliyorsunuz. Dolayısıyla Ghost and Goblins oynayanlar, Maximo oynarken pek yabancılık çekmeyecekler.

Maximo'nun Ghost and Goblins'den ve eski 2D platform oyunlarından hiçbir farkı yok. Kontroller de oldukça basit. X tuşu zıplamaya, Kare tuşuya kılıç sallamaya yarıyor. X tuşuna iki defa basarsanız daha yüksekçe zıplayabiliyorsunuz. Ki-

lci Üçgen tuşuna basarak diklemesine de sallayabiliyorsunuz. R1 tuşıyla da kalkanızı kullanabiliyorsunuz, ama kalkanız hasar alıp belirli bir zaman sonra kırılabilir. Oyunda çok fazla silah seçeneğiniz var. İlk bölümdeki ateşli kılıç, seçeneklerinize sadece biri.

Oyunun en ilgi çekici yanısı animasyonları ve grafikleri. Oyundaki animasyonlar o kadar tatsı ki, çoğu zaman oyun oynamayı bırakıp Maximo'nun ve diğer karakterlerin hareketleriniz izlemek isteyebilirsiniz. Eski platform oyunlarında olduğu gibi, Maximo'yı yalnız bırakınca canı sıkılıyor ve çok şirin hareketlerle bunu belli ediyor. Sadece bu değil, oyunun grafiklerine de etki eden bir şey var. Maximo'nun iki aşamalı sağlık derecesi bulunuyor. Bunlardan biri bittiği zaman Maximo altında bir boxer'la çırılıplak kalmıyor ve o şekilde savıyor. Eğer zırh alırsanız üçüncü bir aşama çıkıyor ve Maximo üzerine bir zırh giyiyor. Her şeyi çok net bir şekilde görebiliyorsunuz. Kuru kafaların da animasyonlarının Maximo'nukilerden aşağı kalır yanı yok. Bu arada siz yemeye çalışan sandıkları saymıyorum bile.

Oyna elinizde bir kılıç ve bir kalkanla başlıyorsunuz. Daha sonra sandıklardan bulduğunuz power-up'larla kendinizi geliştiryorsunuz. Mese-la zırhla dayanıklılığını artırabiliyorsunuz. Bunun yanında sandıklardan altın da çakabiliyor. Bulduğunuz altınlarla oyunu checkpoint noktalarından save edebiliyorsunuz veya çevrede bulunan hareketli-beyaz taşlardan kendinize sağlık alabiliyorsunuz. Maximo'nun yetenekleri yine sandıklardan çıkan item'larla gelişebiliyor.



Oyunda kullanmanız gereken bir şey olduğunda Maximo'dan bir 'himm' sesi ve hemen arkasından '!' işaretini çıkarıyor. Bu sayede oyunda ki herhangi bir şeyi kaçırmaya olasılığınız azalıyor.

PS2'deki kamera sorunu Maximo'da da ortaya çıkarıyor. Hem de çok rahatsız edici bir biçimde.. Kamera adanızı o kadar ters yerlerden takip ediyor ki, zaman zaman hiçbir şey göremiyorsunuz. Neden PS2'deki third person oyunlarıda kamera PC'deki gibi yapılamıyor?

Maximo'da oyunu save etmek için bölüm sonlarındaki boss'ları yenmeniz gerekiyor. Boss'lara gelene kadar da checkpoint'ler size yardımcı oluyor. Checkpoint noktalarında yere düşmeden iki defa zıpladıktan sonra havadadırken Üçgen tuşuna basmanız gerekiyor. Bu şekilde öldükten sonra geçtiğiniz checkpoint noktasından oyna devam edebilirsiniz.

Sonuç Maximo...

Maximo'nun, şimdilik kadar yapılmış en iyi 3D platform oyunlarından biri olduğu kesin. Oyunun tek kusuru kamera. Onun dışında pek eksiği yok. Adanızı kontrol etmek çok eğlenceli. Ayrıca klasik platform oyunlarında olan her şey Maximo'da var. Eğer platform oyunlarını seviyorsanız, Maximo'yu zipline yanınızda taşımalısınız. ☺

Fırat Akyıldız | fırat@level.com.tr



Büyük İçin • www.capcom.com

Yapım • Capcom

Dağıtım • Capcom

Tür • Platform

Desteğimeler • Analog kontrol, Dual Shock

Artılar • Harika animasyonlar. Etiketli grafikler. Etkili hack and slash oynanış şıklığı.

Eksiler • Kamera açları. Save etmek zor.

Son Karar • PS2'de şimdilik kader yapılmış en iyi 3D platform oyunlarından biri.

Alternatif • Jack and Dexter - Ocak 02 (%80)

LEVEL NOTU **85**



silent scope 2

fatal judgement

Hey! Kafanı çıkarmamalıydın!

Silent Scope 2: Fatal Judgement mi? Hmmm, şey, zaten biz de PS2 için Kısa Kısa yapmayı düşünüyorduk. İyi oldu bu. Eğer arcade salonlarına girip 'lay lay ve de lom' diye boş boş dolanınlardansınız (ki ben eskiden öyle yapardım, hiç jeton almazdım), Silent Scope'a çarpılmış olmanız muhtemel. Silent Scope, hedefi bir sağa bir sola çekip ekrandaki adamları vurdugunuz oyularından biri. Diğer bir deyişle, 'tam bir arcade klasiği'.

Keskin nişancı

Silent Scope'un Virtua Cop veya Time Crisis benzeri diğer oyularından farkı, oyunda bir keskin nişancı, yani sniper'i kontrol ediyor olmanız. Oyunu iki farklı mod'da oynayabiliyorsunuz (Arcade ve Original). Arcade mod'u arcade salonlarındakinin aynısı. Bu mod'u seçtiğiniz zaman karşınıza; Duel, Story ve Shooting Range seçenekleri çıkıyor. Duel'de karşınızda sadece bir (rakamla bir) kişi oluyor. Burada yapmanız gereken karşı-



Eski için www.konami.com

Yapım **■ Konami**

Dağıtım **■ Konami**

Tür **■ Action**

Dosyaklärme **■ Dual Shock, 2 oyuncu**

Açıklar **■ Zamanla bitmesine yakın oyuncu biraz heyecanlıyor.**

Eksikler **■ Kusursuz grafikler. Zor kontroller.**

Şikici oynaması.

Son Karar **■ Ben bu yazıyı yazarken Can Karf adlı genç bir oyuna 'iyi İşler' demesine rağmen saatlerce oynadı. Biz de bu oyuna ve de Can'a dahi fuzinmeyecek hem oyuncu hem de Can'ı yemeye karar verdili. İşte son karar.**

Alternatif **■ Time Crisis 2 - Aralık 01 (%678)**

nızdakine vurulmadan onu vurmak. Story, arcade salonlarındaki gibi oyunu öykü tabanlı oynamanızı sağlıyor. Yani oyun kendi kendine ilerliyor ve oyun aralarına da kısa sinematikler giriyor. Son olarak; Shooting Range'de ise alıştırma yapıyorsunuz.

Oyunun original mod'undaysa görevleri kısıtlı zamanda yapmanız gerekiyor. Mesela ilk görevde on saniye içinde üç sniper'i vurmalısınız. Tabii görevler gitgide zorlaşıyor. Diğer bölümlerde sniper'lar veya siz hareket halinde oluyorsunuz. Dolayısıyla zaman kaybetmeden 'lay lay' ya da sadece 'lom' dierek arcade salonlarına yürüyüyoruz. Haydi baklıyalım!

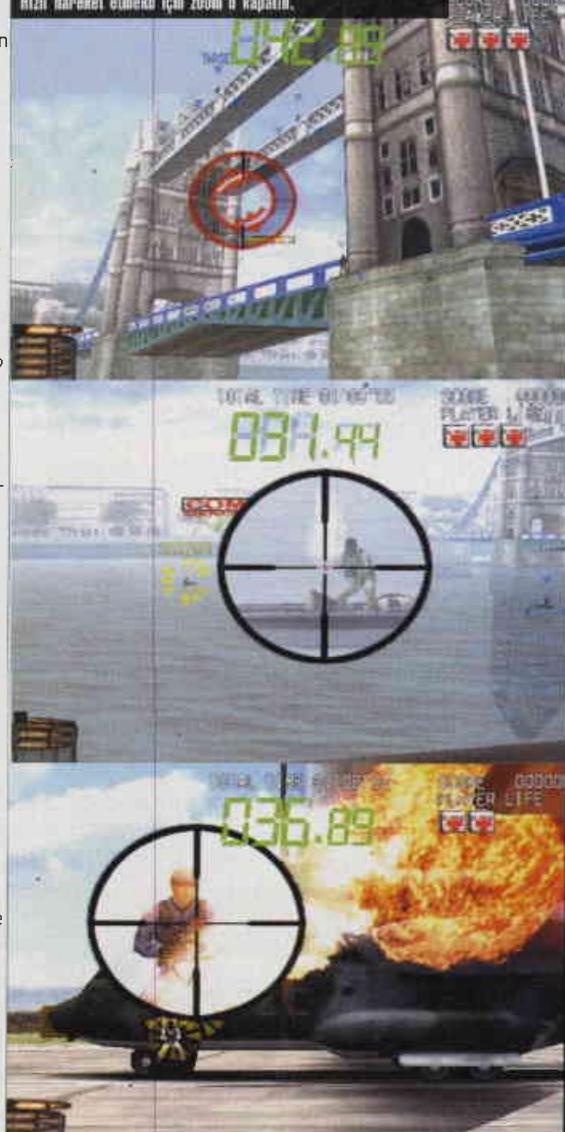
Fırat Akyıldız | firat@level.com.tr

Bölüm sonlarındaki boss'larda, belki de oyunun en eğlenceli kısmı, ama oyunu save edemezmeniz çok önemli bir dezavantaj.

Sonuç şeyi

Her şeye rağmen bu oyuncu için 'kazaya yapılmış' diyemeyiz. En azından zamanın azalmasıyla bölüm sonlarında doğru oyuncu biraz heyecan kazanıyor. Yine de Silent Scope 2 her açıdan çok kalitesiz bir oyuncu. Dolayısıyla zaman kaybetmeden 'lay lay' ya da sadece 'lom' dierek arcade salonlarına yürüyüyoruz. Haydi baklıyalım!

Hızlı hareket etmek için zoom'u kapatın.

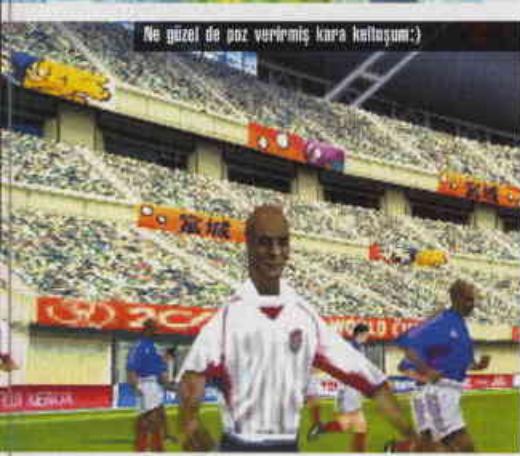
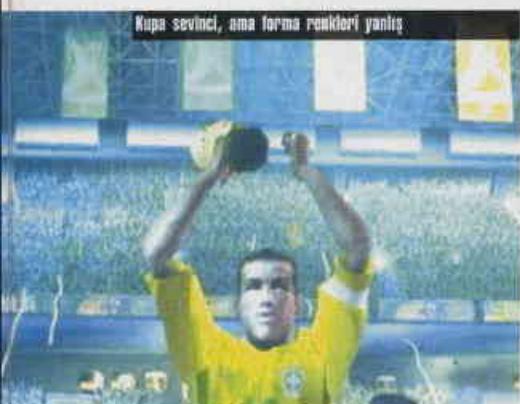




2002fifa worldcup

Sıra geldi Dünya Kupası heyecanına...

Dünya Kupası, dünyanın en büyük ve en çok izlenen futbol olayıdır. EA Sports da dünyada en fazla satılan futbol oyunlarını üretiyor. İşte karşımızda bu ikilinin müthiş ortaklısı. Hmmm, giriş hiç de fena olmadı yahu; bakalım gelişme de öyle mi olacak. Geçen yıllar giderek orijinal PlayStation için zor olmaya başlıyor, Fifa oyunları için bütün geliştirme yatırımı diğer platformlara yapılıyor. Yine de yillardır olduğu gibi bu seneki resmi Fifa lisanslı oyunları da eğlenceli.



Kırmızı..., beyaaaaaaaazzzzz.....

Serinin World Cup 98'den sonraki ikinci Dünya Kupası oyunu olan 2002' de turnuvanın bütün takımları mevcut. Maç seçenekleriniz iki tane: dostluk maçı ve dünya kupası. Dostluk maçında istediğiniz takımları, stadyumu, saatı ve hava durumunu seçebiliyorsunuz. Dünya Kupasında ise gerçeğe uygun olarak seçtiğiniz takımınız gruplara yerleştiriliyor ve kupaya başlıyorsunuz. Eleme turuna çabilmek için birkaç maça çırık yeteri kadar puan toplayorsunuz, ardından da ver elini dünya şampiyonluğuna.

Oynanış Fifa 2002 ile neredeyse aynı. Yani yeniliklere şıyarılmanız için Fifa oyunlarını birkaç senedir oynamıyor olmanız gereklidir. Artık yerden pas veya kaleye şut gibi en basit hareketler bile bir strateji gerektiriyor. Çünkü pasın veya şutun kuvveti, düğmeyi ne kadar basılı tuttuğunuza bağlı ve ekranın altındaki bir barda gözüküyor. Oyunda hızlı ve top sürme kabiliyetleri önem kazanmış. Takım arkadaşlarınız artık uzun koşular yapıp defansın arkasına sarkıyorlar, çapraz koşup pas bekliyorlar, boşka kaçan arkadaşınızı kolay görebilmek için ekranda renkli göstergeler çıkıyor. "Yok ben alımıym, düz koşmak daha eğlenceli" diyorsanız o da var ama artık oyunu çevirmeye yetmiyor, yavaşlayıp kaleye yakın arkadaşlarınızdan vuruşu yapmaya en uygun olmasına pas vermeniz ve gol attırmazsınız gerekiyor. Yapay zeka da tekrar yazılmış; artık boşluklar ve rakip takımın zayıf noktaları aranıyor. Yani bilgisayar çok akıllica paslar yaparak saldırmıyor. Atak kombinasyonları zorluk ayarına göre değişiyor.

En büyüğü, TÜRKİYE!!!

Özel hareketleri saymazsanız kontroller ilk oynayan herkesin hemen alabileceği kadar kolay. Professional arasındaki zorluk dereceleri hala pek çekici değil. Yapay zeka değişmiş bile olsa hala en zor ayarda bile açıklan belli, olay çözüp makineyi gol manyağı yapabiliyorsunuz, sadece biraz daha fazla zaman alıyor. Oyunda köşeli olmayan tek varlık hakem, oldukça yumuşatılmış; adeta yuvarlak olmuş denilebilir, nedense kartları hep bize gösteriyor dürüz. Sonuçta biraz pratik yapıp hemen kupaya katılabilir, değişik milletlerle maç kazanarak yeni takımları da açabilirsınız. Yine de oyunun en eğlenceli yanı arkadaşlarınıza karşı oynamak, hele de multitap'ınız var-

"Burası top sahibi mi ülen, gidiş başka yerde oynamayın", "amca nerede oynamalı kim ama?"



sa. Tabi sizin de çevreiniz benim gibi ISS Pro Evo 2 delilleriyle sanlıysa ne yaparsınız bilemiyorum.

Oyun yedi yıllık konsolumuz için olabileceği en iyi durumda bence. Stadyumlar çok güzel görünüyor, kalabalık ise birazick daha düzeltilmiş. Oyuncu modellemeleri ISS' dekilerden çok daha iyidir ama yine de PS2' dan sonra biraz köşeli gelir insana. Spikerler hala John Motson ve Andy Gray, ve seslendirmeler hala lyl. Bu kez her ülke kendine has tezahürat yapıyor. Oyunda Fifa 2002' den pek de bir fark yok aslında, bütün olay Korea Japan Dünya Kupası lisansında. Ama heyecanı yeter. Bye&Smile... ☺

MegaEmin™ | megaemin@level.com.tr



LEVEL HIT

Bilgi İçin • www.easports.com

Tapu • EA Sports

Düştüm • EA Sports

Tür • Futbol

Desteklenenler • Dual Analog Controller, Multitap (1 - 8 kişi)

Artılar • Artı yok, biliyoruz EA Sports futbol oyunu.

Eksiler • Eksik de yok, cümlü oynama dairesi de yok.

Sen Karar • 2002 FIFA World Cup, ambalajında yazılı özellikler size emanet oluyor, fakat bir PS2 sahibi deajsızlık hakkı şansınız yok.

LEVEL NOTU 9/10



hootersroadtrip

Lastik ve biftek kokusunun karşıtı an...

Hooters: Road Trip, Amerika'da geçen değişik bir yarış oyunu. Genelde tanındıktan Amerikan bölgeleri arasında yarışlar yapıyor, daha sonra da Hooters restoranlarında mola veriyoruz. Hooters, Amerika'daki ünlü bir restoranlar zinciri ve oyun bu lisansla yapılmış. Oyunun en vuruğu noktası ise kuşkusuz restoranlarda sizlere hizmet etmek için yanıp tutuşan garson kızlar. Kızlarımızın dər beyaz tişörtleri ve yanar dönerli turuncu pantolonları içiniñ ıstır mı yakar mı bilinmez. Siz bufalo eti ile biranızı götürdüğünüz, ben oyun garsonlar kadar iyi mi diye bir kontrol edeyim.

Abla bisey soracagidim da...

Açılış videosu, oyundan neler bekleyebileceğimizi çok güzel açıklıyor doğrusu. Hadi bakalım diyip ilk yarışa başladığında ise acı gerçek kendisini gösteriyor. Aman Allah'ım, bunun bir son nesil PlayStation oyunu olduğuna inanmıyorum, konsoldaki ilk çırkan yarış oyunları bile daha kalitedi. Araba modellimeleri ciddi şekilde özellsiz, az poligonlu ve bol köşeli. Aracınızın elli metre ötesindeki yolu göremiyorsunuz ve o mesafedeki diğer araçlar iğne gibi gözünüze

batiyor. Çevre elemanları zayıf ve yeni açılan arabaların lastiklerinin yolun içine girdiğini rahatlıkla görebiliyorsunuz. Müzikler kaliteli rock parçalarından oluşuyor ve bir yarış oyununa gayet uyumlu. Yine de ayarlardan müziği rasgele yapmanızı öneririm yoksa tekrar etmesinden sıkılırsınız. Korna ve çarpışma efektleri heyecan verici ama kayıtları çok özensiz yapılmış.

Hooters: Road Trip, grafik olarak çok kötü ama kontrolleri daha da kötü. Araçlar neredeyse kontrol edilemez halde. Sağla sola yayılmayı düzeltmekle uğraşmanın yanı sıra, bariyerlere girmemeye çalışınca yarışa da pek zaman ayırmayorsunuz zaten. Daha yeni ve iyi kontrollü arabalar açılınca oyun ortaya çıkarıyor, gazi kökleyleip virajlara dalmıyor ve her seferinde birinci oluyorsunuz. Fizik motoru evlere şenlik sizin anlayacağınız. 120 mil hızla kafa kafaya giren iki araba sadece duruyor, takla veya katliam durumu yok. Amerika'nın gerçek yollarını yapmak istemelerinden midir nedir, yol dizaynları da hayli basit ve dolayısıyla da sıkıcı.

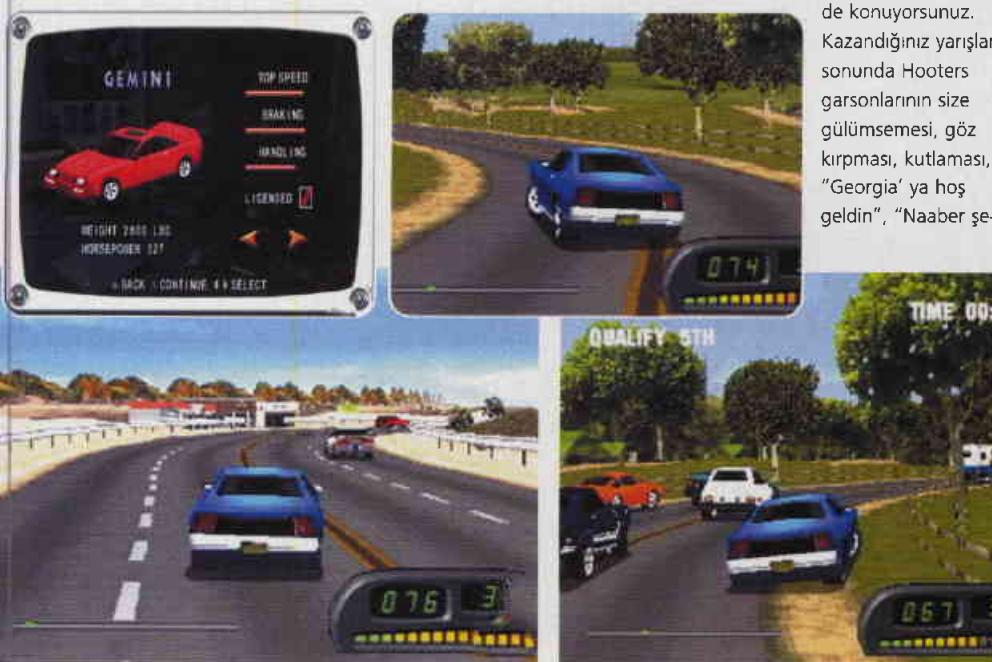
Siz gerçek misiniz?

Oyuna uzun süre devam edebilirseniz ödüllere de konuyorsunuz. Kazandığınız yarışlar sonunda Hooters garsonlarının size gülümsemesi, göz kirpması, kutlaması, "Georgia'ya hoş geldin", "Naaber şe-



ker şey?", gibi şeyler söylemeleri ne denli hoşunuza gider bilermem. Belli bir alandaki tüm yarışları kazandığınızda, o bölümde ait videoyu izleyebiliyorsunuz. Eğer birinci olursanız, kızlar bikiniyle plajda takılıyolar (ki bunu begeneğinizde eminim :)). Menüler on sene öncesinin oyular gibi basit. Hooters restoranları lisansına sahip olan oyun Hooters için bir promosyon ürünü olmanın ötesine geçemeyecek gibi geldi bana. Alel acele hazırlanmış oyun motoru ve aralara sıkıştırılmış video parçalarından başka bir şey değil. Çoğu zaman şöyle bir iki oyuna fazla eleştirmeden yazmayı diyorum ama ne heweslerle başladığım oyular böyle çıkıyor, ne yapamı... Bye&Smile.. ☺

MegaEmin™ | megaemin@level.com.tr



Bilgi İçin • www.ubisoft.com

• Yapım •育碧 Research

• Dijital •Ubisoft

• Tür •Yarış

• Desteledilenler • Dual analog controller

• Arthur • Hooters kızları :)

• Etkiler • Grafik ve ıslık motoru ciddi anlamda kötü.

• Son Karar • Karşınızda oyun severleri ve garsonlarıza cezneli kalacakları para kazanmaya çalışan bir restoran sahibi var.

LEVEL NOTU %35



nascar thunder 2002

Gelin, 60° eğimli virajlarda kapışalım

EA Sports' un, yarış oyunu olarak Avrupa'da Formula 1, Amerika'da ise Nascar'ı piyasaya sürdüğü biliyoruz. Ben de bu sefer değişiklik yapıp ithal oyunlarından birisini inceleyeyim dedim. Geçenlerde gidip yeni çıkan Nascar Thunder 2002 isimli oyunu satın aldım ve oynamaya başladım. Nascar'ı hepiniz az veya çok bilirsiniz herhalde, genelde çok eğimli yollarda dolap beygiri gibi dönen bir sürü araba; bol bol da kaza. Kisaca böyle izah edilebilir bilmeyenlere. Laf aramızda şu Amerikalıların zevklerini de anlayamadım gitti; beyzbولدan ne analarlar ki. Neyse, bu oyunda işleyen pazarlama tekniği de son zamanlarda çıkan diğer PSOne oyunlarından pek farklı değil maalesef; "daha iyisini yapamıyorsan kopyala!" Sesler, genel görsel özellikler ve oynanış, neredeyse Nascar 2001'in aynısı. Bu benzerlige rağmen oyunun grafik motorunun tamamen yenilendiğini söylemeliyim. Duman ve partikül efektleri belirgin derecede güzelleşmiş.

Abü, otobanda kaç görüyon?

Yok yok, Hooters: Road Trip kadar kötü bir araba oyunu değil bu, en azından gerçekçi ve güzel bir çevre dizaynına sahip. Arabalar gayet detaylı ve hasar alabiliyorlar. Oyunda yeni baş-

layanlar için sürücü yardımcı, çöktü yarış modları, en önemlisisi de gerçekte olan tüm Nascar pistleri birebir mevcut; hatta tüm pistleri ihtiyaç eden tek Nascar oyunu bu diyebiliriz. Otuz altı adet de Nascar yıldızı karşımızda: Gordon, Earnhardt Jr., Waltrip, Labonte, Stewart, Marlin, Jarrett, Petty Vesaire :) Yeni Thunder Card sistemi sayesinde kart toplayarak gizli arabaları ve pistleri açabilir, araçlarınızı modifiye edebilirsiniz (yakıt menzil uzatma, beygir gücü, lastik dayanıklılığı, fren aşınması gibi şeyler). Ayrıca kendi yarışınızı yaratıp efsanevi bir şampiyon haline getirme şansına da sahipsiniz.

Daytona'dan Sears Point'e, Laconia'dan New Hampshire'a kadar yirmi üç gerçek pistin yanı sıra, on üç fantezi pist de bütünlüğü sağlıyor. EA Sports'un tipik Nascar dizaynı değişme-

miş. Zorluk ve hasar oylanları için on seviyelik bir seçenekiniz var, fakat bu özellikler sürücüye göre de çok değişiyor. Ufak tefek değişiklikleri saymazsa, bu oyun için 2001'in geliştirilmiş bile diyemeyiz. İki oyun da aynı menü ve ekran görüntülerine sahipler. Sesler de aynı, yine anlatım veya müzik seçiminizi yapmanız gerekiyor, ama ikisini birden seçemiyorsunuz. Üstelik bu yelki müzik çok piyasa ve adı sanı duyulmamış adamlardan alınmış. Yani en güzel seçenek yine anlatımı seçmek.

Piston segman kaynattı,

Mega kafayı oynattı

Sürüş hala çok iyi değil, ne kadar dikkatli sürer seniz sürünen, yine de bazen tampon aynada kalıyor (**Adanalı** sokak yarışısı sözlüğü sayfa bilmem kaç: "spin atma"). Kontrooller gayet basit, X gaz, kare fren, R'ler vites, geri kalanları da görüş. Garajdaki modifikasyon özelliklerini açarsanız performansınızı çok daha iyi hale getirebilirsiniz. Bir de yapay zekanın toleransı yok denebilir, rakiplerinize sadece size vurarak geçmiyorlar, aynı zamanda her zorluk derecesinde çok uzağınızda kalyorlar. Benim bildiğim yarış oyunlarında bir **catch up** (arkada kalan hızlanması) derecesi vardır ama bu oyundakini unutmuşlar gibi **sanki**. Yani aracınız modifiye değilse ilk beşte bitirmeniz neredeyse imkansız. Bunun yanında Thunder Card sistemi üzerinde de biraz çalışılması gerekiyor.

Eksiklerine rağmen Nascar Thunder 2002 PSOne'da türünün en başarılı oyunlarından biri. Alınıp oynanışı bir oyun. Bye&Smile.... ☺

MegaEmin™ | megaemin@level.com.tr



LEVEL HIT

Bilgi İçin • www.esports.com

Yapım • EA Sports

Dağıtım • EA Sports

Tür • Yarış

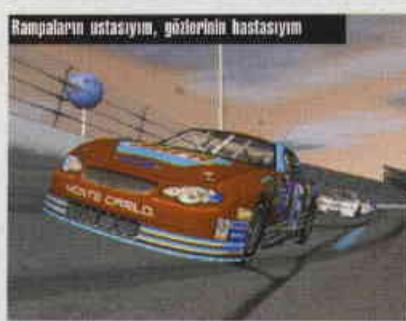
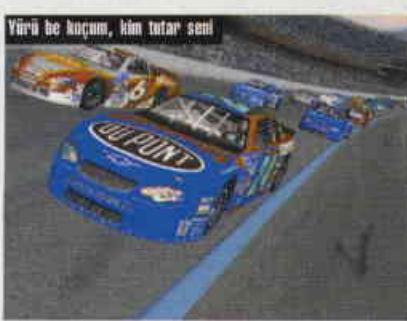
Desteklenecekler • Dual Analog Controller

Artılar • 38 gerçek pist, 38 gerçek pilot, Thunder Card sistem!

Eksiler • Ufak tefek lise ayırtaları oluyor

Son Karar • Nascar 2001' e çağlışsın, bu oyunu almanız için fazla neden yok. Ama doğrulsak bu deneyimi yaşamamanız öneririm.

LEVEL NOTU **82**





raymanrush

Kolsuz ve şirin kahramanımız zafere koşuyor. Son gelen eşek!

Ubı Soft' un Rayman ile ulaştığı başarıyı alaklımadım hep. Serinin yeni oyunu Rayman Rush'ı görünce ise birazcık canım sıkılmadı değil. Ne yazık ki Rayman serisi de, hızlı ve kolay nakit aracı haline dönüştürilmeye başlanmıştır.

Rayman Rush esasen kartları olmayan bir go-kart oyununa benzeyen. Sadecə koşarak ilerlediğiniz için, adındaki "Rush" kelimesini tam olarak karşılayamıyor. Rayman Rush'da bir çok karakter

terle oynamaya şansına sahibiz. Razor Beard, Henchman 800, Globox, Rayman, vs. karakterinizi belirledikten sonra sıra sira beş değişik yarızından birisini seçmeye geliyor. Training'de oyun kabiliyetlerinizi geliştirebilir, Championship'de bilgisayara karşı, Time Attack'da ise zamana karşı yarışabilirsiniz. Target modda birçok kelebekle uğraşıyor, lums modda ise peri benzeri yaratıkları toplayorsunuz. Zorluk seviyesi zar atma mantığıyla her seferinde değişecektir. Oyunda daha önceki Rayman'lerde de bulunan on iki bölüm var. Yolların ve karakterlerin büyük kısmı başlangıçta gizli, bunları ortaya çıkartmak biz oyunculara düşüyor. Bu oyunu iki kişi ile oynamak daha eğlenceli. Ama benim aklıma dört kişilik yapılabileceği geldi ki, böyle yapılsayıdı oyun bir multiplier klasığı bile olabilirdi.

Aslında PlayStation sistemini en iyi kullanabilen oyunculardan birisi Rayman. Açıkçası çoğu çevre kaplamaları, karakter modelleri ve animasyonları direk olarak Rayman 2'den aldığı için, bu oyunun grafiksel özellikleri de gayet iyi. Ses bakımından ise biraz daha geride kalıyor. Bye&Smile... ☺

MegaEmin™ | megaemin@level.com.tr



Bilgi İçin • www.ulisoft.com

Yapım • Ubi Soft

Dağıtım • Ubi Soft

Tür • Yarış

Destekleme • Dual analog controller

Artılar • Büyüldürerek ve yeterince detaylı.

Eksiler • Sert dönüşlerde kamara sorun çıkarıyor.

Son Karar • Rayman Rush serisinin eski oyunlarından kaliteyi koruyamamış, fakat hala bir sürü oyuncuya etkili.

LEVEL NOTU 69

dancedancerevolutionkonamix

Bu dansı bize lütfeder misiniz?

Itiraf etmeliyim ki, PlayStation'ın dans platformu aparatını ilk gördüğümde biraz şiripsemistik. Bilmeyenler için söyleyorum, böyle dokuz bölmeli, yaklaşıklık bir metrelük kenarları olan kare şeklinde bir alet. Üzerinde kare, üçgen, X gibi tuş semboller var ve siz buralara ayağınızla basıyorsunuz. Haliyle bu aletin üzerine çöküp dans eden tipleri düşünmek komik gelmişti bana da. Herhalde dans öğreten programlar çıktı demeştim, ama sonra gerçeği öğrendim. Aslında çok eğlenceli olan ritm oyunları bunlar ve özellikle de Konami' nin Dance Dance Revolution serisi ciddi anlamda çok keyifliydi.

İste yazının geri kalanı serinin son oyunu ile ilgili; "DDR Konamix" Rengarenk bir ortamda hiç durmadan dans eden karakterler bize de

ne yapacağımızı söylüyorlar. Oyunda amaça aşa-ğidan yukarıda doğru akan işaretleri temsil eden tuşlara doğru zamanlama ve kombinasyonla basabilmek. Yani tuşları ritmle tam oturabilmek. Biraz müzik kulağı gerektirdiğini hemen söylememeliyim. Joypad de kullanabilirsiniz ama kuşkusuz dans platformunun yerini tutmaca olacaktır. Konamix' deki yeniliklere hızla bir bakalım. Artık müzikler arasında geçiş yapabiliyoruz, yani hiç durmamız gerekmiyor. Tek kişilik oyun yanında link ve eğitim seçenekleri de mevcut. Ayrıca hareketlerini düzeltip kayıt edebileceğiniz bir "edit mode" u açılmış. Oyun da toplam 52 parça var ki, bu sayı bir cd için pek de azımsanacak gibi değil. 32 parça açık, yirmisini siz ilerledikçe açacaksınız. ☺

MegaEmin™ | megaemin@level.com.tr



LEVEL HIT

Bilgi İçin • www.konamijo.com

Yapım • Konami

Dağıtım • Konami

Tür • Dans

Destekleme • Dans platformu, link kahnesi

Artılar • 52 parça yeterince artı mı?

Eksiler • Müzikler sorunlu eski oyunlarından doğmuştur.

Son Karar • Konamix mi nikâhıyor? Neden bu oyunu satın alın?

LEVEL NOTU 69



starwars

jedi knight 2 jedi outcast



Yoda'nın Episode 2'de işin kılıcı
kullanışına hayran kaldıysanız, buyrun.
Size bir miktar "güç" verelim.

Bu yazının ne büyük zorluklarla yazılıdığını tahmin edemezsiniz. Quake 3 motorundan midir nedir, bu oyun benim bilgisayarında yaklaşık 15 dakikada bir masaüstüne dönme veya kilitlenme gibi büyük sorunlara yol açtı. Oyunu oynayıp yazmam için önumde yalnızca 5 gün olduğunu düşünürsek, bu durum hiç de iç açıcı değil. Neyse yine de elimden geleni yapmaya çalışacağım, belki bu aralar oyun için bir yama falan çıkar da şu sorundan kurtulurum.

Bu uzun yazımızda öncelikle özellikle oyunda ilerlemiş olamların işine oldukça yarayacağını sandığım bazı stratejiler vereceğim. Örneğin işin kılıçıyla yapılabilecek özel hareketler, güç türleri ve kullanım alanları gibi. Eminim ki bu yazida daha önce hiç bildiğiniz şeyler öğreneceksiniz ve oyundan aldigınız zevk artacak. Oyunun çözümüne gelince açıkçası takılabileceğiniz bir nokta ile şu ana kadar karşılaşmadım. Yine de bu konuda da yardımcı olmaya çalışacağım size.

May the Force be with you

Vay be, sonunda şu cümleyi yazmak kismet oldu bana da :) Bildiğiniz gibi bir Jedi'ın vazgeçilmezdir güç kullanımı. Jedi Knight 1'de gücün aydınılmış mı, karanlık yanına mı yöneleceğini sebebiliyordunuz; ancak bu sefer oyunda ilerledikçe otomatik olarak her türde güçler kazanıyorsunuz. Raven Software'in bu kararı ne kadar doğru, orası tartışılır.

Nötr Güçler

Push.

1. Seviye: Tek bir düşmanı sersemletir
2. Seviye: Birden çok düşmanı sersemletir
3. Seviye: Birden çok düşmanı geriye püskürtür ve işin kılıcı dövüşlerinde de kullanılabilir

Özellikle dövüş anlarında oldukça yararlı olan bu güç, düşmanlarınızın üç dört saniye boyunca sersemlemesine ve saldırılmasına tamamen açık hale getirmelerine neden olur. Ayaklarını yerden kestiğiniz düşmanlarına işin kılıcı sokmak oldukça eğlenceli :) Yine özellikle dar bölgelerde (köprüler gibi) Push yardımıyla düşmanlardan çok rahatça kurtulmanız mümkün. Ayrıca Push gücünü roketleri ve detonatörleri uzaklaştırarak için de kullanabilirsiniz.

Pull

1. Seviye: Kolları, eşyaları veya tek bir düşmanı çeker
2. Seviye: Bir düşmanın silahını çeker ve etkisiz hale getirir
3. Seviye: Birden çok düşmanı ve silahlarını çeker

Düşmanların silahlarını ellerinden aldığımda resmen ne yapacaklarını şaşırıyorum

lar. Tamamen etkisiz kaldıklarından ya kaçıyorlar, ya da bir köşeye süñip teslim oluyorlar. Tabi düşen silahlarını almak için hamlede bulunanlar da olmuyor değil. Özellikle Trooper'ların ellerindeki Merr-Sonin veya Flechette silahlarını çekmeniz, sizin zorlu durumlardan kurtarabilir. Sizden yukarıda bulunan düşmanları kolayca öldürmek için Jump gücünü kulanarak ziplayıp havada Push kullanın. Böylece düşmanlarınızı yüksekten boşluğa düşerek anında öleceklerdir.

Jump

1. Seviye: Normalin iki katı yükselliğe ziplayabilirsiniz
2. Seviye: Normalin dört katı yükselliğe ziplayabilir ve kısmen duvarlarda yürüyebilirsiniz
3. Seviye: Normalin sekiz katı yükselliğe ziplayabilirsiniz

Önemli Jedi güçlerinden biri olan Jump'ın çeşitli kullanım alanları bulunuyor. Eğer bir duvarın yanındayken yana adım tuşuya birlikte Jump gücünü kullanırsanız, bir çeşit duvarda yürüme hareketi yaparsınız (daha doğrusu Kyle duvari itici güç olarak kullanır). Daha kesin duvarda yürüme hareketi için duvara yanaşmalı, duvarın yönüne doğru olan adım tuşuna basmalı ve Jump gücünü kullanmalısınız. Duvarda yürürken tekrar Jump yeteneğini kullanarak yere geri dönebilirsiniz.

Speed

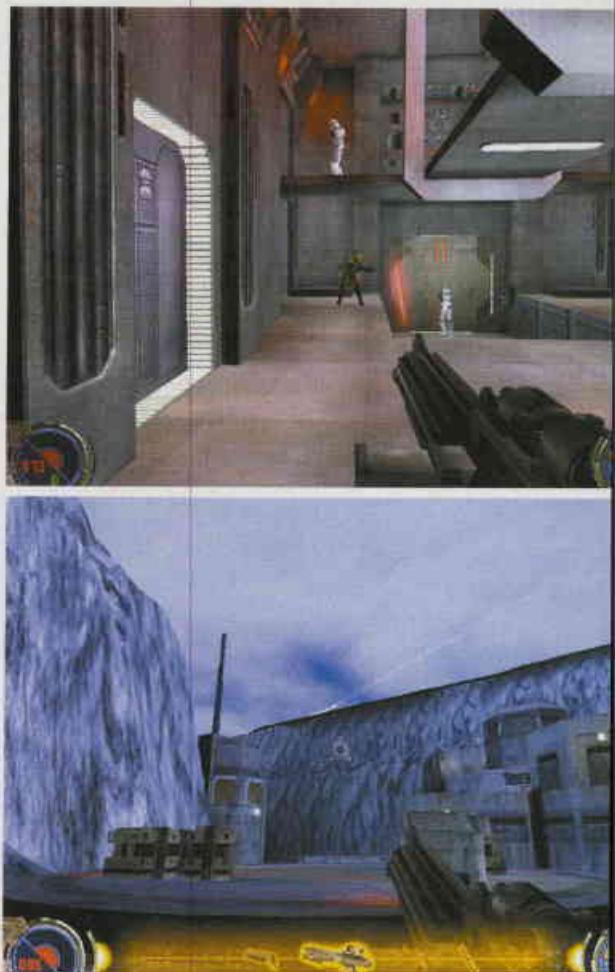
1. Seviye: Dünya, normalde olduğunun %75'i kadar yavaş hale gelir
2. Seviye: Dünya, normalde olduğunun yarısı kadar yavaş hale gelir
3. Seviye: Dünya, normalde olduğunun %25'i kadar yavaş hale getir

Aslında bu pek de ihtiyaç duyacağınız bir Güç olmayacağındır. Zaten rakiplerinize karşı kullanabileceğiniz ve daha az güç gerektiren (Speed gücünü kullandığınızda gücünüz neredeyse yarısını harcısınız) Pull ve Push güçlerine sahipsiniz. Yine de özellikle 3. seviyeye ulaştığınızda işin kılıcı döuellolarında, kılıçınızı daha rahat kullanmanıza yardımcı olabilir.

Lightsaber Throw

1. Seviye: Çok kısa menzil
2. Seviye: Daha uzun menzil, daha hızlı dönüş
3. Seviye: En hızlı dönüş ve düşmanları güdümlü olarak vurma imkanı

Bu gücü kullanmanın tek dezavantajı işin kılıçınız elinizde değilken, size karşı yapılan ateşli saldırıları savunurma imkanınız olmamasıdır. Bu durumda iş tamamen sizin sağa sola adımları kullanma yeteneğinize kalyyor. Harcadığınız güç miktarının az olması nedeniyle istediğiniz sıklıkta kullan-



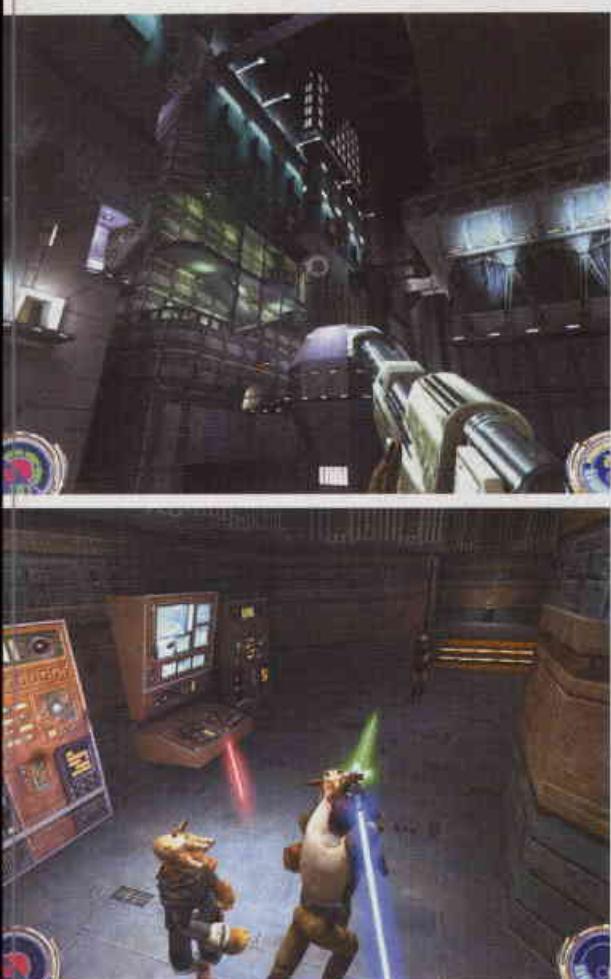
● Lazer silahlarını kullanırken, özellikle Officer'ların kafasına nişan atm. Yoksa kısa sürede delik deşik olmanız isten bile değil.

bilir ve düşmanlarınızı belli bir uzaklıkta doğrayabiliyorsınız. Özellikle ikinci seviyeden başlayarak havadaki kılıçınızı kontrol edebiliyorsunuz, kılıç havadayken farenizi kullanarak kılıç yönlendirilebilirsiniz. Üçüncü seviyede ise kılıç kendin hedefini kendi buluyor zaten.

Mind Trick

1. Seviye: Tek bir düşmanın dikkatini beş saniyeliğine dağıtır
2. Seviye: Birden çok düşmanın dikkatini on saniyeliğine dağıtır
3. Seviye: Düşmanlarınızı müttefiğe çevirmenizi sağlar

Star Wars filmlerindeki en sevdigim güçlerden olan Mind Tricks oyunda çok da fazla önem taşımıyor açıkçası. Ta ki üçüncü seviyeye ulaşana kadar. Bu seviyede istediginiz bir düşmanı müttefikiniz olmaya ikna ediyorsunuz ve etrafındaki tüm düşmanlarınız bu yeni dostunuza saldırmaya başlıyorlar, e tabi o da karşılık veriyor. Bu gücün Rocket Launching Stormtrooper'lar üzerinde kullandığınızı düşünseniz. Son seviyede sahip olduğu uzun menzil ile uzaklardaki düşman-



● İşin kılıcıyla zıplayarak yapacağınız saldırılara sırasında üzerinize gelen lazer atışlarını geri sektirmeniz mümkün olmayacaktır.

Iarı öldürmeyin, etkileyin diyorum ben. Tek handikapı yüksek güç harcaması.

İyi Tarafın Güçleri

Heal

- Seviye: İyileşmek için hareketsiz olmanız gereklidir.
- Seviye: İyileşirken hareket edebilirsiniz ama saldırılamsızınız.
- Seviye: İyileşirken hem hareket edebilir, hem de saldırılabilirsiniz; iyilesme hızlı olur.

Bu gücü kullandığınızda sahip olduğunuz güç miktarı yavaşça azalmaya, siz de iyileşmeye başlırsınız. Güç gösterginiz tam doldu olduğunda 25 sağlık puanı kazanabilirsiniz. Yine de güç göstergesi kendini doldurduğundan, özellikle savaşmadığınız anında Bacta tanklarından çok Heal gücünü tercih etmenizi öneririm.

Karanlık Tarafın Güçleri

Grip

- Seviye: Hedefi zarar vermeden hareketsiz hale getirir

- Seviye: Hedefe zarar vererek havaya kaldırır
- Seviye: Hedefi havada yanlara doğru hareket ettirebilirsiniz

Bu güç üçüncü seviyeye ulaşana kadar pek kullanışlı değil aslında. Yine de birinci seviyede kilitlediğiniz düşmana işin kılıcınızı fırlatarak öldürülebilirsiniz. Üçüncü seviyede ise düşmanları havaya kaldırabilir, onları havada yanlara doğru hareket ettirirken siz de ileri geri yürüyebilirsiniz. Tüm bunları yaparken hedef tamamen hareketsiz olacak ve zarar görecektir. Havalandırdığınız düşmanları yüksek yerlerden aşağı attığınızda sorun olsamakta vazgeçeceklərdir. Ayrıca biraz eğlenmek istiyorsanız havalandırdığınız düşmanları seri fare hareketleriyle duvara çarpabilirsiniz. Görüşünüz gibi gücün karanlık yanı nasıl da ortaya çıkıyor.

Lightning

- Seviye: Tek bir yıldırım
- Seviye: Devamlı yıldırımlar
- Seviye: Geniş etki alanı

Yine ilk iki seviyede pek etkili olmayan bir güç. Menzili ve kapladığı alan yönünden bakarsak, işin kılıcınız da aynı işe yarayabilir. Ancak üçüncü seviyede etki alanı oldukça genişlediğinden (neredeyse tüm görüş alanınızı kaplayabiliyor) ve gücü çok arttırdıktan düşmanları saniyeler için temizlemeniz mümkün olabilir. Harcadığı güç miktarı fazla olsa da, özellikle Reborn ve Jedi rakiplerinize karşı gönül rahatlığıyla kullanabileceğiniz bir güç Lightning.

Bir Jedi'ın en ölümcül silahı İşin kılıcidır...

Elbette nasıl kullanacağını biliyorsa. Aşağıda kılıcınız hakkında hiçbir bilgiye sahip olmasanız bile karşısına çıkan düşmanları eninde sonunda öldürülebilirsiniz. Ama iyi bir Jedi, işin kılıcıyla yapabileceği tüm numaraları bilmeli ve düşmanlarını eşsiz bir zarafet ve koreografi içerisinde öldürmelidir :) Bu bölümde anlatacağım hareketleri bulmak için biraz fazlaca uğraşmak ve çeşitli kombinasyonları denemek gerekiyor elbette. Bu yüzden bu konudaki rehberinden faydalandığım Dustin Kulwicki'yi tebrik ediyorum, iyi iş çıkarılmış.

Öncelikle bilmeniz gereken yazida kılalı olsun diye üç ayrı renk ile kılıcın üç ayrı durumuna atıfta bulunduğumuz. İşin kılıcınız sarı, mavi ve kırmızı durumlarda olabiliyor ama bu durumları oyunda ilerde tek tek kazanıyorsunuz. Her bir durumun kendine göre avantajları ve dezavantajları var ki, bunlar kendilerini daha çok işin kılıcı düellolarında kendilerini gösteriyorlar.

Sarı: En ortalama durum; ne çok hızlı, ne

çok yavaş, ne çok fazla zarar veriyor, ne de çok az. Saldırılara karşı kolay şekilde savunma yapabiliyorsunuz ve oyunun en hoş görüntülerinden biri olan Flying Saber Slash hareketini gerçekleştirebiliyorsunuz. Genellikle kullanacağınız durumlardan biri olacaktır.

Mavi: Bu hızlı durum, hızlı biçimde saldırmak isteyenlerin tercih edeceği bir durum. Hızlı olması sayesinde hem saldırmak, hem de savunmak diğer durumlara göre daha kolay. Ancak bu durumun en büyük handikapı diğer durumlardan çok daha az zarar vermesi. Diğer durumlara göre daha zayıf olan bu durumdayken Crouching Strike hareketini yapabiliyorsunuz. Vurması çok zor olsa bile, başarılı olduğunuda oldukça büyük zarar verebiliyorsunuz. Mavi durumu işin kılıcı düellolarında kırmızı duruma karşılık verme amacıyla kullanın, bu sayede rakibin sert saldırularını karşılayabilecek ve onlar toparlanmaya çalışırken karşı saldırılarında bulunabileceksiniz.

Kırmızı: Üç durum arasında en güçlü olanı. Bu durumdayken Jedi kılıcını dikey olarak tutacaksın, kılıcın pozisyonunu ve saldırısı sonrası toparlanma süresini dikkate alırsak bu durumdayken kendinizi savunmanız oldukça zor. Bu duruma geçmeden önce rakibinin saldırısı değil de, savunma durumunda olmasını sağlayabilirsizsen çok daha etkili olduğunuzu göreceksiniz. Savunması düşük olsa da bu durumda yaptığınız saldırılar hem çok isabetli, hem savunulması neredeyse imkansız, hem de öldürücü olacaktır.

İşin kılıcı düellolarında seçtiğiniz durumun çok büyük önem taşıdığını söylemeye gerek yok. Rakibiniz Mavi duruma geçerse, savunma yapmak için Sarı duruma geçin. Eğer Kırmızı duruma geçerse, Mavi duruma geçerek saldırılarını karşılayın. Eğer Sarı duruma geçerse Kırmızı duruma geçerek işini bitirin.

İşin Kılıcı ile Yapabileceğiniz En Etkili Hareketler

Savurma

Yapılması: Kolay

Etki: Normal

Mavi veya Sarı durumdayken yapabildiğiniz bu hareket için İleri veya Geri tuşlarından biri ile Adım tuşlarından birini basılı tutun ve sabre'yi sallayın (yani çapraz). Bu sayede dört farklı savurarak vuruş saldırısı yapabileceksiniz ve normal saldırıdan çok çok daha güçlü olduğunu görebileceksiniz.

Yuvarlanma

Yapılması: Kolay

Etki: Az

Koşarken bir anda çömelme tuşuna basarsanız karakteriniz yerde yuvarlanacak-

tır. Bu sırada yere düşmüş olan rakiplerinizin üzerinden geçerseniz kılıçınız ona gereken cezayı verecektir. Unutmayın ki elinizde tuttuğunuz şey bir lazer. Yani illa rakibimi keseceğim diye uğraşmanıza gerek yok, direkt üzerine koşup karnına da soka bilirsiniz lazerinizi.

İşin kılıcı kalkam

Yapılması: Zor

Etki: Normal

Biraz uşası isteyen bir hareket. Hاتırlayacağınız gibi Jedi güçlerinizden birisiyle işin kılıçınızı fırlatmayı öğrenmiştiniz. Kılıçınızı fırlatın ve o size geri dönerken önce sola adım, sonra yukarı, sonra sağa adım, aşağı şeklinde çember çizmeye başlayın. Böylece kılıçınız da sizin etrafınızda çember çizecek ve bu sırada karşılaştığınız düşmanları kesecektir.

Zıplayarak saldırır

Yapılması: Normal

Etki: Normal

Sarı durumda ve hedefiniz tam önünüzdeyken, aynı anda ileri – zıplama – saldırısı tuşlarına basın ama hiçbirini basılı tutmayın. Karakteriniz zıplayacak, kendi etrafında dönecek ve kafa kesme hareketi yapacaktır.

Havadan kesme

Yapılması: Zor

Etki: Çok yüksek

Bu hareket tek seferde 75-80 arası sağlık götürebiliyor. Kırmızı durumdayken ve düşmanı tam ortalamışken yukarı – zıplama – saldırısı tuşlarına basın ve çekin. Bu sefer düşmanın tam önünüzde olmasına gerek yok.

Yerden saldırır

Yapılması: Normal

Etki: Çok yüksek

Bu hareketi yalnızca Mavi durumdayken yapabilirsiniz. Çömelme tuşuna basılı tutun, aynı anda ileri ve saldırısı tuşlarına basın. Karakteriniz sıçrayacak ve işin kılıçını yerden yukarı doğru kaldıracaktır. Tam bir bağırsak dökme hareketi yani. Ancak bu hareketi yaparken üzerinize doğru gelen bir düşman bekleseniz hiç de fena olmaz, aksi halde isabetli olmanız çok zor.

Dönerek saldırır

Yapılması: Normal

Etki: Normal

Bu hareketi tüm işin kılıcı durumlarında yapabilirsiniz çünkü bu bir özel hareketten daha çok kombo vuruş oluyor. Geri tuşuna basılı tutarken saldırısı tuşuna basın ve Adım tuşlarından birine basılı tutun. Bu sayede sizi kısa süreligine savunmasız bırakacak olsa da dönerek ikinci bir vuruş

yapacaksınız ve rakibiniz savunma yapamazsa kafasına kılıcı yiyecek.

Geriye vurus

Yapılması: Normal

Etki: Yüksek

Mavi duruştayken, rakibiniz tam arkanızdan geliyorsa GERİ+ATEŞ tuşlarına basın. Kılıçın ucunu çok sık bir şekilde arka ya, büyük bir ihtimalle düşmanınızın midesine sokacaksınız.

İyi bir Jedi, oyunda hiçbir yerde takılmaz...

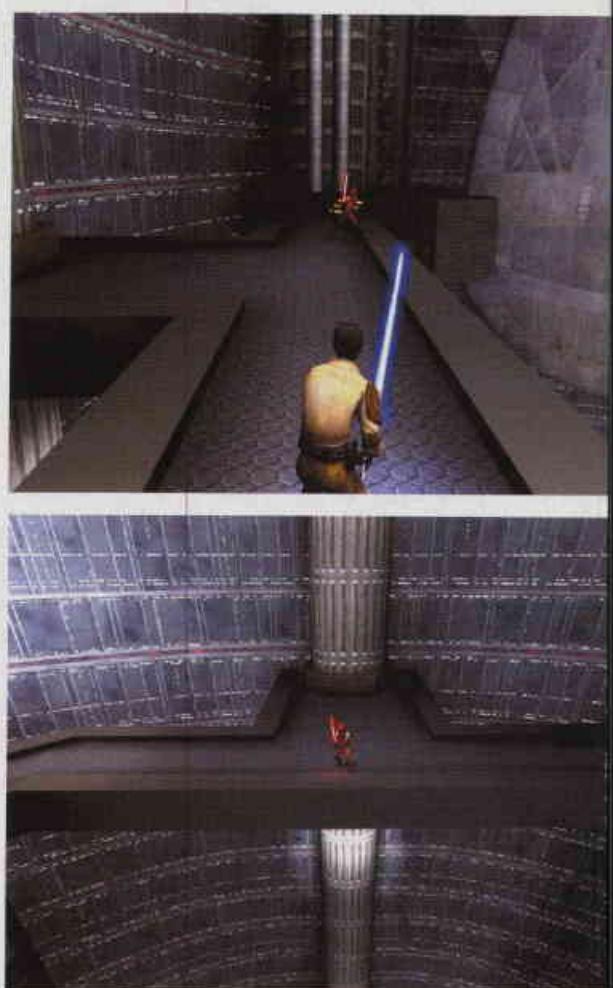
Ama elbette takılanlara da yardımcı olmamız gereki, öyle değil mi? Aslında bu çözümde çok fazla ayrıntıya girmek istemiyorum. Çünkü 'şuradan sağa dönen, yüz metre ilerleyin, sağa dönüp kapıyı açın' şeklinde yazıları hem yazması sıkıcı, hem de okuması sanırım. Zaten oyunda nereye gideceğinizi şaşırılmış bir halde kılacağınız pek yer olmayacağından, bu tür yön ayrıntılarına pek yer vermeyeceğimi baştan söyleyeyim.

Hazırsanız sizi Jedi'liğimin en ateşli günlerinde tuttuğum günlüğümle baş başa bırakıyorum.

Kejim Post

Jan'la birlikte Kejim'e ayak basmıştık. Hemen sağ taraftaki iki Stormtrooper'i öldürdükten sonra soldaki kapıdan içeri girdim. Kutuların üzerinden zıplayarak en üst rafa ulaştığında gizli bir yer bulduğumu biliyordum. Odadan dışarı çıktıım ve lazerlere ateş ettim, yakınlarında olsaydım ben de zarar gördüm çünkü. Malları topaladıktan sonra öldürdüğüm askerleri geçip yoluma devam ettim. Tahmin ettiğim gibi burada da beni bir sürü düşman bekliyordu. Jan ile birbirimizi koruyarak buradaki tüm askerleri öldürdük. Ancak bir sorun vardı, Jan kapıyı açamıyordu ve bu işi başarmak için alternatif bir yol bulma görevi bana düşmüştü. Binanın etrafından dolaştım ve bulduğum kapıdan içeri girdim. Buradaki askeri öldürdürüp üzerindeki anahtarları aldım ve asansöre bindim. İkinci bir asansörden sonra dışarıdaki silahı aktivite eden paneli bulmuştum. Hemen dışarı, Jan'ın yanına gittim ve silahı kullanarak kapıyi havaya uçurdum.

Artık asansörle aşağı inebilirdik. Ama aşağı inince akıllı davranışım kapıyı hemen açmadım. Bunun yerine önce asansörün yukarı çıkışını bekledim ve açılan boşluktan aşağı indim. Sağ tarafa gidip jeneratörü kapatıp ve asansörle yukarı çıktım. Yerdeki ızgara dikkatimi çekmişti, ateş edince parçalandığını görün ve hemen aşagidakı düşmanı öldürdüm. İşte, kontrol odasına kolayca ulaşmıştım. Dört

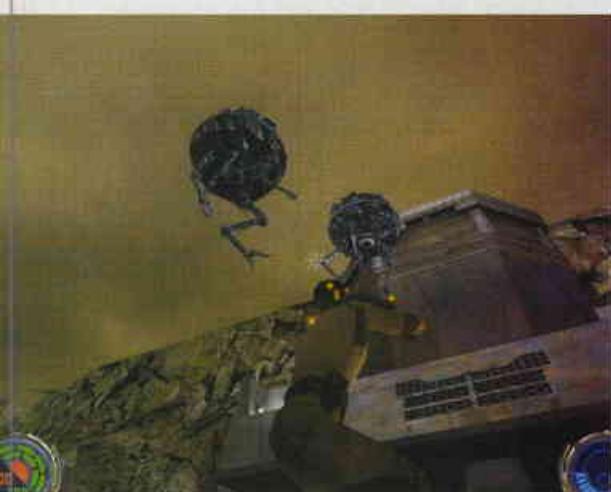


► Ve İşte İlk kılıcı kullanan rakibiniz. Reborn pek güçlü sayılmaz ama dövüşürken sizi platformdan aşağı itmesi un çok kullandığı taktik.

düğmeye de basınca Jan yanına geldi ve kontrolleri kurcalamaya başladı..

Kontrol odasından çıkip biraz dolaşınca içinde asansör olan genişçe bir odaya ulyaştım. Asansör kullanarak aşağı inince kendimi karanlık bir yerde buldum. İçimden bir ses bu karanlık yerde gizli bir kısım bulacağıımı söyleyordu, yanılmamışım. Daha sonra yolda ilerleyerek aydınlatı ulyaştım ve kapıyı açarak geniş bir odaya girdim. Buradaki düşmanları da öldürdükten sonra karşısındaki panelden mavi anahtar kodunu öğrendim. Düğmelere basarak diğer iki kısımı da açtıktan sonra odadan çıktım.

Düğmeye basarak güç kalkanını açtım ve merdivenlerden yukarı çıktıım. Bu şekilde ilerleyince kendimi üç köprünün birleştiği çukurdeki buldum. Oncelikle yeşil kısma doğru ilerledim ve girişteki iki tavan lazerini hemen patlatıverdim. Sağ taraftaki düşmeye bastıktan sonra merdivenlerden indim ve kendimi data terminalinde buldum. Burada mavi monitörlerin önünde bulunan düğmeye bastım, Jan bana hemen



**● Seeker Drone'ları yok etmenin en kolay yolu
İşin kırıcı fırıldamak.**

buraya geldiğini söyledi ama içimden bir ses Jan'ın yolda sorunla karşılaşacağını söylüyordu. O yüzden yardım istemesine fırsat vermeden onu bıraktığım yere doğru koşmaya başladım. Tahminim gerçekleştirdi, imparatorluk askerleri Jan'ı rahatsız ediyordu ama bu yaptıkları son şey olmuştu. Etraf temizlendikten sonra Jan ile mavi terminale ulaştık ve Jan çalışmaya başladı.

Ben ise merdivenlerden çıkış sola doğru gittim ve koridorun sonundaki kapıdan geçerek orada gördüğüm düğmeye bastım. Geriye dönerek Jan'ın benim için açtığı kapıdan girerek yeşil anahtar kodunu öğrendim. Tekrar çekirdeğe döndüm ve bu sefer kırmızı kısma doğru ilerlemeye başladım. Yine lazerlerle ilgilendikten sonra kontrol odasına girerek düğmeye bastım. Bilgisayar odasına geçerek odanın en sonundaki düğmeyi kullanıp mesajımı gönderdim. Az sonra kötü bir şeyler olabileceği düşüncesi içerisinde yoluma devam ederken, az önce geçtiğim tünel bir anda patlayıcıverdi. Yababileceğim tek şey merdivenlerden inmekti artık. Neyse ki burada bir asansör buldum ve yukarı çıktım. Ana kısma doğru

giderken, ilerde camlı bir yapı gördüm. Güvenli bir uzaklıkta bu yapıının içerisindeki düşmanları öldürdükten sonra yoluma devam ettim. Sonunda kırmızı anahtar koduna ulaşmıştım işte. Çekirdeğin kırmızı kısmının başlangıcına geri döndükten sonra bu sefer merdivenlerden yukarı çıktım ve asansörü kullandım. Önce açık olan düğmeye basarak diğer düğmenin önündeki kalkanı kaldırıldım, sonra açılan düğmeye basarak çekirdeğin merkezini açtım. Çekirdeğe ulaştığında kontrol paneline bulduğum renk kodlarını girmem gerekiğini fark ettim. Benim için çocuk oyunacağı olan bu işi de hallettikten sonra üç düğmeye de bastım. Bakalım ilerde açılan yeni kapıdan geçince neler olacak?

Kejim Base

Hemen sol tarafta gördüğüm gaz tüpünü patlatınca orada saklanıp bekleyen karşılıkla komitesinin bir kısmını temizlemiş oldum, kalanlar da pek fazla sorun yaratmadılar bana. Sonra her iki taraftaki odalara girip silah ve ekipmanları topladım. Yerdeki Security anahtarını alıktan sonra düğmeye basarak kapayı açtım. Tam karşısındaki lazeri hemen patlattıktan sonra sol taraftaki odaya girdim ve duvarındaki düğmeyi kullanarak camın önündeki korumayı kaldırıldım. Artık camı kırınmaya hiçbir engel kalmamıştı. Camdan girdikten sonra paneldeki düğmelerle ve duvardaki düğmeye basarak hepsini açtım. Soğutucunun camlarından birini kırıp içeri girdim ve hemen en alttaki dar kapıdan geçtim. Burada bastığım düğme yandaki kapıya açtı, böylece içerdeki düğmeye de basabildim. Merdivenlerden çıkış kapıyı açtığında iki tane yuvarlak robotun beni beklediğini gördüm ve işlerini bitirmem pek uzun sürmedi. Tekrar soğutucuya ulaştığında bu sefer soğutucunun içindeki kolun üzerine çıktım ve zıplayarak üst taraftaki boşluğa ulaştım. Hemen sola dönenek dar kısımdan ilerledim ve gizli bir bölmeye ulaştım. Buradaki malları topladıktan sonra geri döndüm ve tel köprünün üzerindeyken sol tarafta sarı şarj aletini gördüm. Bir gizli bölge daha mı diye düşünüp karşıya atladım ve bingo! Ard arda iki tane gizli bölge bulmuştum işte. Tekrar tel köprüye zıpladım ve ilerlemeye devam ettim.

Girdiğim odadaki düşmanları temizledikten sonra çıkışından ilerledim ve pencerelerini kırıldığım odada gördüğüm konteyniri havaya uçurdum. Bu sayede hemen yandaki panele bozulmuş oldu ve ikinci köprü kendiliğinden açıldı. Odadaki düğmeye bastıktan sonra asansörle aşağı indim ve oradaki düğme ile geniş odadaki sütunların yukarı çıkışmasını sağladım. Tekrar köprülü odaya dönüp en aşağı indim ve

oradaki köprüyü kullanarak ortadaki sütnun içine girdim. Oradaki boşluktan aşağı atladım ve tünelden geçerek geniş bir odaya girdim. Sağ taraftaki düğmeye bastığında dört tane platform çıktı ortaya. Sol taraftaki merdivenlerden çıktıığında yeni bir düğmeye ulaştım. Bu düğmeye bastığında az önce sütunların yukarı çıkışmasını sağladığım odadaki sütunlar yeniden şekil değiştirdiler. Henüz bunu neden yaptığımı anlamış değilim, ama sanırım birazdan ortaya ~~çıkacak~~, Geri dönüp yeşil kapıdan geçtiğimde kendimi bir çok düşmanın arasında ~~buldum~~. En son baktığında hepsi ölmüş hâle yerde yatıyordu. Karşındaki düğmeye basın sola doğru yöneldim. Köşede saklanan ~~askeri~~ öldürüp güvenlik anahtarını aldım ve kapıyı açtım. Karşındaki iki düğmeye de basınca pencereden gördüğüm kadarıyla bir şelyere enerji vermiş oldum. Yeşil kapıdan girdiğim odadaki iki lazeri de patlattıktan sonra sağ köşedeki patlayıcı konteyniri havaya uçurdum, böylece kendime yol açmış oldum.

Çömelerek ilerledikten sonra bulduğum iki düğmeye de bastım. Dar kapıdan geçtiğimde karşısındaki kırmızı kapının arkasından sesler geldiğini fark ettim. Bu kapıya ateş ettiğimde açıldı ve imparatorluk askerleri ~~üzerime~~ saldırdı. Ufak çaplı bir katıldan sonra güvenlik anahtarını aldım ve sağ taraftaki pembemsi kapıya yöneldim. Karşındaki camı kırıp içerdeki kilitleri ~~oldurduktan~~ sonra silahlardan birinin yanında düğmeye bastım, silahın üzerine kuruldu ve gelen tüm askerleri hakladım. Sonra da etraftaki kutuları vurup biraklıkları ~~malları~~ topladım. Açılan kapıdan geçip kırmızı renkli odaya girdim ve buradaki iki düğmeye de bastım. Lazerler her tarafa ~~zarar~~ vermeye başlamıştı. Dikkatli bir şekilde çömelerek sola doğru ilerledim ve kapının kesilen yerinden geçtim. Merdivenlerden inip karşısındaki kapıdan girdim. İlerdeki kapıyı açınca yerde yatan bir asker gördüm ve üzerindeki güvenlik anahtarını aldım. Ama gaz yüzünden buranın geçmem mümkün değildi. Arka taraftaki kapıyı anahtarı kullanarak açtım ve bir kontrol paneliyle karşılaştım. Bu paneli kullanarak ufak robottu kontrol edebilecektim. Robotumu az önce gaz olduğu için geçemediğim odaya gönderdim (yandaki küçük kapığı açmak için robottu düğmeye basmam gereki). Robotumu küçük kapaklardan geçirerek büyük odaya ulaştırdım ve platformdan aşağı indirerek oradaki düğmeye bastırdım. Tam geri dönüydük ki mavi tünelin sağ tarafında bir oyuk fark ettim ve robottu oradaki düğmeye de bastım. Robotumu yanına kadar getirdim ve kontrolünü biraktım. Az önce giremediğim odaya girdiğimde karşısında sarı şarj aletini gördüm. İşte bir gizli bölge

daha bulmuştum! Sola döndüm ve kapıdan geçip beni bekleyen askerleri öldürdüm ve gördüğüm tüm kristalleri patlattım. İlerlemeye devam ettim ve zırhının şarjını doldurduktan sonra hemen yandaki tünelden geçerek Jan ile buluştum. Sanırım Kejim'deki görevimi böylece sona ermişti.

Artus Mine

Araştırmalarımıza devam etmek için Artus Prime gezegenine yollanmıştık. Jan gemide beklerken, ben yere inip etrafı göz atmaya karar verdim. Tesislere ulaşana kadar vadiden aşağı doğru yürüdüm ve spot ışıklarının beni yakalamamasına dikkat ederek sol taraftaki nöbetçi kulesine doğru yöneldim. Kulenin içindeki düğmeye bastığında ışıklar kapanmıştı. Kuleden çıktım, eğilerek boruların altından geçtim ve yolun sonundaki ölü askerin üzerinden Bowcaster silahını aldım. Tekrar geri döndüm ve karşısındaki tesise ulaşmak için boruların üzerinden yürümeye karar verdim. Burada çok dikkatli olmalydım çünkü ilerledikçe bazı borular patlıyordu. Tesise ulaştığında kapıyı açtım ve hemen geri çekildim. İçerideki askerlerini tümünü öldürdükten sonra asansörle yukarı çıktım ve güvenlik anahtarını alarak aşağıdaki kapayı açtım. Zırhımı ve silahımı şarj ettikten sonra ilerdeki kapının gerisindeki düşmanları teker teker öldürdüm. Kapayı açıp asansöre bindim. Buralarda gizli bir bölge olmalı diye düşünürken yolun yanında duvarda gömelerlek geçebileceğim bir yer olduğunu fark ettim. Ama asansör çöktün aşağı ulaşmıştı. Tekrar hareket etmesi için bekledim ve bulduğum boşluğa girdim. Sanırım bu bölgemde tek gizli bölgeyi bulmuştum. Aşağıda konuşan Storm'ların seslerini duyuyordum, sanırım aşağıda oldukça kalabalık bir grup beni bekliyor. Önümdeki açıklıktan vurabildiğim kadarını vurdum ve geri dönüp asansöre binerek alt kata ulaştım. Kapayı açtığında geriye yalnızca bir iki tanesinin kaldığını gördüm. Onlar da fazla yaşayamadı elbette.

En uzak sol köşedeki kapıdan geçtim ve tam asansöre ilerlerken birden yukarı çıktığını gördüm. İçimde kötü bir his vardı ve bu kötü his üzerinde dört tane Storm'la geri dönen asansörü gördüğümde gerçekleşmiş oldu. Bu zavalıları da öldürdükten sonra asansörle yukarıya çıktım. Sola döndüğünde yalnız başına gezen bir devriye gördüm, ama o beni göremeden ölmüştü. Sağ taraftan ilerleyip kapayı açtım ve yine beni öldürmek isteyen bir grupta karşılaştım. Zırhımı şarj ettikten sonra kapıdan dışarı çıktım. Izgaranın hemen üstündede durdum ve beklemeye başladım. Aşağıda belli aralıklarla dışarı çıkan bir boru fark

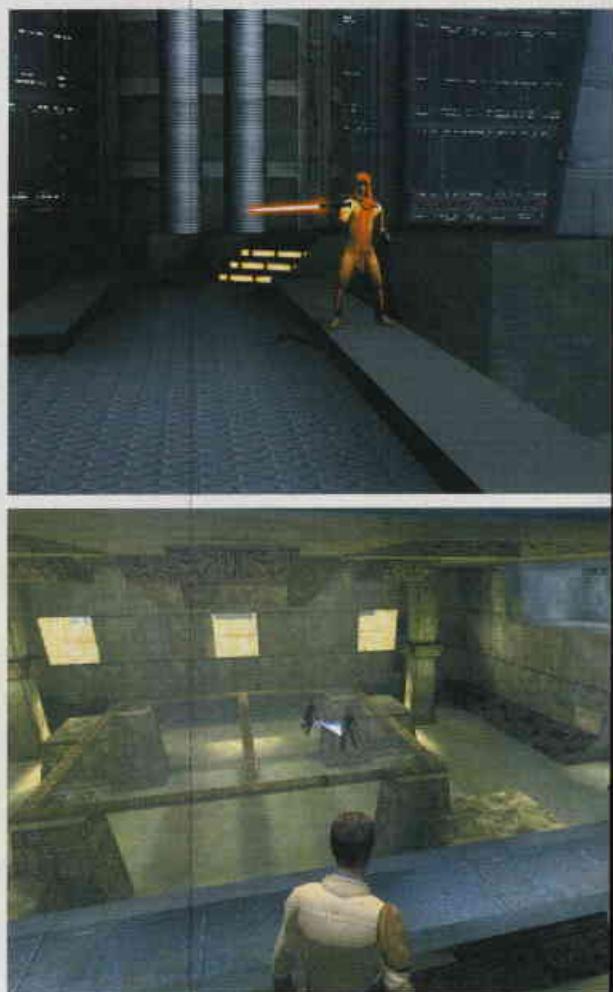
ettim ve üzerine atladım. Boru geri çekildiğinde açılan tünelden ilerledim ve kendimi küçük bir odada buldum. Önce etrafındaki dört güç ünitesini, sonra da ortadaki üniteyi havaya uçurdum. Ortada açılan asansörün üzerine çıktım ve yukarıya transportun gelmesini beklemeye başladım. Transport gelince asansör yukarı çıktı, ben de yan taraftaki destek süntünün üzerine çıktı bir sonraki transportun üzerine zıplayıverdim. İlk dönüste mağarayı gördüğüm için transporta daha fazla ihtiyacım kalmamıştı.

Mağarada yengeçimsi yaratıklarla karşılaştım ama çömeliş elimle Sun Baton silahımı aldığında hiçbir şansları kalmamıştı. Sürekli olarak sağa doğru ilerlemeye devam ettim, ta ki ölü madencileri göründüğe kadar. Oradaki maden aracını kullandığında yeni bir yol açıldı. İlerideki deliklerden aşağıdaki Swamp Trooper'ları görebiliyordum, yükseklik avantajımı da kullanarak hepsinin hakkından geldim. İkinci deliğe ilerledim ve transportun üzerine atlardım. Hemen yan taraftaki izgara ya zıpladım ve cephaneleri topladıktan sonra asansörle aşağı indim. Odanın sonundaki kapıdan girdim ve yerdeki Swamp ve yukarıdaki Storm askerlerinin işini bitirdim. Ortadaki platformun üzerine çıktı yukarıya ulaşım ve öncelikle sağ tarafa doğru gidip zırhımı şarj ettim. Sağ taraftaki kapayı açar açmaz hemen solumdaki askeri vurdum, sonra da aşağısını temizledim.

Aşağıya indiğimde sağ tarafta bir konsol gördüm. Artık burayı havaya uçurmam için hiçbir engel kalmamıştı. Düğmeye bastığında buradan dışarı çıkmak için fazla zamanımın kalmadığını anlamıştim. Kırmızı kapıdan ilerleyerek asansöre bindim. Sol tarafta bir Storm, sağda ise bir Swamp beni bekliyordu. İkisini de vurduktan sonra sağa doğru devam ettim. Artık son odadaki askerlerin de tümünü öldürdükten sonra yapacak pek bir şey kalmamıştı. Tavandaki iki lazeri de vurduktan sonra maden aracını çalıştırıp bölgeyi terk ettim.

Artus Detention

Maden aracı durduğunda ne arkamda, ne de önümde gidecek ray kalmamıştı. Hemen ilerdeki iki Storm'u vurduktan sonra aşağı indim. Bir patlamayla devrilen demirlerden yukarı çıktım ve düğmeye bastım. Sanırım bu işlem aşağıdaki kapayı açmıştı. Kapıdan girdiğimde her zamanki gibi Storm'larla karşılaştım. Sola dönüp ilerlediğimde ise birden sağ taraftaki kapı açıldı ve daha çok Storm üzerine saldırdı. Hepsini öldürdükten sonra açılan kapıdan girdim ve önce zırhımı, sonra da sila-



hımı şarj ettim. Koridorun sonundaki düğmeye bastıktan sonra geldiğim yoldan geri döndüm ve yolun diğer yanındaki kapıya doğru gittim. Bir anda kendimi dev bir silindirin içinde buldum. Yapmam gereken şeyin bu silindirlere en üstüne ulaşmak olduğunu anlamıştım ama bunun pek kolay olmayacağına düşünüyordum. Düşüncelerim yine doğruya çünkü her taraf askerlerle kaplıydı. Yavaş ve kontrollü bir biçimde yukarı doğru ilerlemeye başladım. Askerler ve yol bitmek bilmeyen kendi bir anda robotlarla karşı karşıya buldum. Zorlu bir savastan sonra hem cephanem, hem de sağlığım azalmıştı.

Silindirin en üst katındaydım artık, hemen karşı taraftaki kapıya doğru yoldan ilerledim. Etrafi temizledikten sonra merdivenlerden üst odaya çıktım. Her iki düğmeye de bastıktan sonra merdivenlerden aşağı indim ve bu sefer sağdaki kapıdan geçtim. Tavandaki lazeri vurduktan sonra camlı koridordan ilerlemeye başladım. Burada firar etmiş bir esirle karşılaştım, onu takip



Multiplayer oynarken işin kılıçıyla artıstırık yapan birini görürseniz roket ataría bir selam söyleyiverin. Eğer birisi size füze atarsa da Force Push ile aynen geri yollayabilirsiniz.

ettiğimde geniş bir hangara ulaştım. Sağ tarafta döndüm ve asansörü kullanarak yukarıya çıktım. Üç askeri de öldürdükten sonra sağ taraftaki izgaraya ateş ederek kendime yeni bir yol açtım. Buradaki asansör beni havalandırma boşluğuna ulaştırmıştı. En son girdiğim kontrol odasındaki düğmeye basmış olmam sayesinde çalışan

havalandırma boşluğundan hafifçe aşağı süzülüverdim. Karşındaki izgarayı da kırdığında kendimi kayalık bir bölgede buldum.

İçgündülerim yine gizli bir bölgenin sınıflarını vermeye başlamıştı. Ve tam o sırada kırılabilecek bir izgara gördüm. Bir kez daha gizli bölgeyi bulmuştum ama bu beni şımartmamalıydı. Yapacak çok işimin olduğunu düşünüp önceki açık izgaraya yöneldim. Artık madenlere sızmıştim. Sürekli olarak sola doğru ilerleyip karşılaştığım yengeçikleri öldürerek çıkışa ulaştım. Gördüğüm manzara beni çok şaşırtmıştı. Benim Stun Baton yardımıyla kolayca öldürdüğüm yengeçikler, Storm askerlerini darmadağın ediyorlardı. Her ne kadar bu konuda bana yardımcı olmuş olsalar da, işim gereği onları da öldürmek zorunda kaldım. Önce büyük kapidan geçtim, sonra da soldaki kapidan. Sola ilerleyince bir düğme ile karşılaştım. Bu düğmenin ne işe yaradığını pek düşünmeden son girdiğim odaya döndüm ve uzak sol köşedeki kapıya doğru ilerlemeye başladım. Kapıdan geçip sağa döndüğümde büyük kapılarla karşılaştım. Merdivenleri temizledikten geriye döndüm ve sağ duvarı takip ederek yeşil olmuş kapıya ulaştım. Burada gördüğüm komutan derhal ellerini kaldırıp teslim istedi, sanırım onu vurmakla doğru olanı yapmıştım. Silahımı üzerinden bir saniye bile ayırmadım ve bana yolu göstermesini sağladım. Merdivenlerin tepesine ulaşlığımızda kapıyı açtı ve etraf yine yengeçikler ve Storm askerleriyle doldu. Komutanın kesinlikle sağ kalması gerekiyordu, bu yüzden hiç vakit kaybetmeden yengeçikleri öldürdüm. Sonra ki odaya geçtiğinizde yaptığım yanlış fark ettim. Komutan silah taşıyordu ve bunu benim üzerinde kullanmaya niyetlenmişti. Artık onunla işim kalmadığına göre ölmesinin de bana bir zararı dokunamazdı. Onu ve Storm askerlerini öldürdükten sonra Storm askerlerinin geldiği kapıya gittim ve asansörle aşağı indim. Koridorun sonunda parçalayabileceğim bir izgara buldum ve oradan geçtikten sonra sağa dönüp ilerledim. Tunelin ucuna geldiğimde yapacak tek şey aşağı atlamaktı.

Artus Topside

Yere indiğim anda onu gördüm: bir AT-ST. Hızlı olmazsam derhal öleceğimin farkındaydım. Hemen sol taraftaki odaya girdim ve buradaki askerleri öldürdüm. Anahtarları aldıktan sonra dışarı çıktı asansörle bindim. Kulenin etrafında biraz dönence işime yarayacak şeyi buldum. Hemen silaha atlayıp AT-ST'yi parçalayacağım ettim ama hızımı alamamışım. Silahi çevirip duvarlardaki askerleri de vurmaya başladım. Askerleri vurduktan sonra görüş alanına bir AT-ST daha girdi, sanki

az öncekinin başına gelenlerden hiç haberi yoktu. Onu da aynı akibete uğratıktan sonra silahından indim ve en son Storm grubunun çıkışmış olduğu kapıya doğru yöneldim. Anahtarları kullanarak zırhımı şarj ettim. Başlarında etrafında döndüğüm kuleye doğru gittim ve oradaki askeri öldürdüm. Vadiden aşağı doğru ilerlemem gerekiğinin farkındaydım ama ortalık asker kayıyordu. Karşı duvarların tepesinde ise keskin nişancılar bulunuyordu. İlerideki kapıya yaklaşlığında kapı açıldı ve bir AT-ST daha ortaya çıktı. Yanındaki askerleri öldürdüm ama AT-ST'nin yanından koşarak geçip kendimi hangara attım.

Hangarin içindeki kapidan geçip asansörle yukarıya çıktım. Gördüğüm bütün askerleri öldürdükten sonra sağa döndüm ve dış balkona gittim. Yola devam ettiğimde gözüme bir izgara çarptı. Belki bir şeyler bulabilirim düşüncesiyle izgaraya ateş ettiğimde yeni bir gizli bölge bulduğumun farkında değildim.

Doğuya doğru hareket etmeye başladım. İyon topları ateş ettiğe metal platformlar elektrikle yükleniyorlardı, bunlara çok dikkat etmem gerektiğini biliyordum. Acele etmeden, yavaş ama emin bir şekilde yoluma devam ettim. Girdiğim ikinci ufak odadaki tavan lazeri az daha beni haklıyordu ama tam zamanında ateş etmemi bescerdim. Hangara girdim ve beni vurmacıları uzaklıktan gördüğüm herkesi vurdum. Yerdeki Trip mayısını önceden fark etmiş olmasaydım, şimdi ölü bir adam olacaktım. En aşağı kata indim ve burada gördüğüm odaya girdim. Aldığım anahtarları buradaki kapıda kullandım. İçerideki dört askeri de öldürdükten sonra düşmeye basarak iyon toplarının kalkanlarını devre dışı bıraktım. Artık bu topları rahatça patlatabilirim diye düşünüyordum ama tekrar en yukarıya çıkmak biraz zamanımı alacaktı. Sanki aklımdan geçenleri duymuş gibi her tarafın Storm dolu olduğunu gördüm, hedefime ulaşmak için arkamda birçok ölü bırakmam gerekiğini fark ettim.

En sonunda yukarıya ulaşmıştım. Hemen ortadaki silahın arkasına geçtim ve önce aşağıdaki AT-ST'yi, sonra da her iki yandaki iyon toplarını havaya uçurdum. Tesise geri döndüm ve bu sefer en ilerideki sağ kapidan geçtim. Gireceğim oda Trip mayınlarıyla doluydu. Güvenli bir uzaklıktan en yakınındaki patlattım ve sol taraftaki lazeri etkisiz hale getirdim. Etrafi iyice temizledikten sonra yoluma devam ettim ve Raven's Claw'a ulaştım. Jan kaçırıldı ve ben Desann ile karşı karşıya kaldım. Onu yenemeyeceğimi gayet iyi biliyordum ama yine de kolay teslim olmadım. Gözlerim kapanırken son hatırladığım Desann'la olan mücadeleyi kaybettigimi.

Eser Güven | eser@level.com.tr



strateji ustası

TACTICAL ESPIONAGE ACTION METAL GEAR SOLID 2 SONS OF LIBERTY

Raiden'in görevini yarıda bırakacağını zannetmemiştiniz, öyle değil mi?

SHELL - 1 CORE B2 COMPUTER ROOM: Burada tüm yapmanız gereken Directional Microphone' u alıp B1' e çıkmak. Toplamak isteyene ekipmanlar da var tabii. Önce ekranın solundaki kapıdan girin ve Computer Room' a ulaşın. Dolaptan çok Book almak için kapaklarını açmadan önce yumruklayın. Cardboard Box 4 ve Directional Microphone' u aldıktan sonra radarınızı yükleyip B1' e çıkış.

Odada Policenauts, Zone of the Enders ve Metal Gear - Ghost Babel gibi oyunların posterleri var.

Papağana Coolant Spray' i kullanın.

Papağana ateş edin.

Directional Microphone' u papağana yöneltip sürekli üşen' e basın. Bir müddet sonra papağan sizin soronuzu tekrar edecektir.

Birinci kişi görüşünde papağana bakıp Rose' u arayın.

SHELL - 1 CORE B1: Hemen sağdaki kapıdan girip radarınızı yükleyin. Charlie' s Angels posterine gülən askeri boynundan yakalayıp retina tarayıcının yanına götürün.

SHELL - 1 CORE B1 HALL: Burada 25 rehine bir nöbetçi var. Nöbetçiye dokunmayın, sık geçtiği yerlerden birisine Book bırakın, tamamdır. Thermal Goggles' i alın.



Ames, odanın en altında sol tarafa yakın bir adam. Directional Microphone' u doğrulttuğunuzda, kalp atışlarınızın yanı sıra cuk cuk şeklinde sesler duyursanz doğru insani bulduğunuz demektir, ücgene basın. Card Key Level 3' ü aldıktan sonra AKS-74U' yu seçin. Sonra da Ninja' ya teşekkür edin.

Rehinele
Coolant
Spray' i kul-
lanın.

Odanın en alt sağındaki rehine size gelme ta-
kıyor.

Genç diyebileceğiniz
sadece bir bayan var.
Onu bulun ve eğlenin. Ona
Directional Microphone' u
yöneltip L3' e basarsanız,
Raiden kızın vücut ölçülerini
tahmin edecek. Ücgene ba-
sarsanız adını da öğrenirsiniz.

Onu izleyin, arada bir bacaklarını açıyor. Sürünerek giderseniz hemen geri kapatı-
yor. M9 ile vurursanız tekrar bacaklarını açıyor. İsterseniz ayıpcı
fotoğraflar çekebilirsiniz.

❖ Çok ayıpcı fotoğraf çekip Rose' u ararsanız delirecektir.

❖ Ocelot' u dinlerken Micropho-
ne' u tuvalete doğru çevirin.

SHELL - 1 CORE B1: Şimdi başkanı bul-
mak üzere Shell 2' ye gideceğiz ama
önce Shell 1 Core' dan çıkmamız ge-
rekli. Hemen asansörle 1F' e çıkış.

SHELL - 1 CORE 1F: Geldiğiniz yoldan

geri giderek EF Connecting Bridge' e ge-
çin.

EF CONNECTING BRIDGE: Hızla koşup sağa dö-
nün.

STRUT - F WAREHOUSE: Buradaki üç Level 3
odaya da girip, içinde ne var ne yok top-





• Bu flamanın arkasına iyi bakın.

layın. RGB6 ve PSG1 (abareey, sniper rifle!) alındıktan sonra karşısındaki delikten PSG1-T'yi almayı da ihmal etmeyin. Shell-2 ye devam ediyoruz. EF Connecting Bridge'e geri gidin, oradan karşıya geçin.

STRUT - E PARCEL ROOM: Odada ne var ne yok toplayıp üst soldaki kapıdan DE Connecting Bridge'e, oradan da Strut - D'ye geçin.

STRUT - D SEDIMENT POOL: Burada üç kapı var. Sizin gireceğiniz, ortadaki. Yol boş zaten, kaptırıp gidin ve bu Level 3 kapıdan geçin.

CONNECTING BRIDGE SHELL 1 - 2: Bu köprü Semtex patlayıcılarıyla dolu. Köprüyü geçmek için on adet kontrol cihazını vurmanız gereklidir. İşler PSG1 ve titremeyi durdurmak Pentazemin'e kılıyor. İlk iki cihaz hemen önünüzdeki basamakların altında. Yeşil ışık yanmış cihazları vurun. Üçüncüsü geldiğiniz kapının üzerinde. Dördüncüsü tam önünüzdeki tankın üzerinde. Beşincisi önünüzdeki yolun dönen meçten önceki en son noktasında sola dayalı ve yerde. Altıncısı karşınızda uça Cypher'ın üzerinde. Sadece en üstteki yeşil ışığın olduğu parçaya ateş edin, yoksa bay bay. Yedinci Strut-G kapısının solunda, sekizinci sağında. Dokuzuncusu sekizincinin altında martıların arkasında ve onuncusu da bayrağın tam arkasında. İşiniz bittiğinde Pliskin ve partneri Otacon, rehineleri kurtarmak için yürüttükleri helikopterleri ile görünüyorlar. Solid Snake olduğunu söyleyen bir adam çıktı. Pliskin sınırları adını helikopterden öldürmeye çalışıyor. Adamın Solidus Snake olduğunu anlıyoruz. Liquid ve Solid Snake'ın kardeşi. Yani üçümüz bunlar, aman da aman. Bu arada Vamp'de kaybolan Harrier Jet ile çatışıyor. Pliskin size Stinger Missile Launcher ve cepheye yolluyor. Harrier'ı indirmek ise size kılıyor...

BOSS 4 : AV - 88 HARRIER II: İlk oyunda Apache indirmiştik, burada da Harrier'e kısmetmiş. Hemen Ration ve Stinger Launcher'ı seçin. Harrier, radarınızda kırmızı nokta ile işaret ediliyor. Stinger'ınız ile jete kilitlendiğinizde, hedef kırmızıyla dönecektir; hemen ateş edin. Mümkün olur-

sa Harrier'ı, Stinger'ın hedefinden hiç kaçırın. Burayı hasar almadan geçmeniz biraz güç, o yüzden vurmaya özen gösterin. Yine de R2 tuşunu doğru kullanarak kaçabileceğiniz zamanlar kaçın. En kolay yol kontrolü ele aldığınız anda karşı tarafa koşup, kapının yanındaki duvara dayanmak. Size vurması çok güçleşecektir, siz de rahatça onu indirebilirsınız.

❖ "Sons of Liberty" flaması ters çevrilebilir. Kontrol pad' inizi ikinci porta takip, birkaç kez hızla L1'e basın.

❖ Yedi kere köprüyü terk edin. Sekizinci gelişinizde radarda bombaların yerleri gözükecek.

❖ Helikopter'e ateş edin ve yanıt bekleyin.

❖ Olayın ardından Snake'ı arayın ve neden "Pliskin" adını kullandığını öğrenin.

CONNECTING BRIDGE SHELL 1 - 2: Oylara bakın, Harrier'ı indirdik, Metal Gear Ray meydana çıktı, Harrier'ı tıpten, bu arada Vamp suyun üzerinde ve dik duvarda koşup kaçtı, bir de Pliskin'in Snake olduğunu, yani Snake'ın hala yaşadığını ve bizimle beraber olduğunu öğrendik. Birden bire bu kadar gelişme fazla değil mi?

Shell 2'ye geçmek için bir yol bulmalısınız. Eğer ateşin yanına giderseniz cebinizde mesaj gelecektir. Şebeke DeadCell mi aataba? İsterseniz ateşi Coolant ile söndürüp soldaki merdivenden inerek Ration'ı alabilirsiniz. Ama sakin zaman kaybetmeyin, yoksa siz de denize düşen merdivenle beraber gidersiniz. Şimdi iş karşına geçmeye kaldı. Köprünün sağ tarafındaki uzun demir var ya, işte onun başlangıç tarafından aşağıya sarkın ve ucuna kadar gidip aşağıdaki borunun üzerine düşün. Gerideki Ration'ı alıp yola devam edin ve boru bitene kadar koşmayın, sağa döndükten sonra ise hiç durmayın (koşun yani). Şimdi karşına zıplayın ve ateşi söndürün. AK Supressor ve geriye kalan ekipmanları alın. Yolun sonunda parmaklıklardan sarkıp aşağı platforma düşün. Gelen iki nöbetçi PSG1-T ile bayıltın. Köprüyü geçip delikten atlayın. Bir sonraki delikten atlayamazsınız. Bunun yerine kenardan sarkıp karşına geçin. Daha sonra merdivenden yukarıya çıkışın. Buradaki nöbetçi sizi bazı pencerelelerden görebiliyor, dikkatli olun. Hiç durmadan sürüneniz hem düşen platformdan, hem de pencereden bakan nöbetçiden kurtulabilirsiniz. Köşeyi döndükten sonra ise çok ince bir yerden geçmeniz gerekecek. Bunun için duvara yaslanıp eğilerek karşına geçin. Bu arada aşağıya doğru kimyasal atık bırakan askeri önemsemeden yolumuzu devam edin ve aşağıdaki platforma düşün:) Sırada KL Connecting Bridge var.

❖ Book'u ateşe verebilirsınız.
❖ Çiğ yapan askerin altına geçip yuka-



riya bakın. Hayatta her zaman göremeyeceğiniz bir an bu. Aynı anda codec ile arkadaşınızı arayın.

❖ İlk pencerenin sağında ayakta durun ve birinci kişi görüşünde parmak uçlarını kalkın. Sol tarafta yerde bir heykel olacak.

KL CONNECTING BRIDGE: Sonunda Shell - 2 Core'a girebileceğiz ama yolumuzda devriye gezen dört Cypher var. Burada Chaff Grenade fırlatıp dört Cypher'ı da vurun. Ortadaki delikli köprüden geçecəksiniz. Önce zıplayıp sonra tutunarak Shell 2 Core'a ulaşacağınız. Oh be.

SHELL - 2 CORE 1F AIR PURIFICATION ROOM: Olga'yı dinledikten sonra remote control missile launcher'ı bulmaya gideceğiz (Nikita). Buralarda nöbetçi olmadığından rahat takılabilirsiniz. Sola dönün ve merdivenlerden aşağıya inin. Socom Ammo'yu alıp yola devam edin. Şimdi sağıdaki kapıdan girmeyin. Radarınızı yükleyip, asansörün tam karşısındaki duvara yaslanın ve vurun. Başkan gelecek. Şimdi asansöre binip B1'e inin.

❖ Bir kutuyu seçip elektrikli alana girin.

❖ Elektrikli alana Magazine fırlatın.
❖ Havalandırma sistemindeki tüm barları Nikita ile yok edebilirsiniz.

SHELL - 2 CORE B1 FILTRATION ROOM 1: Hemen radarınızı yükleyin ve merdivenden suyun içine girin. Şimdi bir Nikita Launcher bulana kadar yüzmelisiniz. Radarınızda gördüğünüz parlak mavi noktalar çıkış hava alabileceğiniz yerlerdir. Ben size Launcher'ı nasıl alacağını söyleyeyim. Dalın ve ilk sağa dönün. Koridorun sonuna kadar gidin ve sola dönün. Yine ilk soldan ve sonra sağdan dönün. Nikita tam önünüzde duruyor. Aynı şekilde geri giderek birinci kata çıkışın.

❖ İkinci hava cebinin batısındaki yığının altında bir heykel var. Stillman'ın cesedinin göürüldüğü yer.

SHELL - 2 CORE 1F AIR PURIFICATION ROOM: Burada, almadığınız Nikita mermilerini alıp kameraların bulunduğu odaya girin. Girmeden önce kapıdan kameraları vurmanız öneriliyor. Kutuların üzerine çıkış karşındaki karanlık alana Nikita'sı atesleyin ve havalandırma deliğinden geçip rekre üzerinde kırmızı ışıklar bulunduran panede çarptırın. Başkana vurmamaya da

özen gösterin. Daha sonra Olga'ın elektrik verdirttiği alandan geçerek başkanı kurtarın. Disc ve Key Card Level 4'ü alıp Emma Emmerich'ı bulmak için yola koymulan. Emma Shell - 2 Core'da; ona ulaşmak için yüzmelisiniz. Bu iş biraz zor, ama paniklemeden birazdan söyleyeceğim yolu izlerseniz işiniz kolaylaşır. Radarındaki parlak mavi hava noktalarını hatırlayın, havanız bitmeye yakın buralarдан yüzeye çıkararak nefes alabilirsiniz. Ayni zamanda yúzken hızlıca üçgene basarsanız oksijeniniz az gider. Alt kattan suya inin ve ilk sağa dönün. En sondan sola dönün ve tekrar sola dönün. Sonra da ilk sağ. Ration'ı alıp sola dönün fakat bu-



● Nasıl bir karizmasın sen behey yawrum...

radaki mayınlara dikkat edin. Yüzeye çıkmış nefes alın. Hemen altınızdaki kapıdan birisi açılıyor, içeriye girin. Burası biraz çok karışık, haritanıza bakarak diğer uca ulaşın. Nefes alıp merdivenden yukarıya doğru gíkin.

SHELL - 2 CORE B1 FILTRATION ROOM 2: Vamp ile geyik yapınız, fazla uzatmadan sadede geliniz.

"Show me what you have got!!!"

BOSS 5: VAMP: Vamp burada maymun gibi maaşallah, sıçramadığı yer kalmıyor. Ben size anıtsam bile siz zaten birkaç kez de nemeden burayı geçemeyeceksiniz, en iyi si doğu ekipmanla deneyin. RGB6'yi Vamp'ı ateş etmekte kullanacaksınız. Arada bir suyun içine Grenade de atmayı ihmal etmeyin. Vamp'ı enerjisi dörtte birine indiğinde veya RGB6 merminiz bittiğinde Stinger'ı kullanın ve Vamp'ı sulara gömün. Ration'ın sürekli seçili olmasına gerektiğini unutmayın. Claymore Mines da kullanabilirsiniz, ama sakın suya atlamayın.

❖ Suya atacağınız Stinger, Grenade veya RGB6, Vamp'ın oksijen seviyesini düşürür.

❖ Dövüşüğünüz esnada kapıya gidip baktığınızda Emma'yi göreceksiniz.

❖ Vamp' den sonra Emma'yi almaya giderken ilk hava deliğinden çıkış birinci kişi görüşünde karşılık bakın. Havalanırma deliğinden bir kız göreceksiniz. Rose sizi arayıp bağıracak.

❖ Dolaplı odada Directional Microphone' u Emma'ya yönlendirerek kalp atışlarını dinleyin. M9 ile vurduktan sonra tekrar deneyin.

❖ Emma'ya Coolant Spray sıkın.

- ❖ Emma'ının sırtına C4 takın.
- ❖ Üzerine yürüyüp yere düşürün, ardından siz de üzerine yatın. Şimdi onu Codec ile birkaç kez arayın.
- ❖ Aynı şekilde onu arkadan yakalayıp Codec ile arayın.

Dövüşten sonra yukarıdaki kapıdan geçip islanmaya hazır olun. Şimdi U dönüşünü yapın ve ikinci sola dönüp Body Armor'ı alın. Sonra buradan çıkış sağa U dönüşü yapın ve merdivenlerden çıkış kapıdan girin. Radarınızı yükleyin, dolapları tarayıp malzemeleri toplayın, ama ortadakini en son açın. Ortadaki dolaptan Emma'yi çikartıp Shell-1 Core'a götürüceksiniz. Suya dalıp düz gidin. Sondan sağa dönün, en



● Bir şey mi vardı genç?

-Yok abi, ne demek...

sondan 180° dönerken merdivenlerden çıkışın. Vamp ile dövüşüğünüz odada olmalıdır. Burada Mine Detector' u çalıştırın ki mayınlарın yerini görün. Bu arada hatun size yazıyor haberiniz olsun.

SHELL - 2 CORE B1 FILTRATION ROOM 2: Aynı geldiğiniz şekilde buradan da çıkış, ama bu kez yuvarlağa daha hızlı basın ve daha sık hava almaya gíkin.

SHELL - 2 CORE 1F AIR PURIFICATION ROOM: Bu



● İşte Emma bu. Fakat o oturmuş ne üyle?

alanda beş nöbetçi olduğu için sizin o kadar da kolay değil. Bence önde ve arkaya çok iyi kontrol ederek bütün nöbetçileri haklayın. Buradaki bütün ekipmanları toplayıp KL Connecting Bridge' e gíkin.

KL CONNECTING BRIDGE: Emma ölüse oyun biter billyorsunuz. Bu yüzden önce PSG1 ile iki Cypher'ı patlatın. Daha sonra Emma'yi da alarak ilerleyin. Üzeri izgara ile kapatılmış deliği geçer geçmez Socom ile karşınızda nöbetçiyi vurun. Şimdi atesi söndürün ve level 5 kapıdan girin nasıl oluyorsa artık... Ah şu kızlar...

STRUT - L SEWAGE TREATMENT FACILITY: Bu kü-



● Emma yanınızdayken daha bir saldırýan olmamısmız.

çük yerde bir çift nöbetçi var ve yine onları haklamak zorundasınız. Koridora girin ve hissettirmeden iki nöbetçiye de bayıltın veya öldürün. Emma'yi alıp yolumuzu devam edin.

STRUT - L OIL FENCE: Oyunun keskin nişan eğlencesine geldik. Bütün yollar kapalı, Emma Shell 1'e borunun üzerinden yüreyerek gidecek. Borudaki Claymore Mine'ları, o üzerlerinden geçmeden önce vurma-nız gereklidir. Bunun için önce Thermal Goggles'ı seçin, sonra PSG1'ı kullanın. Bu arada Cypher'ları ve diğer nöbetçileri de zaman kaybetmeden haklamalar gerekiyor. Hemen hatırlatıyorum, elinizin titremesi için Pentazemin kullanabilirsiniz. Emma ilk boruyu geçtiğinde, Snake size yardım edebileceğini söylüyor. Zorlanmaya başladığınız anda codec' ten Snake'ı arayın, işlerinizi kolaylaştırın. Hazır Sniper'ı seçmişken, iki tane de Vamp' e sallayalım diyoruz. Hemen Pentaze-min alın ve Vamp'ın kafaya iki üç tane geçirin. Amman Emma'yi vurmaya ha, yoksa memory kartınızda save dosyası otomatik olarak silinecek, ve kesinlikle buradan oyuna devam edemeyeceksiniz.

❖ Boruların üzerindeki Emma' ya Directional Microphone' u doğrultun. Abla kendi kendine konuşuyor. İlk Strut' in etrafından dönerken de deneyin.

❖ Emma İkinci Strut' in etrafından dönerken de Shell 1'de tuvalette gördüğümüz adamlı karşılaşacak.

❖ Snake'ı bulmak için sağ tarafını bakın. Ona ateş ederseniz size cevap verecektir. İşte size kahramanımızla teke tek bir Sniper karşılaşması şansı.



● Oyun yapmamışlar, yağlı boyalá çalışmışlar mübarek...



● Bu sahne gerçekten çok açık, soğan doğrayın.

❖ Size yardım ederken Directional Microphone' u ona yöneltin.

STRUT - E PARCEL ROOM: Şimdi Shell 1 Core Computer Room'a ulaşmak için 300 saniyeniz var. Geç kalırsanız Emma ölürmeyeceğini ona söyle. Ha demin ufak bir şaka yaptım, umarım kızmadınız. Kapıyi açıp çıkışın. Hemen solunuzdaki kapıdan girip sola dönün. Odanın en altından sağa devam edip EF Connecting Bridge' e çıkışın.

EF CONNECTING BRIDGE: Burada hemen üç Cypher' i da Socom ile vurun ve kenarlar dan tutunarak Core' a ulaşın.

SHELL - 1 CORE 1F: Asansöre binin ama çabuk olun.

SHELL - 1 CORE B2 COMPUTER ROOM: Sonunda Hal ve Emma yan yana. Virüs çalışacak mı? Zaman gösterecek. Solidus Arsenal



● Kadından feminist, Olga' dan ninja minja olmaz kardeşim; bilmem ben.

Gear' i çalışmaya hazırlanıyor. Ninja' nın Olga olduğunu öğreniyoruz. Sanırım Snake ile olan işbirliğimiz buraya kadar gitmiş.

ARSENAL GEAR STOMACH: Oyunun final aşamasında, Arsenal Gear' in içindesiniz. Ayyıldığınızda çıplaksınız. İşkenceye maruz kaldığınızda çok hızlı bir şekilde üçgen tuşuna basmalısınız. Olga, Snake' in eşyalarımızı aldığı söylüyor ve bizi serbest bırakıyor. Çiplaksınız ama en azından serbestsiniz. Yan odaya geçin, radarinizi yükleyin ve dışarıya çıkışın. Buradan sonra enerjinizi çok idareli kullanmak zorunda olduğunuzu hatırlatmak isterim.

❖ Bir nöbetçiye yakalanıp kaçın ve işkence aletine yaşılanın. Nöbetçi oraya bağlı olduğunu zannedecek ve "keşke bende de bundan olsa" diyecek. Artık neye diyor bilemiyorum.

ARSENAL GEAR JEJUNUM: Burada Campbell ile ilgili bazı killanmalarımız oluyor. Bakın neler söylüyor: "-Hemen konsolu ka-

pat!", "-Ekrana çok yakın bakıyorsun", "-Uzun zamandır bu oyunu oynuyorsun, başka işin yok mu?", "-Rose' un odasından çıkan bir erkek gördüm, pek samimi打得..." , "-President Baker kirdiğin duvarın yanında", ve dahası; yani abide kayaş kopmuş. Burada amacınız üst katta, en sonda sağdaki kapıdan girebilmek. Önce birinci nöbetçiyi atlatalısınız. Sağ taraftaki kutunun arkasından kaçın. Şimdi ikinci nöbetçiden önceki en soldaki kutunun arkasına saklanın ve gitmesini bekleyip sol tarafından geçin. Yine sola saklanın. Karşınızdaki Ration' i alın, ihtiyacınız olacak. Üçüncü nöbetçi bizim çıkacağımız soldaki merdivenin olduğu taraftan ayrılmıyor. Belki kutuların bize doğru olan tarafına bir kere vurup ses çıkarmak işe yarayabilir. Yukarı çıktıığınızda köprüden sürünerken veya yürüyerek karşıya geçin. Kameraya dikkat edin. Daha sonra önce sola, sonra sağa dönerken bura dan kurtulun: Kapının önündeki nöbetçinin sizi fark etmesi önemli değil, siz kapıdan koşarak girin de...

ARSENAL GEAR ASCENDING COLON: Ekrana doğru gelin ve Ration' i alın. Geri döndüğünüzde Snake Abi sizi bekliyor olacak. bütün ekipmanlarınıza ek olarak Olga' nın gönderdiği bir hediyeyi de alıversiniz: High Frequency Blade. Kullanmak için



● İşte bu kılıç artık bizim. Bir eldeyin bakın, nasıl da keskin...

sağ analog kolu çevirmelisiniz.

❖ Ration' i alıp biraz dolanın. Radar yerine Japon bir hatun videosu gelecektir. Codec' e yanıt verirseniz videoyu kaybedersiniz.

ARSENAL GEAR ILEUM: Burada epey bir asker ile savaşmanız gereklili, ama sorun yok; Efsanevi Kahraman Snake bizim tarafımızda! Ration' i seçip ilerleyin. Öncelikle Stinger ile köprüdeki adamları indirin. Koridorun sonunda bir çok kişi ile uğraşacaksınız, burada mümkün olduğunca Ration toplamaya bakın. Eğer Snake' in enerjisi çok azalırsa onu bayıltın ve tüm ateşi üzerinize çekin. Unutmadan; burası High Frequency Blade' i kullanmak için hıç de uygun bir yer değil.

ARSENAL GEAR SIGMOID COLON: Şimdi High Frequency Blade' i kullanabilirsiniz işte. Hemen uyarayım, ekran birkaç kez gidecek ve "Fission Mailed" yazısı çıkacak. Siz alırdı etmeden küçük ekranın görünen dövüşünüzü devam edin. Sonunda Fortune

gelip, Snake ile kozlarını paylaşacak.

ARSENAL GEAR RECTUM: Burada Solidus ile karşılaşacağınız. Sizi çok sevdiginden sadece altı tanecik Metal Gear RAY' i üzerinde salıyor, aman da ne şekerlermiş... Buna da şükür, Extreme modda bu sayı yirmiye çikıyor.

BOSS 6 : METAL GEAR RAY' LER: Hadi bakalım, işte oyunun en çeviklik gerektiren bölümü. Metal Gear REX size zor mu gelmiştir? Bu kez altı adet Ra ile aynı anda baş etmek zorundasınız. Gerçekten oldukça zor bir boss, ama geçmesi imkansız değil; yillayın, başarabilirsınız. İşte Ray' lerin temel saldıruları...

❖ Lazer: Ray' in baş kısmı açılıyor ve üzerinize mavi lazer ışınları gönderiyor. Açıttığını şüphe yok ama koşup X tuşuna basarsanız kurtulma şansınız yüksek.

❖ Misil: Ray' ler size güdümlü füze yolluyor, genellikle bunu platformda olmayanlar yapıyor. Geldiklerini duyduğundan her şeyi bırakıp koşmaya başlayın. Bu saldırı esnasında sakın durup karşılık vermeye çalışmayın.

❖ Füze: Kurtulması en zor olan saldırısı, ama doğru hareketi yaparsanız sorun olmayacağındır. Yeter ki R2 tuşunu zamanında kullanıp Stinger' i bırakın ve koşmaya başlayıp takla atın.

❖ Makineyi tüfek atesi: Ray bu saldırı-



● Ray görüldüğü kadar masum değil.

dan önce başını sallıyor. Yine koşup zıplayarak kaçabilirsiniz. Hemen ardından Stinger' i salayıp.

❖ Ezme: Salata olmak istemiyorsanız ayaklarının dibinde fazlaca dolaşmayın.

Kısaca bu bölümde geçmişen sırlarını söyle özetleyebilirim:

1- Sabırlı olun.

2- Body Armor mutlaka seçili olsun ve enerjinizi mümkün olduğu kadar dolu tutmaya çalışın.

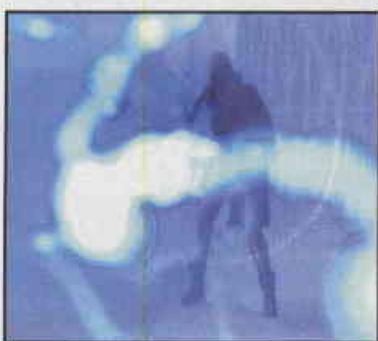
3- Şans bıldükça Stinger' i doğru nişan alarak ateyin. R2 tuşu ile hızlı açıp kapatmayı iyi kullanın.

4- Gereksiz yere riske girmeyin, özellikle başlangıçtan itibaren işi ciddiye alın.

5- Kesinlikle bir yerde sabit durmayın. Koşarken X tuşunu çok sık kullanın.

6- Ray' e fazla hasarı kafasından verebilirsiniz. Özellikle de lazer saldırısı sırasında ağızı açıkken avlamaya çalışın.

7- Ağızını açmanın bir diğer yolu da önce dizinden vurmaktır. Hemen ardından açılan ağızına da sıkın. Bütün saldırularını-



Fortune kendini ispatlamadan ölmüyor.

zi böyle yapmaya çalışın.

8- Bir Ray' e çok yakın durursanız, diğerleri size saldırımıza çekinirler, ama ezilmemeye de dikkat edin.

9- Eğer füzeler tarafından vurulursanız ve hemen ardından füze gelmeye devam ediyorsa yerden kalkmayın, diğer füzeler size etki etmeyecektir.

10- Koştuğunuz zamanlarda bol bol Chaff Grenade fırlatın, böylece bazı silahları kullanamazlar ve siz vurmaları güçleşir.

11- Stinger mermileri için kayılmamayı, sürekli kenarlarda bırakır. Siz kulandıkça ortada Ration' da çıkışır ama buna fazla güvenmeyin, çünkü hem en fazla dört tane çıkışır, hem de tam ortada; yani ezilme riskiniz yüksektir.

Dövüşten sonra hikayedeki bütün boşluklar doluyor. Şimdi neden hikayeyi yazmadığımı sormayın, şu elinizde tuttuğunuz dergi kadar sürer. Şimdi işi gücü bırakıp bir yarım saat filmi izleyin. Sırada Solidus Snake var...

FINAL BOSS : SOLIDUS SNAKE: Burada High Frequency Blade' i kullanacaksınız ve tam bir kılıç dövüşü olacak. Ama Solidus da iki kılıç ve güçlü bir zırh var. Önemli değil, o kadar Ray' i alt ettikten sonra, Solidus' u çığ çığ yer, iki dakikada sindirirsınız bile. Body Armor' iniz seçili olsun ama enerjiğinize dikkat edin. Solidus boyunuza yaklaşırsa, hızlıca üçgen tuşuna basın. Yolladığı füzelerden kaçmak oldukça kolay. Kurtulması en zor olan saldırısı jet. Yamaya başlarsanız sürekli ziplayın ki çabuk sönün; tütmeyin. Kılıçla saldırırsa korunun ve karşılık verin, siz daha iyi kılıç kullanırsınız. Bir de zipladığı bir



Solidus Snake de çok güçlüydi, ama biz inanmıştık, mutluyuz.

saldırısı var ki, buna yakalanacağınızı bili inanmadığım bir açıklama yapma gereği duymuyorum.

Nihayet oyunun sonuna ulaştınız. Burada Patriots ile ilgili güzel bir açık kapı bırakılmış ve Metal Gear Solid 3' ü beklememiz gerekiğinin sinyali verilmiş. İyi güzel ama bence Hideo Kojima' nin sağlamalımasına ramak kalımı. MGS3 için endişelenmemiyor dersem yalan olur. Yine de MGS2 gibi mükemmel bir oyunu bizlere sunduğu için ona teşekkür ediyorum. Bye&Smile...

SON

Hop, bir dakika! Yazı daha bitmedi, nereye gidiyorsunuz? Daha oyun ile ilgili açıklamalarım olacak, okumadan geçmeyin.

❖ Oyunun sonunda size verilecek olan kodu bir kenara kayıt edin. İstediğiniz zaman www.konamijpn.com adresine giderek bu kodu sisteme girebilir, ve dünya çapında oyuncular arasındaki yerinizi görebilirsiniz.

❖ Bu kodun verildiği ekranda hızlıca yukarı(2), aşağı(2), sol, sağ, sol, sağ, X ve yuvarlak yapın. Snake size bağıracaktır.

❖ Oyunu iki kere bitirdikten sonra Snake ve Raiden güneş gözlükleri takacaklardır. Aynı şekilde oyunu beşinci, yedinci ve dokuzuncu bitirışlarınızda de gözükle oynarsınız.

❖ Oyun sonu notunu yükseltmek için hiç Ration kullanmama, hiç kimseyi öldürmeme, hiç save etmeye, bol Dog Tag toplama ve hızlı bitirme gibi seçenekleriniz var.

❖ 150 Dog Tag toplayıp, oyunu bitirirseniz Stealth Camouflage, Digital Camera ve Bandana sahibi olursunuz. Nedense Stinger Missile doğrulttuğunuz askerler, Dog Tag' lerini daha çabuk veriyorlar, enteresan...

❖ Oyunu bir kez bitirdiğinizde Special menüde Casting Theater seçeneği açılacaktır. Burada seçtiğiniz sekiz arada sahne, bazı karakter modellerini değiştirmeye şansına sahip olacaksınız. Bunlardan bazıları Snake (MGS1), Revolver Ocelot (MGS1), Ofis çalışanı (erkek), Ofis çalışanı (bayan), yaşlı kadın ve Rose. Yedinci de moda Solidus yerine Rose' u koyup şamatayı izleyin.

❖ Hard veya Extreme zorluk seviyesinde, Snake' e verebileceğiniz bir traş makinesi var.

❖ Snake' i ile bayıltarak Dog Tag' ini alabilirsiniz.

❖ Very Easy: Iriquois Pliskin

❖ Easy: Meryl Silverburgh

❖ Normal: Solid Snake

❖ Hard: Liquid Snake

❖ Extreme: Hideo Kojima



Artık siz de onlardanızınız.

❖ Oyunun yapımcı ekibindeki So Toyota' nın Dog Tag' ini almak için AB Connecting Bridge' de, sağ çıkışlıklı askeri deneyin.

❖ Night Vision Goggles' i almak için B1 Shell 2' de suya gırıp, sağ, sol, sağ yapın.

❖ Plant bölümünde başladığınızda, havuzu bakan parmaklıklardan sarkıp düşün ve Shaver' i (traş makinesi) alın. Snake ile ilk karşılaşığınızda ona vereceksiniz. Shaver, sadece Hard zorluk seviyesinde bulunabilir.

❖ Strut A' nın çatısında sürekli martıları avlarsanız, bir müddet sonra martıdan birisi telsizle yardım isteyecektir. Birinci kişi görüşüne geçip yukarı baktığınızda etrafınıza bir sürü martinin toplanlığını göreceksiniz. Hatta size bomba atacaklar.

❖ Core 2' nin bazı su altı bölümlerde, havalandırma deliklerinde lastik öredeklere yüzüyor. Kafalarına ateş ederseniz vaka sesi duyarsınız.

❖ Stealth Camouflage' a (görünmezlik) sahip olduğunuzda, bir nöbetçiyi öldürüp diğerinin yanına taşının. Sonra görünmez olun. Yardıma gelenler gariba nöbetçiyi suçlayacaklardır.

❖ Stinger Launcher ile martı avlamayı denediniz mi?

❖ Böceklerin olduğu bölgeye C4 yerleştirip, birinci kişi görüşünde patlattınız mı?

MegaEmin™ | megaemin@level.com.tr



Yeni Ninja' muz "Mr. X"

hilekar

En son oyunların hileleriyle
tekrar karşınızdayız.

Championship Manager 2001/2002

İyi oyuncuları ucuza almak için

Bu hileleri herhangi bir Championship Manager oyundan yapabilirsiniz. Yeni bir oyuna başlayın. Sadece İngiliz, İspanyol ve İtalyan ligleri ile başlayın oyuna. Seçtiğiniz herhangi bir ligdeki en iyi oyuncuları almak için sunları sırasıyla yapın.
 1) Add Manager seçeneğine girip, satın almak istediğiniz oyuncunun bulunduğu takımını seçin.
 2) Almak istediğiniz adamı rezerv veya "B" takımına alın.
 3) Transfer durumunu değiştirip, "takımı tarafından istenmiyor" haline getirin. Değerini de 500.000 olarak belirleyin.
 4) Esas takımınıza geçip o oyuncuya transfer teklif edin.
 5) Takımlar arasında geçiş yaparak transferin tamamlanmasını bekleyin.

6) Eğer transfer belli bir tarihte yapılacaksa (mesela sezon sonu) transfer tamamlanana kadar diğer takımındaki menajerini işaret etmekten kaçının. Futbolcunun sizin takıma geçtiğinden emin olduktan sonra diğer menajeri işaret etmeyeceksiniz.

En İyi Genç Oyuncular

Futbolcu	Takımı
Andy Parkinson	Tranmere
Bobby Zamora	Brighton
Brett Ormerod	Blackpool
Carl Lurie	Hyde Utd
Chris Greenacre	Mansfield
David Healy	Preston
Dean Ashton	Crewe
Jason Koumas	Tranmere
Jermaine Jenas	Nottingham Forest
Jonathan Macken	Tranmere
Jon Harley	Fulham
Luke Chadwick	Man Utd



Might & Magic 9

Gemi Tarihleri

Might & Magic 9'da da serinin önceki oyunnarında olduğu gibi şehirler arasında (daha doğrusu haritalar) kolayca dolaşılmanız için bir taşımacılık sistemi bulunuyor. Bu sefer yolculuklarınız tümünü gemiyle yapıyoruz (hattırsanız öncekilerden et falan vardı). Haliye bir haritaya gidebilmek için hangi gemini, hangi gün, nereden kalkacağınızı bilmeniz gerekiyor. Tablo size oldukça yardımcı olacaktır.



Sunaklar

Town Portal büyüsüne (ki Expert seviyede Elemental ve Basic seviyede Light büyüsü gerektir) kullanabilmek için önce gidilebilecek olan şehirlerdeki sunakları temizlemeniz gerekiyor. Bunu yapmak için sunağı bulmanız ve üzerine tıklamanız yeterli. Aşağıda tüm şehirlerdeki sunakların yerlerini görebilirsiniz.

Sturmford: Şehrin ortasındaki Jaar'ın evinin giriş katında.

Drangheim: Jaar'ın yatağı odasında.

Guberland: Şehrin batı yakasındaki bir evde.

Thjorgard: Jaar'ın salonunda.

Frosgard: Şehrin güneydoğu köşesindeki mağaradaki büyüğünden.

Thronheim: Ratnosk tapınağında.

The Elder Scrolls III: Morrowind

Oyun sırasında é tuşuna basıp konsolu açın. Daha sonra aşağıdaki hile kodlarını girin. Hileleri konsola player->HILE KODU şeklinde girebilirsiniz.

TMG	Ölümsüzük
Help	Girebileceğiniz kodları gösterir
SetFlying 0/1	Üzüm yeteneğini kapar/açar
SetSuperJump 0/1	Süper zıplama yeteneğini kapar/açar
SetWaterWalking 0/1	Suda yüreme yeteneğini kapar/açar
SetWaterBreathing 0/1	Suda nefes açmayı kapar/açar
SetLevel (level)	Level'inizi artırır
AddItem "Gold_100" (altın miktarı)	(Altın miktarı) kadar altın ekler
SetFatigue (yorgunluk)	Maksimum (yorgunluk) miktarını belirler
SetMagicka (bütü)	Maksimum (bütü) miktarını belirler
SetHealth (sağlık)	Maksimum(sağlık) miktarını belirler
ToggleAI	Yapay zekayı açıp kapatır
FillJournal	Günlugünüzü tamamlar
FillMap	Bütün haritayı açar



Kalkış/Gün

Kalkış/Gün	Pazartesi	Sali	Carsamba	Perşembe	Cuma	Cumartesi	Pazar
Isle of Ashes	Sturmford	Sturmford	Sturmford	Sturmford	Sturmford	Sturmford	Sturmford
Sturmford –	Drangheim	–	Drangheim	Drangheim	Drangheim	Drangheim	Drangheim
Drangheim	Guberland	Sturmford	Guberland	Sturmford	Guberland	Guberland	–
Guberland	Lindisfarne	Isle of Ashes	Thronheim	Thjorgard	–	Drangheim	Sturmford
Thjorgard	Sturmford	Drangheim	–	Guberland	Drangheim	Isle of Ashes	Thronheim
Frosgard	Lindisfarne	Thronheim	Sturmford	Guberland	–	Lindisfarne	Drangheim
Thronheim	Isle of Ashes	Thjorgard	Drangheim	Sturmford	Guberland	Thjorgard	–
Lindisfarne	Drangheim	Sturmford	Guberland	Sturmford	Drangheim	Thronheim	–

Perşembe

Kalkış/Gün	Pazartesi	Sali	Carsamba	Perşembe	Cuma	Cumartesi	Pazar
Isle of Ashes	Sturmford	Sturmford	Sturmford	Sturmford	Sturmford	Sturmford	Sturmford
Sturmford –	Drangheim	–	Drangheim	Drangheim	Drangheim	Drangheim	Drangheim
Drangheim	Guberland	Sturmford	Guberland	Sturmford	Guberland	Guberland	–
Guberland	Lindisfarne	Isle of Ashes	Thjorgard	Thjorgard	–	Drangheim	Sturmford
Thjorgard	Sturmford	Drangheim	–	Guberland	Drangheim	Isle of Ashes	Thronheim
Frosgard	Lindisfarne	Thronheim	Sturmford	Guberland	–	Lindisfarne	Drangheim
Thronheim	Isle of Ashes	Thjorgard	Drangheim	Sturmford	Guberland	Thjorgard	–
Lindisfarne	Drangheim	Sturmford	Guberland	Sturmford	Drangheim	Thronheim	–

Cuma

Kalkış/Gün	Pazartesi	Sali	Carsamba	Perşembe	Cuma	Cumartesi	Pazar
Isle of Ashes	Sturmford	Sturmford	Sturmford	Sturmford	Sturmford	Sturmford	Sturmford
Sturmford –	Drangheim	–	Drangheim	Drangheim	Drangheim	Drangheim	Drangheim
Drangheim	Guberland	Sturmford	Guberland	Sturmford	Guberland	Guberland	–
Guberland	Lindisfarne	Isle of Ashes	Thjorgard	Thjorgard	–	Drangheim	Sturmford
Thjorgard	Sturmford	Drangheim	–	Guberland	Drangheim	Isle of Ashes	Thronheim
Frosgard	Lindisfarne	Thronheim	Sturmford	Guberland	–	Lindisfarne	Drangheim
Thronheim	Isle of Ashes	Thjorgard	Drangheim	Sturmford	Guberland	Thjorgard	–
Lindisfarne	Drangheim	Sturmford	Guberland	Sturmford	Drangheim	Thronheim	–

Cumartesi

Kalkış/Gün	Pazartesi	Sali	Carsamba	Perşembe	Cuma	Cumartesi	Pazar
Isle of Ashes	Sturmford	Sturmford	Sturmford	Sturmford	Sturmford	Sturmford	Sturmford
Sturmford –	Drangheim	–	Drangheim	Drangheim	Drangheim	Drangheim	Drangheim
Drangheim	Guberland	Sturmford	Guberland	Sturmford	Guberland	Guberland	–
Guberland	Lindisfarne	Isle of Ashes	Thjorgard	Thjorgard	–	Drangheim	Sturmford
Thjorgard	Sturmford	Drangheim	–	Guberland	Drangheim	Isle of Ashes	Thronheim
Frosgard	Lindisfarne	Thronheim	Sturmford	Guberland	–	Lindisfarne	Drangheim
Thronheim	Isle of Ashes	Thjorgard	Drangheim	Sturmford	Guberland	Thjorgard	–
Lindisfarne	Drangheim	Sturmford	Guberland	Sturmford	Drangheim	Thronheim	–

Pazar

Kalkış/Gün	Pazartesi	Sali	Carsamba	Perşembe	Cuma	Cumartesi	Pazar
Isle of Ashes	Sturmford	Sturmford	Sturmford	Sturmford	Sturmford	Sturmford	Sturmford
Sturmford –	Drangheim	–	Drangheim	Drangheim	Drangheim	Drangheim	Drangheim
Drangheim	Guberland	Sturmford	Guberland	Sturmford	Guberland	Guberland	–
Guberland	Lindisfarne	Isle of Ashes	Thjorgard	Thjorgard	–	Drangheim	Sturmford
Thjorgard	Sturmford	Drangheim	–	Guberland	Drangheim	Isle of Ashes	Thronheim
Frosgard	Lindisfarne	Thronheim	Sturmford	Guberland	–	Lindisfarne	Drangheim
Thronheim	Isle of Ashes	Thjorgard	Drangheim	Sturmford	Guberland	Thjorgard	–
Lindisfarne	Drangheim	Sturmford	Guberland	Sturmford	Drangheim	Thronheim	–

2002 FIFA World Cup (PS One)

Tüm Amerikan takımları: dünya kupasını bir Amerika takımı ile kazanın, Friendly modda bütün Amerikan takımları açılacaktır.

Tüm Avrupa takımları: dünya kupasını bir Avrupa takımı ile kazanın.

Tüm Asya takımları: dünya kupasını bir Asya takımı ile kazanın. Aynı durum Afrika takımları için de geçerli.

Tüm dünya takımları: yukarıdakilerin hepsini yaparsanız, diğer dünya takımları da açılacaktır.

Dance Dance Revolution: Konamix (PS One)

Link mod: diğer modlardan birisini seçip sol(2), sağ(2) yapın. **Şapkasız Erni:** game mode, solo mode veya workout un üzerine gelip sağa basılı tutarken X yapın.

Nascar Thunder 2002 (PS One)

Albuquerque pisti: Full Season' daki puanlamada birinci olun.

Ters kamera: "ONTHECEILING"

Su altı grafikleri: "WIBBLYWOBBLY"

Çırılçıplaklı grafikler: "IMGOINGCRAZY"

Silent Scope 2: Dark Silhouette (PS2)

Sağlığı zamana dönüştürme: arcade modda oyunu durdurup yukarı(2), aşağı(2), sol, sağ, sol, sağ, X ve yuvarlak yapın. Kodu doğru girerseniz bir silah sesi duyacağınız. Bu kod sayesinde sağlığınızın yarısı beş saniye olarak zamana eklenecektir.

Zamanı sağlığa çevirme: arcade modda oyunu durdurup yuvarlak, X, sağ, sol, sağ, sol, aşağı(2) ve yukarı(2) yapın. Bu kod sayesinde zamanın beş saniyesi yarı sağlığa dönecektir.

Üç kredi: oyuna 16 kez devam ederseniz, options ekranından kredi üçe çıkarılabilirsiniz.

Dört kredi: oyuna 31 defa devam ederseniz, options ekranından kredi dörde çıkarılabilirsiniz.

Sınırsız kredi: oyuna 101 kere devam ederseniz, options ek-

Aliens vs. Predator 2

Oyun sırasında Enter'a basıp <hile kodu> girin (hile kodu)ndan sonra boşluğunu unutmayın, hile kodu yerine aşağıdaki kodlardan birini girip tekrar ENTER'a basın.

Kod	Sonuç
mpcanthurtme	Ölümsüzlik
mpschuckit	Silah ve cephe ne ekler
mpsmitty	Tam zırh
mpkohler	Tam cephe ne
mpstockpile	Tam cephe ne
mpbeamme	Sizi bölmüş başına gönderir
mpsixthSense	Duvarlardan geçme
mpicu	Üçüncü şahıs görüş açısı
mplightAdd	Işık miktarını ayarlar
mplightscale	Işıkları ilgili bir ayar daha
mpbreach	Silahların deliciliğini ayarlar

Ne yaptığı bilinmeyen hilerler Mpdockdoctor, mpbunker, mpreload-

butes, mptriggers, mpmpb, mpmissletime, mpfiles, mpconfig, mpdeathattack

Karakter değiştirme Oyun sırasında yönettiğiniz karakteri değiştirmek için Use the code <cheat> mpmorph [karakter] girin. Aşağıdaki isimlerden birini karakter ismi olarak girebilirsiniz.

Alien, apetus, chestburster, combatsynth, convict, drone, dropilot, drunkard-techmale, eisenberg, exosuit, facehugger, femalelabsynth, femalelabtech, grenadier, guard, guard1

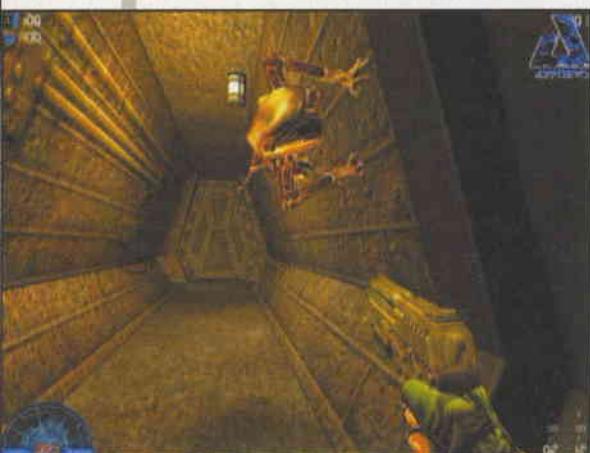
guard2, guard3, guardofficer, harrison, hazmat, heavypredator, laboror, lightpredator

malelabsynth, malelabtech, marine, marine duke, mccain, meanguard, merc1, merc2, merc3

merc4, mhawkpredator, minigunner, obrian, officer, pocguard, pocofficer, praetorian, predalien, predator, pulseriflegirl, pulserifleguy, queen, railgunner, runner, rykov, rykovjr

sadargunner, scientist, scientist1, scientist2, scientist3, scientistchief, smartgunner, smuggler

tamiko



Carnivores: Cityscape

Oyun sırasında F1 veya é tuşuna basıp konsolu açın ve aşağıdaki kodları girin.

Kod	Sonuç
please god	Ölümsüzlük
please giveall	Tüm eşyalar
please killall	Bütün düşmanlar ölürl
please open	Bütün kapılar açılır
please fly	Uçuş modu
please ghost	Duvarlardan gecebilirsiniz
please invisible	Görünmezlik



Star Wars: Galactic Battlegrounds

ENTER'a basıp aşağıdaki hileri girin

Kod	Sonuç
SKYWALKER	Bölümü kazanma
TARKIN	Tüm düşmanları yokeder
FORCEFOOD	+1000 yiyecek
FORCENOVA	+1000 nova
FORCECARBON	+1000 karbon
FORCEORE	+1000 maden
FORCEBUILD	Binalar hızı yapılır
FORCEEXPLORE	Hariçtai açar
FORCESIGHT	Sisi kapatr
SIMONSAYS	Simon the Killer Ewok
DARKSIDE#	# yerine 1-8 arası bir sayı girin
SCARYNEIGHBOR	Süber bir gericin yaratır (suyun üzerinde kullanın)



Starships Unlimited

Oyunun demo versiyonundu bı hileleri kullanamazsınız. Hileleri girmeden önce bir kere "HOME" tuşuna basın. Doğru yaptığınız, "şirk" diye bir ses duyacaksınız. Örneğin, bir üniteye Killer Beam özelliğini kazandırmak için "HOME" "H" "K" "B" "A" tuşlarına basın. Hileyi tamamladıktan sonra tekrar "HOME" tuşuna basın. Veya, hileyi yapmakta vazgeçerseniz de "HOME" tuşuna basıp bunu yapabilirsiniz. Aşağıda "Hedef Ünite" yaziyorsa, hileyi girip özelliğini eklenmesini istediğiniz ünitenin üstünde sol tuşla, "Odaklılanış Ünite" yaziyorsa sağ tuşla tıklayın.

CKBA Killer Beam özelliğini odaklılanış ünityeye ekle

CPKA Planet Killer özelliğini odaklılanış ünityeye ekle

CWA Wisdom özelliğini odaklılanış ünityeye ekle

CMA Money Artifact özelliğini odaklılanış ünityeye ekle

HBGA Best Generator özelliğini to hedef ünityeye ekle

CBGA Best Generator özelliğini odaklılanış ünityeye ekle

HBCA Best Computer özelliğini to hedef ünityeye ekle

HBDA Best Drive özelliğini to hedef ünityeye ekle

HIRA Instant Recharge özelliğini to hedef ünityeye ekle

HREA Relic özelliğini to hedef ünityeye ekle

HSSA Starship özelliğini to hedef ünityeye ekle

HCRA Component Repair özelliğini to hedef ünityeye ekle

HFRA Finish Research özelliğini to hedef ünityeye ekle

HBSA Best Shields özelliğini to hedef ünityeye ekle

HBAA Best Armor özelliğini to hedef ünityeye ekle

HBFA Best Fighters özelliğini to hedef ünityeye ekle

CBFA Best Fighters özelliğini odaklılanış ünityeye ekle

CMPA Maximum Population özelliğini odaklılanış ünityeye ekle

HFDA Fold Drive özelliğini to hedef ünityeye ekle

HRSA Ram Shields özelliğini to hedef ünityeye ekle

CRSA Ram Shields özelliğini odaklılanış ünityeye ekle

HICA Instant Colony özelliğini to hedef ünityeye ekle

CICA Instant Colony özelliğini odaklılanış ünityeye ekle

HISA Invincible Shields özelliğini to hedef ünityeye ekle

CISA Invincible Shields özelliğini odaklılanış ünityeye ekle

HARA Advanced Research özelliğini to hedef ünityeye ekle

CARA Advanced Research özelliğini odaklılanış ünityeye ekle

HMCE Maximum Combat Experience özelliğini to hedef ünityeye ekle

CMCE Maximum Combat Experience özelliğini odaklılanış ünityeye ekle

CUPS Upsize Starship Artifact özelliğini odaklılanış ünityeye ekle

Hile yaparken nelere dikkat etmeli ?

1- Eğer bir hileyi yapmadan önce konsolu açın deniyorsa bu tuş ya "

(içerinde é harfi bulunan tuş) ya da - tilde (ü tuşunun üstündeki tuş) tuşudur.

2- Eğer bir dosyayı açıp onda değişiklik yapmanız söyleyenmişse aksi belirtilmemişde her zaman notepad ile açın.

3- Eğer bir dosyada değişiklik yapacağınız MUTLAKA yedegini alın.

4- Eğer hex editörü kullanırsanız bu "ultra edit" gibi aynı ve özel bir programdır.

5- Eğer hile çalışırmıyorsa muhtemelen elinizdeki versiyona uygun olan hile bu değildir. Hemen bizi suçlamayın.



ranından krediyi sonsuza çıkartılabilirsiniz.

Ek hayatlar: kasıtlı şekilde ard arda ölünl. Böylece kredi başına verilen hayat dörtten altıya çıkaracaktır.

Ek zaman: bilerek ard arda zamanın geçmesini sağlayın ve ölünl. Böylece zaman yetmiş ile seksen arasında bir değer alacaktır.

Zamana karşı boss savaşı: Big Boss' u üç kere vurduktan sonra kuleden aşağıya sarkacaktır. Zinciri de vurup oyunu bitirin ve bu modu açın.

Ölümüne boss savaşı: Big Boss' u üç kere vurduktan sonra kuleden aşağıya sarkacaktır. Onu veya kızı kurun ve bu modu açın.

Virtua Fighter 4 (PS2)

Klasik kazanma pozları: yaratılmış bir karakteri kullanarak ikinci Kyu seviyesine ulaşın. Kazandığınız bir maça ardından yumruk + tekme + girdi basılı tutun. Bu sayede Virtua Fighter 1' deki bir klasik hareketi yapacaksınız. Aynı şekilde üçüncü Dan seviyesine ulaşıp yumruk + tekme basılı tutun ve

başa bir hareket yapın.

Alternatif menü fonları: "Game Option" menüsünde girip R1 veya L1 tuşlarını kullanın.

Alternatif kostümler: her karakterin iki görünüşü ve bir çift kıyafeti var. Seçerken starta basılı tutup X' e basarsanız diğer kostümü seçecektir.

Virtua Fighter 1 dövüşü modeli: yaratılmış bir karakterle en az birinci Dan seviyesine ulaşıp maç başlayana kadar yumruk + tekme basılı tutun.

Versus modda Dural' in yeri: yaratılmış karakterle Emperor veya High King seviyesine ulaşın.

Dural olarak dövüşme: Kumite modda Dural' i yenin.

SHARK KÖŞESİ

Bu kodları kullanabilmek için Gameshark, Exploder, Action Replay cihazlarına veya ram kodlarını destekleyen bir video karta sahip olmanız gerekmektedir. Kullanımı basitçe şöyledir:

1- Kodları bulunduğu alanla 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 oyunuzun versiyonu uygun olabilir.

Worms World Party (PS One)

Hava Saldırısı: D014E9EC – FFFF

8014E97C – 0063

Armaggeddon: D014E9E – FFFF

8014E9E4 – 0063

Muz bombası: D014E9EC – FFFF

8014E934 – 0063

Yarasa: D014E9EC – FFFF

8014E998 – 0063

Balta: D014E9EC – FFFF

8014E9EC – 0063

Stronghold

Ana menüde, Shift+Alt+A tuşlarına aynı anda basıp hile modunu açın. Artık oyun sırasında aşağıdaki hileleri girebilirsiniz.

Alt+K = Binalar malzeme gerekmenden yapılır.

Alt+C = Seçim ekranında tüm bölgeler seçilebilir.

Alt+X = 1000 altın ekler ve popüleritenizi 100'e çıkarır.

Ayların saldırısını durdurmak için; bir aylı görürseniz, veya saldırınızı duyarsanız etrafına en ucuz tahta duvardan örüp hapsedin. Kısa zamanda olsa da, veya hemen okularınızı ayırdıktan sonra öldürmek için gönderin ve popülerite kazanın.

Düşmanı kolayca yoketmek için, düşmanın geleceği yön bakan duvara yığıldığınız kadar oku vur. Az sayıda oku, ciddi anlamda güçlü bir orduyu durdurabilecektir.

**Disciples II: Dark Prophecy**

Oyun esnasında 'Enter'a basıp aşağıdaki kodlardan birini girin. Daha sonra yeniden 'Enter'a basarak oyuna devam edin.

Kod	Sonuç
moneyfornothing	'Mana' ve 'Gold' u 9999 yapar.
help!	Sağlık!
wearethechampions	Görevi kazandırır.
loser	Görevi kaybettilir.
herecomesthesun	Tüm haritayı açar.
paintitblack	Haritayı açar.
anotherbrickinthewall	Binaları yeniden inşa edilmesine izin verir.
givepeaceachance	Ülkeleri barıştırır.
badtobebone	Ülkeleri birbirine düşürür.
cometogether	Ülkeleri bir araya getirir.
jump	Bir dahaki level'a geçersiniz.
stairwaytoheaven	Tüm üyenin level atlabilir.
Borntrur	Partinin hareket puanını doldurur.

**Gothic**

Konsola girmek için Player Stats Ekrانına girin (S ile), MARVIN yazip tekrar S'ye basıp çıkm. Marvin-Mode yazısını gördüğünüz, aşağıdaki kodları girebilirsiniz.

Kod	Sonuç
42	Yaptığınız hileleri kapatır
godzilla	Diğer tüm yaratıklar kocaman olur
taki	Sağlık & mana'nizi doldurur
garrett	+1000 Maden
guardian	Ölümsüzlük modu
garfield	Tüm NPC'ler şışman olur
Kanlı Mod!	

gothic.ini dosyasını bir text editörü ile açın. "bloodDetail 1" satırını "bloodDetail 3" olarak değiştirin.

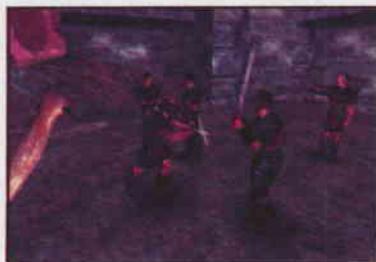
Hile kodları

gothic.ini dosyasını bir text editörü ile açın. Hile modunu açmak için "test mode 0" satırını "test mode 1" olarak değiştirin. Oyunu başlatın. Artık oyun sırasında şu tuşlara basarak gerekli hileleri çalıştırabilirsiniz.

- [F2] - Konsol
- [F3] - Pencere içinde oynarsınız
- [F4] - Normal mod
- [F5] - Hareketsiz kamera
- [F6] - Hareketli kamera
- [F7] - Oyun bölgeleri arasında geçiş
- [F8] - Sağlık ve mana doldurur

Konsolu açınca şunları yazabilirsiniz.

cheat god - Ölümsüzlük
cheat full - Sağlık
lichtbringer - Görev için gerekli bir eşya alırsınız
goto vob - İşlenmama
goto pos - Bir kaleye işlenməsiniz
print - Ekran görüntüsünü alır
insert [item] - Bir eşya yaratır
Yaratılabilen eşyalar ve yaratıklar
Torlofsaxt, roter_wind, ulumulu, artos_schwert, silax_axt, diegos_bogen, thorus_schwert, udshaman_rockefeller, icegolem, freemineor, meatbug, bridgegolem, troll, youngtroll, yscavenger, ymolerat, xardasdemom, swampshark, btestmodell, ctestmodell, dttestmodell, ftestmodell, gtestmodell, htestmodell, jtestmodell, ababetestmodell, perception_testmodell), atestmodell, urzielrunne, xp_map, neks_amulett, cords_spalter, prankenrieb, namibskeule
dmb_armor_m, elementare_arcanei, astronomie, dungeonkey, fake-scroll, zeitenklinge, victim

**Serious Sam: The Second Encounter**

Normal oyunda cheat kullanmak için, tuşunu kullanarak konsol penceresini açın ve aşağıdaki kodlardan istedığınızı seçin. Bu arada, bu oyunun hilelerinin Carnivores: Cityscape'in hileleri ile aynı olduğunu farkına vardınız mı? Galiba o igrenç oyunun oynamasını Aliens vs Predator 2'den alırken, hileleri de Serious Sam 2'de yürütmüştür.

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	Uçuş mod'u.
please tellall	Netricsa'dan gelen tüm mesajları gösterir
please refresh	Sağlığı sıfırlar.

**Diablo 2: Lord of Destruction**

Daha çabuk tecrübe puanı kazanmak için oyun sırasında ENTER'a basıp "Players #" yazın (turnakları olmadan, # yerine 1-8 arası bir sayı gelecek).

Bu hileyi yapınca oyunda birden fazla oyuncu olduğunu zanneden program, oyunun zorluğunu artıracak. Yaratıklar daha tehlikedir olacak, ama aynı zamanda daha fazla tecrübe puanı kazanıp daha kısa sürede level atlayacaksınız. Bu hile birçok normal "boss" yaratığı öldürmeye Diablo'dan bile daha zor yapacaktır. Bu yüzden oyun sırasında "Player 1", resistance sahibi yaratıkla karşılaşınca "Player 1" yazmanızı tavsiye ediyoruz.

**CHEATSTATION**

Bazuka:	8014E938 – 0063
	D014E9EC – FFFF
Deprem:	8014F918 – 0063
	D014E9EC – FFFF
Hızlı yürüme:	8014E93C – 0063
	D014E9EC – FFFF
El bombası:	8014EA04 – 000F
	D014EA04 – 000F
	8014EA06 – 0000
	D014E9EC – FFFF
Tabanca:	8014E92C – 0063
	D014E9EC – FFFF
Güdümlü füze:	8014E944 – 0063
	D014E9EC – FFFF
Güvercin:	8014E91C – 0063
	D014E9EC – FFFF
Görünmezlik:	8014E924 – 0063
	D014E9EC – FFFF
	8014EA0C – 000F

Jet Pack:	D014EA0C – 000F
	8014EA0E – 0000
Kamikaze:	D014E9EC – FFFF
	8014E9FC – 0063
	D014E9FE – 0000
Düşük yerçekimi:	D014E958 – 0063
	D014E9EC – FFFF
Deli dana:	D014E900 – FFFF
	8014EA02 – FFFF
Sihirli mermi:	D014E9EC – FFFF
	8014E9D4 – 0063
Ordu:	D014E9EC – FFFF
	8014E9FA – 0000

Sheep Launcher:	8014E9BC – 0063
	D014E9EC – FFFF
Koyun saldırısı:	8014E928 – 0063
	D014E9EC – FFFF
Shotgun:	8014E9CC – 0063
	D014E9EC – FFFF
Kokarca:	8014E940 – 0063
	D014E9EC – FFFF
TNT:	8014E964 – 0063
	D014E9EC – FFFF
Teleport:	8014E9AC – 0063
	D014E9EC – FFFF
Uzi:	8014E948 – 0063
	D014E9EC – FFFF

donanma



haberler

sf 104

inceleme

sf 106

Acer Aspire ELD

sf 106

Samsung SyncMaster 757 NF

sf 107

Abit AT 7

sf 107

ez's zone

sf 108

donanım pazarı

sf 109

teknik servis

sf 110

Bu ay dalgıç denizlerdeydi sevgili yollar. Bir o yana bir bu yana yalpalanıp durduk. Bir ara az kalsın alabora bile oluyorduk. El yanıkları, kanal tedavileri, kaçan uçaklar, hırsız peşinde koşmalar, Onur paketlemeler, devlet dairelerinde tükenen günler... Açıkçası bu ay derginin çıktıına ve yazılarını bitirebildiğime ben bile inanamıyorum. Bu arada dalgalarla boğuşurken Gameboy Advance'ı okyanusun karanlıklarına düşürdüm. Bu ay uzun uzun anlatabaktım halbuki. Dalgıçlar karış karış arıyor. Hele bir çıkışınlar gelecek ay mutlaka kaldığımız yerden devam edeceğiz. ☺

Tuğbek Ölek



Level Donanım Hit

Donanım'da bittan sonra tek bir ödülümüz var. Bütün özellikleri ile ~~nefendiliğini~~ ve size gönül rahatlığıyla tavsiye ettiğimiz ürünler bu ödülü alacaklar. Ama unutmayın ki Donanım'da zamanla eskiyor ve geçmişte verdığımız bir Level Hit ödülü yeni ve daha başarılı ürünlerin gitmesiyle geçerliliğini kaybedebiliyor.



matroxparphelia

Emperor Strikes Back

İçinizde Matrox'un Matrox olduğu zamanları hatırlayan var mı? Bir zamanlar daha NVIDIA, 3dfx, S3 gibi isimler duyulmamışken Matrox Millenium piyasadaki en iyi ekran kartıydı. Şimdi Matrox yeni ekran kartı ve ilk gerçek GPU'su Parphelia ile zamanında kaçırdığı 3D dalgasını yakalamak istiyor. Bu ay içinde piyasa olması beklenen kart GeForce4 Ti 4600'den iki kat fazla hafıza veriyoluna, sahip olacak. Üstelik GeForce4 Ti 4600'ün meşhur 16 aşamalı shader işleme sistemine karşılık 36 aşamalı shader sisteme sahip. GeForce4 Ti 4600 4X Anti-Aliasing mi yapıyor Parphelia 16X Anti-Aliasing'e sahip. Üstelik Parphelia'ya aynı anda 3 monitör bağlayıp surround görüntü sistemi kurabiliyorsunuz.

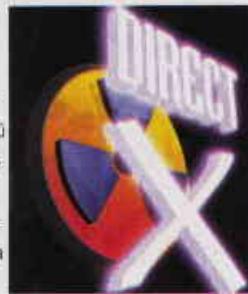
Şimdilik sadece adını verip geçeceğimiz Hard-

ware Displacement Mapping, Depth-Adaptive Tessellation, Elegant Anti Aliasing gibi pek çok teknoloji de ilk defa Parphelia ile göreceğiz. Matrox bu sefer gerçekten sağlam geliyor. TI'nın ardından Matrox'da başarılı olabilirse reket ortamı iyice şenlenecek. ☺



directX9

DirectX'in artık tüm oyun teknolojilerine açılan kapı olduğu ortada. Her sürümle birlikte tasarımcıların önlüklerin daha açılıyor. Piyasaya çıkan Morrowind gibi yeni oyunlarla, DirectX 8'in aslında ne kadar köklü bir değişim yarattığını yavaş yavaş daha iyi görüyorum. Hakkında çok fazla detay açıklanmamış olan DirectX 9'un da benzer bir etki yapması bekleniyor. Microsoft DirectX 9'un ilk betasının hazır olduğunu duyurdu. Bu da en kötü ihtimale sonuna kadar DirectX 9'a geçeceğini gösteriyor. Yeni sürümle gelecek olan yeni özellikler de muhtemelen 2003 içinde kendini gösterecek. ☺



geh!geh!konsola geh!!sudan ucuz!

Konsol fiyatları çılgıncasına düşüyor!!!



Yarın öbür gün Perşembe pazarında böyle bağıran satıcılar görürseniz şaşırmayın. Çünkü konsol fiyatları öylesine büyük bir hızla düşüyor ki yakında bakkalda bile konsol satılacak. Geçen ay size Xbox'ın Avrupa fiyatının 266\$'a düşeceğini söylemiştim. Herkes Microsoft'un Amerika'da da benzer bir indirim yapacağını düşünürken bombayı Sony patlattı ve Playstation 2'nin fiyatını

299\$'dan 199\$'a indirdi. Microsoft da iki gün sonra aynı şekilde fiyatını 199\$'a indirdi. Böylece piyasada PS2, Xbox ve Gamecube aynı fiyatata satılmaya başladı. Ama bunun uzun süremesi beklenmiyor. Muhtemelen Gamecube'ün fiyatı bu ay içinde 149\$'a inecek. Üstelik Nintendo bu ay 35\$'lık bir modem kiti sordu piyasaya. Böylece Gamecube sahipleri sadece 35\$'a kablosu, adsl, dial-up gibi al-

ternatiflerden istediklerini seçebiliyor. İlk massive multiplayer oyun Phantasy Star Online olacak. Şimdi insan durup düşünmeden edemiyor. Bir GeForce Ti-4600 mü almalı? Yoksa üzerine bir 50\$ daha koyup Xbox, PS2 ve Gamecube'ün üçünü birden mi almalı? Eğer PC'lerde bu fiyat politikasına ayak uydurmazsa, PC oyunlarının zirvede olduğu günleri çok ararız. ☺

Dışarıdan 40x'in atağını görüyoruz

USB 2.0'ın geçerlilik kazanmaya başlamasıyla external CD yazıcılar da coşular. Plextor 40x12x40 hızında bir CD yazıcı sundu piyasaya. Böylece External CD yazıcılar hız olarak Internal'ları yakalamış oldu. Elbette arada fiyat farkı olacaktır ama USB 2.0 da iyice yerlesiktiken sonra External CD yazıcının her yerde götürülebilmesi bu farka değer bence.

Explorer'ı Yamayın

Microsoft Internet Explorer için yeni bir yama çıktı. Hem Internet Explorer 5, hem de

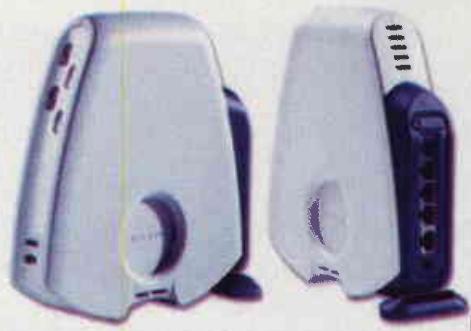
6'lardaki bugüne kadar bulunan tüm güvenlik açıklarını kapatan yama aynı zamanda yeni bulunan oldukça tehlikeli 6 yeni açığı da kapatıyor. Yamanın boyutu 2.4MB ve www.microsoft.com/windows/ie/downloads/critical/Q321232/default.asp adresinden çekilebilir. Elbette Windows update yoluyla da yükleyebilirsiniz.

Playstation 3'ün kokusu çıktı

Su aralar her yerde Playstation 3 ile ilgili söylentiler var. Hemen herkes yeni konsolun 2005 yılında çıkacağı konusunda hem fikir. El-



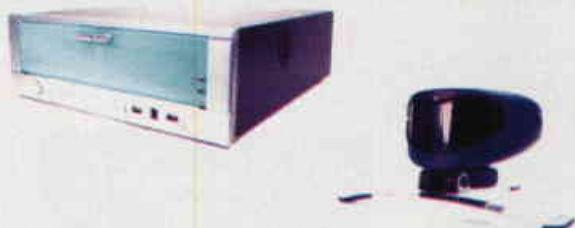
bette Sony bu konuda bir açıklama yapmış değil. Ama ortalıkta asparagas söylemlerinde var. Güya dünyadaki bütün Playstation 2'ler birbirine bağlı olacakmış ve kapalı olaların işlem gücü açık olanlara aktarılacakmuş. Yani dünyanın tüm Playstation 2'leri tek vücut olup el birliğiyle çalışacak. Bana sorarsanız fazla zorlanmış bir asparagas. Tabii 2005'e kadar onbinmilyonuz gibitlik Internet bağlantısı geliştirilirse ayrı. ➤



dedektifgadget

Bu ay da gözüme çarpan 3 süper faydalı ürün var yine. İlk geceen ay ürünlerini tanıttığım Belkin'den. Bu dört portluk bir Router. Diyalim ki evinizde 2-4 PC var ve bunları sorunsuzca Kablonet veya ADSL hattınızla Internete bağlamak istiyorsunuz. Modemini (external olmalı) Belkin'in Router'ına takıyorsunuz, bilgisayarlarınızı da Network kabloları sayesinde yine router'a bağlıyorsunuz. Böylece hem küçük network'ünüz kurulmuş oluyor hem de Internet'i paylaştırmış oluyorsunuz. Birileri şu Belkin'in distribütörlüğünü almalı mutlaka.

İkinci ürünümüz fanları ile tanıdığımız Cooler Master'dan. Bu bildiğimiz yatay kasalardan biri. Özelliği alımumyundan yapılmış olması. Böylece hem çok sık hem de hafif. Yüzlerce çırın kasa tarafından istila edilmiş bir piyasada çok yürekler yakabilir. Cooler Master'in fanları geliyorsa neden kasaları da gelmesin ki? Üçüncü cici cihazımız NaturalPoint TrackIR isminde garip bir şey. Üreticilerinin iddiasına göre bu aleti monitörünün üzerinde koyuyorsunuz ve cihaz başınızın hareketlerini algılamaya başlıyor. Yılın en gereksiz donanımı açıkçası. Hem kısa sürede boyunda ciddi sorunlar çıkaracaktır. Çünkü biz bilgisayar kullanırken başımızı çevirmeyiz gözlerimizi oynatırız. Biri bunu onlara söylemeli. Düşünsenez kafanız fıldır fıldır dönerken Quake oynadığınızı :)



→ 3DLabs'in Yeni Çipi

Geçen ay profesyonel grafik kartlarının liderlerinden 3DLabs'in Creative tarafından satın aldığı söylenmiştir. Bunun hemen ardından 3DLabs P10 ismindeki yeni çipini tanıttı.

GPU yerine VPU isimli yeni bir kavram ortaya atan 3DLabs'in yeni çipine sahip olan kartların piyasaya çıkışmasına daha bir

kaç ay var. Beklendiği üzere bu yeni çip sadece profesyonelleri değil oyuncuları da hedef alıyor. Bu yüzden NVIDIA ile pek sık olmayan Creative'in tek marka olarak bu yeni çipli kart üzerine yoğunlaşması muhtemel.

Mac Kullanıcılarına Celine Dion İskencesi

Dünyadaki en korkunç şey, bir odada el ve kollar bağlı şekilde, zorla Celine Dion dinletilmek olsa gerek. Elbette Celine Dion sevenerler (farklı bir canlı türü) bu işkenceye immune'lar. Ama onların başında bizzat Celine abladan gelen yeni bir bela var. Celine Dion CD'lerinin kopyalanmasından sıkılmış

intelgazabasti

Intel, AMD'yi solladı desek hiç de yalan olmaz. Geçtiğiniz ay Intel 2.53GHz Pentium 4'ün ardından 1.7GHz Celeron'u da duyurunca performans konusunda tartışmasız lider konumuna geldi. 13 Mart'tan bu yana yeni işlemci çıkaramayan AMD, Athlon 2100+'da takılıp kalmış durumda. Üstelik 2100+'ın gerçekte 1.73Ghz hızında olduğunu düşünürseniz performans olarak olmasa bile saat hızı olarak Celeron, Athlon'u yakalamış durumda. AMD'de ki bu yaşlılığın sebebi yaklaşık bir senedir piyasada bulunan Palamino kodlu Athlon'un yerini Thoroughbred'e bırakacak olması. AMD ancak yıl sonuna doğru 64bit işlemcileriyle bu farkı kapatabilecek gibi görünüyor.

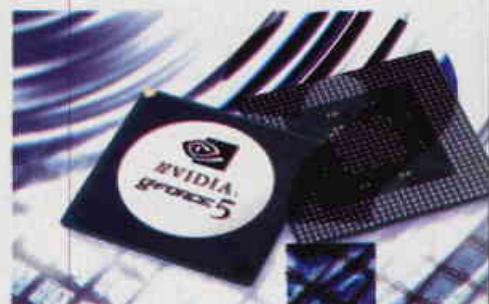
Bu arada Intel 2.53GHz Pentium 4 ile aynı zamanda 533MHz'lik veriyoluna da geçiş yapmış oldu. ☺



geforce5mi? yokcanım...

Microsoft nihayet destekliyor

Bu ay yapılacak olan Computex fuarında NVIDIA ve ATI yeni ekran kartlarını duyuracak. NV18 ve RV250 kodlu bu iki yeni çipe dayalı olan kartlar ekonomik modeller olacak. Zaten NVIDIA'nın GeForce4 MX ile hayal kırıklığı yarattığı ortada. NV18'in bu açığı kapatacağını umuyoruz. RV250 ise muhtemelen Radeon 8500'ün modifiye edilmiş bir versiyonu olacak. Bu arada her iki üreticinin yeni üst seviye çipleri NV30 ve R300 eylül ayından önce ortalarla görünmeyecek. ATI bu sefer kartlarını NVIDIA'dan önce piyasaya sürecekini iddia ediyor. Bekleyip göreceğiz.



Bu arada hem ATI hem de NVIDIA Microsoft ile bir anlaşma imzaladı. Buna göre DVD filmlerden altı kat daha fazla çözünürlüğü destekleyecek yeni süper video formatı Windows Media 9 ekran kartlarında desteklenecek ve her türlü CPU'da zorlanmadan çalışacak. ☺

olsa gerek ki yeni CD'sine özel bir kopya koruma sistemi eklemiştir. Bu sayede CD bir PC'ye takıldığından ne çalışıyor ne de kopyalanabiliyor. Üstüne bir de sistemi çökertiyor. Ama bu CD'yi yeni iMac'lerden birine takarsanız eğer sistem açılmamak üzere kitlenmeyecektir. CD'yi de içinden çıkaramayacaksınız. Bu yüzden boynuzunuz büyük bir teknik servise gidip CD'yi çıkartırmak zorundasınız. Tabii çıkan CD, Celine Dion olunca bir de teknik ekibin eğlence kaynağı oluyorsunuz. Celine Dion'a üç aylık staj yazıyoruz Seda Sayan'ın yanında, belki delikanlılık adına bir şeyler kapar. ☺



Acer Aspire ELD

Her şeyi yerinde, sağlam bir markalı PC ister misiniz?

Her zaman markalı PC'lerin düşük konfigürasyonlu olmasından yakınımızdır. Daha çok satmak için daha ucuz ve daha ucuz için de daha kötü sistem seçmek markalı PC'lerin açması olmuştur daima. Bu yüzden yeni Aspire'in konfigürasyonunu görünce bir denemeye karar verdim.

Intel i845 çipsetli bir sistem Aspire ELD. Yani Pentium 4 işlemci ve DDR-RAM kullanıyor. Piyasada bulunan iki modelden ilki 1.6Ghz işlemciye sahip, bizim incelediğimiz ELD20CT ise 2GHz işlemci ve 256MB DDR-RAM'e. İleride 256MB RAM daha eklemek gerekebilir. Ama işlemci ve

her oyuna yetse bile bunun ne kadar süreçini kimse garanti edemez. Counter'da 100 FPS'nin altına düşmeyeceğiniz kesin ama Morrowind'de bütün grafik özelliklerini kökleyip 1280x1024 çözünürlüğe geçince Aspire ELD'de ki zorlanmayı damarlarına kadar hissettim. Yine de bu seviye ekran kartına sahip markalı kaç bilgisayar bulabilirsiniz ki? Emin olun bir elin parmaklarını geçmez. Aspire ELD ile bir sene kadar daha dayanabilirsiniz belki ama oyunları dertsiz ve hakkını vererek oynamak istiyorsanız gelecek sene bir ekran kartı upgrade'i gereklidir. Sistemde entegre ses kartı var.

Sistemle birlikte 2.1 hoparlör geliyor. Kaliteli ve güzel bir hoparlör. Eğer 4.1 hoparlörü şart koşmuyorsanız siz memnun edebilirsiniz. Zaten pek çok kişi 2.1 hoparlör ve yanında bir kulaklığını, 4.1 hoparlöre tercih ediyor.

Aspire'in Süprizleri

Aspire ELD'nin oyuncular için en hoş özelliklerinden biri mouse ve klavyesi. Mouse toplu ve USB'den bağlanıyor. Logitech tarafından üretilmiş ve dolayısıyla kaliteli. Klavye ise bugüne kadar kullandıklarımın en iyilerinden. Bir kere USB bağlantılı. Abit AT7 incelemesini okursanız bunun önemini

CD'lik ile istediğinizde kasanın rengini yeşil veya turuncu yapabiliyorsunuz. Ayrıca parça komple değiştiğinde için kırılsa bile dert değil.

Aspire ELD'nin son artısı Win XP Home ile gelmesi. Hala ne akla hizmetse Win ME ile satılan PC'ler görmek can sıkıcı. Şimdi gelelim işin can sıkıcı yanına. Aspire ELD monitörsüz olarak 1429\$ +KDV'ye satılıyor. Yani sistem çok iyi ama fiyatı da ona göre. Ama aynı seviyede parçaları bir araya getirmeye kalksanız toplama bir bilgisayar size en fazla 100\$ daha ucuz olur. Bir yıl yerine 3 yıl garanti, parçaların uyumluluğunun test edilmiş olması, Acer'in tüm toplamacılarından kat kat iyi teknik servis ekibi, yurt çapında bulunabilirlik ve Internet üzerinden sipariş edilme, Internet üzerinden teknik servis ve her şeyden önce muhatabınızın dünyaca tanınan Acer gibi bir marka olması... Yani güvenilirlik. Sizce bunlar 100\$ etmez mi? Monitörsüz bir sisteme 1429\$ verebilecek olanlara tavsiye edilir. Eğer ekran kartı 20\$ fiyat artışıyla GeForce4 MX 440 olsa bu tavsiyede hiç tereddüt kalmayacaktı. ☺

"Ön tarafındaki küçük kapağı açınca karşınıza kulaklık, mikrofon ve USB bağlantısı çıkıyor. Alın, bu da her kasada olması gereken bir şey"

anakart upgrade etmeden yıllarca idare edeceğim kesin.

Sisteme 40GB'lık Western Digital hard-disk var. ATA 100 desteğine sahip ve 7200rpm. Hard-disk'lerine Gigabyte'larca dosyayı çift çifter yedekleyen benim gibi manyaklar hariç herkese yeter. Ama kimse beni suçlayamaz. Hard-diskimin kaç kere yandığını siz de biliyorsunuz. Artık panayok oldum.

Ekrان Kartı

Sistemin ne yazık ki en zayıf yanı ekran kartı. 64MB GeForce2 MX 400, şu an için

16bit'lik standart AC97. EAX Advanced HD'nin yaygınlaşmasını ve Audigy'lerin iyice ucuzlaşmasını bekleyip sonradan bir ses kartı ekleylebilirsiniz.

Aspire ELD'de standart bir modem ve entegre 10/100 Ethernet kartı da var. Modemin iyisinin kötüsünün pek farketmediği ve hızlı internet bağlantılarının yaygınlaşmışEGA Ethernet kartını olmazsa olmaz kaldırıbu dönemde bence oldukça iyi bir puan. Özellikle yerli üreticilerin Ethernet kartını halen sadece ofis PC'lerine koyması çok saçma. Kablo veya ADSL bağlantınız olmaması bile arada bir bilgisayarın kolonuzun altına alıp (sağlam kol lazım ama) arkadaşlarla LAN parti yapmak moda olmaya başladı. Bence oyunlar adına olabilecek en eğlenceli şeylelerden biri bu ve Ethernet kartı artık her bilgisayarda olmalı.

Aspire ELD'nin en sağlam yanlarından biri hem 16x DVD sürücüye hem de 24/10/40 CD-RW sürücüye sahip olması. Şu an için olabilecek en ideal CD/DVD sürücü kombinasyonu bu. Üstelik Acer'in sürücüler konusunda takdir ettiğim bir kalite çizgisi var.

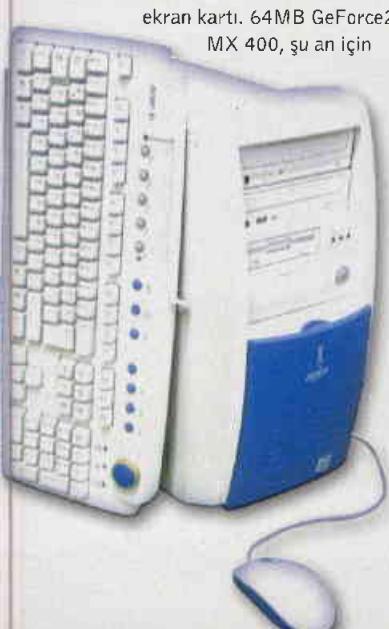
görürsünüz. Ayrıca tuş yapısı standart ve tuş tepkileri kusursuz. Klavyenin üzerinde programlara atayabileceğiniz kısa yollar var. Windows kullanırken faydası olabilir (ben asla kullanmadım). Ama en güzel klavyenin üzerinde çok kullanışlı bir ses ayar düğmesi var. Kullandıktan sonra diyebilirim ki her klavyede bir tane olmalı. Bir de düğme biraz daha hassas olsa ve daha küçük atlamalarla sesi ayarlasayı en ufak bir eksipi kalımayacaktı.

Aspire ELD'nin kasası ise surprizlerle dolu. Her şeyden önce sağlam, yandan kapaklı ve iyi bir güç kaynağına sahip. Ön tarafındaki küçük kapağı açınca karşınıza kulaklık, mikrofon ve USB bağlantısı çıkıyor. Alın, bu da her kasada olması gereken bir şey. Kapağın altındaki asıl sürpriz ise memory Stick okuyucusu. Eğer Memory Stick kullanan herhangi bir cihazınız varsa yaşadınız. Kasanın önündeki büyük mavi paneli şöyle bir açarsanız ise başka bir surprize karşılaşırıysınız. En sık kullandığınız 10 CD'yi yerlestirebileceğiniz özel bir CD'lik. Üstelik Aspire ELD ile birlikte gelen 2 yedek

Acer Aspire ELD20CT

**Intel P4 2.0GHz işlemci
Intel i845 chipset anakart
256MB DDR-RAM
64MB GeForce2 MX 400
AC97 on-board ses kartı
10/100 on-board ethernet
56K V.90 modem
40GB W Digital hard-disk
16X DVD-ROM sürücü
24/10/40 CD-RW sürücü
2.1 hoparlör
Windows XP Home
USB mouse ve klavye
Garanti 3 yıl**

Bilgi İçin: www.infronic.com.tr
İthalat: Infronic
Telefon: (216) 317 96 50
Fiyat: 1429\$



Samsung SyncMaster 757 NF

Dışardan pek albenisi olmayan, sade bir monitor 757 NF. İlk bakışta ilginç gelen tek yanı Samsung monitörlerde hep gördüğümüz, içeri girerek saklanan kontrol paneli. Eğri arkasına dolanırsınız aslında biraz kaba duran bol kavisli geniş bir kasası var.

Monitörler için en önemli kriterlerden olan nokta birleşim konusunda (ki görüntünün netliğini belirler) gayet iyi 757 NF. Hatta bu konuda Sony'ler ile başa baş mücadele veriyor. Renkler, kontrast değerleri ve anti-glare konusunda da bekleneni veriyor. Onu özel klan iki nokta var. Birincisi 1920x1440 çözünürlüğe çıkabilmesi ki 17" monitörlerde ilk defa bu kadar yüksek çözünürlük görüyorum. İkinci özelliği ise Highlight fonksiyonu. Bu fonksiyonla monitörün sizin seçtiğiniz bir

alanına farklı kontrast ve renk değerleri verebiliyorsunuz. Böylece o kısım ön plana çıkmış olur. Ne işe yarar hiç bir fikrim yok. 757 NF'de gözüme çarpan tek negatif nokta şu içeri saklanan sık menünün düğmeleri oldu. O kadar küçük yapmışlar ki 8 yaş üstünün parmaklarını düğüm yapmadan kullanabilmesi pek mümkün değil.

Samsung Syncmaster 757 NF

Bilgi İçin: www.samsung.com

İthalat: Keyifci, Kont.

Telefon: (216) 522 99 00,

(216) 499 62 99

Fiyatı: 269\$



Abit AT7

Cesareti ve yenilikleriyle daima takdir toplayan Abit'den bu ay bir atak daha geldi. Yeni anakartı AT7'de Abit eski kuşak ne kadar bağlantı noktası varsa atmış yerine yenilerini koymuş. Baştan tahmin edebileceğiniz gibi ilk gidenler COM ve Paralel portları. Ama Abit bunla yetinmemiş ve PS/2 portlarını da atmış. Bunların yerine 4 tane USB 1.1, 2 tane USB 2.0, 2 tane Firewire bağlantısı eklenmiş. Yani tam 8 tane yüksek hızlı external port var. Ek olarak AT7 üzerinde iki ek USB bağlantı noktası var. Bunları da bağlarsanız toplam 8 USB 1.1 bağlantı noktasınız oluyor. Ayrıca AT7 üzerindeki on-board ses kartı 5.1 analog ve optik çıkışına sahip. Bunlara bir de on-board Ethernet kartının çıkışını eklerseniz AT7 ile anakartınızın arka paneli bambaşa bir havaya kavuşuyor.

AT7'de ki bir başka yenilik ise üzerinde bir Card Reader bağlantısı olması. Bu sayede AT7, SD Memory ve Memory Stick'leri destekliyor. Ancak bunu kullanabilmek için Abit'in Media XP ürünününe sahip olmalısınız.

Bunların hepsi ilginç ama daha da ilginçi bugüne dek anakartlarına maksimum PCI slotunu eklemeyi ilke edinen Abit'in yeni anakartına saadece 3 PCI slotu kullanımı. Buna karşılık bugüne kadar hep 4 IDE portu ile görmeye alıştı-

ğımız Abit anakartlarından biri ilk defa 6 IDE portuna sahip. Yani anakarta 12 hard-disk bağlamak mümkün! Üstelik ek IDE portları ATA-133 desteğine sahip.

Başta Abit'in yaptığı aşırılık gibi gelebilir size. Alıştığınız pek çok bağlantı noktası yok, sadece 3 PCI slotu var. "Bu nasıl anakart?" diye düşüneniz olursunuz. Ama Ethernet kartınız ve ses kartınız on-board ise PCI slotuna başka ne takacaksınız ki? Firewire veya USB 2.0 arabirim kartı değil, bunlar zaten anakartda var. Modem elbet. Ama ne zamana kadar modem kullanacağınız. Üstelik USB Modemler ne güne duruyor. RAID Controller'da anakartın üzerinde Video Capture kartı deseniz artık DV Cam'e geçildi ve Firewire'dan direkt capture yapabiliyorsunuz. Ancak on-board ses kartıyla yetinmeyeip bir Audigy alırsanız PCI slotuna takacak bir şeyiniz var. Aksi takdirde PCI slotları bundan sonra hep boş kalacak gibi.

Elbette bir gözünüz "Benim zaten PCI mode-mim, ses kartım var, mouse'um ve klavyem PS/2. Şimdi bütün hepsi mi değişmeli?" diyebilir. Ama AT7'yi bir upgrade anakartı olarak düşünmemek lazım. Yeni bir sistem alacağınız AT7'yi seçecek en baştan

PCI ve PS/2 kartlara hiç bulaşmamış olabilirsiniz. Bunun çok büyük iki avantajı var. Birincisi IRQ çakışmaları ve sorunlarından sonsuza kadar kurtulacaksınız, ikincisi sistem daha rahat çalışacaktır. Üstelik her türlü donanımınızın kurulumu çok kolay olacak. İstedığınız zaman istedığınızı takip çıkarabileceksiniz. Bence donanım dünyasının geleceği burası. Pek çok on-board fonksiyona sahip, bol genişleme yuvalı, az PCI slotlu anakartlar. Artık donanımlar ya sisteminde on-board olarak bulunacak ya da siz alıp sadece bir external porta takarak çalıştıracaksınız. Eski gibi kasanın içinde geçmeyecek ömrümüz. Her şey çok daha basit ve stabil olacak. Bence Abit AT7 donanım dünyasında çok büyük bir bomba. Çünkü bu ürün ile Abit anakartlarının ve bilgisayarları geleceğini çiziyor. Elbette bunu sağlayan asıl teknolojiler, USB 2.0, firewire vs başlıklarını tarafından geliştirildi ve uzun süredir biliniyor. Ama tüm bu teknolojilerin cesurca ve hep birden kullanıcıya sunulacağı açıkçası beklenmiyordu. Bu anakarta iyi bakın. Çünkü 2 senede sonra bütün anakartlar böyle olacak.

Abit AT7

www.abit.com.tr

İthalat: Çözgül Elektronik

Telefon: (212) 356 70 70

Fiyatı: 180 \$



EZ'S ZONE

Resimli 3D Sözlüğü 3

Sözlüğümüzün son bölümü! Aman kaçırma!

Üçüncü ayın sonunda nihayet sözlüğümüzün son bölümünü geldik. Belki sizin de Meydan Larousse ayında bir sözlük beklenisi olanlar vardı. Ama 3D dünyası aslında o kadar da büyük değil ve bizlerin işine yarayacak olan bütün terimleri sıradan açıkladık. Elbette unuttuklarımıza olmuştu. Ama bu mini serinin en azından başlangıç ve genel kültür olarak faydası olduğunu umuyorum.

RAMDAC: Ekran kartlarında oluşturulan görüntü dijitaldir. Oysa monitörlerimiz analogdur. Bu yüzden ekran kartında oluşturulan görüntü monitöre gitmeden önce dijitalden analoga çevrilmelidir. Bu işlemi RAMDAC yapar. RAMDAC'ın performansı ekran kartının çabucaklığı maksimum çözünürlüğünü belirler. Özellikle birden fazla monitörü destekleyen ekran kartlarında RAMDAC yüksek olmalıdır.

3DNow!: AMD işlemcilerde bulunan bir "gelişmiş komut seti". MMX ile hayatımıza giren bu gelişmiş komut setleri oyunlar, videolar gibi CPU'yu zorlayan işlemlerde performansı arttırmır. Ekran kartlarındaki gelişimle birlikte önemleri azaldıysa da halen aktif halde olduklarıda az da olsa performans artışı sağlamaktalar.

SSE/SSE2: Bu da Intel'in gelişmiş komut seti. Aslına bakarsanız 3DNow!'dan daha gelişmiştir kendisi. SSE Pentium III'de kullanıldı, Pentium 4 ile birlikte yerini SSE2'ye bıraktı. Athlon'larda SSE desteği var. SSE2 ise sadece Pentium 4'de mevcut.

Pixel: Bir resmi oluşturan en küçük parçaya denir. PC'lerin doğası gereği kare formundadır. Her pixel aslında tek bir renk noktacığıdır. Bu noktalar bir araya gelerek resmi oluşturur. Düşük çözünürlükli bir resmi çok büyütünenizde Pixel'leri görebilirsiniz.

Fill Rate: Ekran kartınızın bir saniyede kaç pixel renderlayıbileğini ifade eder. Pek çok farklı hesaplama yöntemi olduğu için FPS kadar geçerli bir performans kriteri değildir. Ancak sonu Megapixel/sn gibi gözü büyük görünen bir cinsen olduğu için ekran kartı üreticileri ekran kart-



larının Fill Rate'inden bahsetmeyi çok severler.

Shaders: İlk olarak GeForce 4'de kullanılan özel ve gelişmiş grafik işleme birimleri.

Pixel Shaders: Pixel Shader'lar, 3D oyunlarının içindeki nesnelerin daha gerçekçi görünmesini sağlar. Aslen GPU'nun bir parçasıdır ve nesneler üzerinde zorlanmadan çok gerçekçi ışık ve yüzey efektleri oluşturabilirler. Bu işleme verilen isim de Pixel Shading'dir.

Per-Pixel Shading: Pixel-Shading'in gelişmiş bir versiyonudur. 3D bir nesnenin üzerindeki her pixel'e tek tek efekt uygulanabilmesi anlamına gelir. Bu sayede efektlerin gerçekliği artar.

Vertex: 3 boyutlu bir nesneyi oluşturan poligonların her bir köşesine verilen isim. Mesela 3D nesne bir küp ise küpün köşeleri. Nesenin biçimini temelde tanımlayan bu vertexlerdir.

Vertex Shaders: 3D nesnelerin vertexlerine uygulanan özel efektlerle Vertex Shading denir. Nesnelerin köşe noktalarına uygulandığı için başka türlü yapılamayacak gerçekçi gülümsemeler gibi özel efektler yaratmak mümkün. GPU içinde bu işlemi yapan birime ise Vertex Shaders denir.

Programlanabilirlik: 3D hızlandırıcı cipler kenarlarında pek çok hazır efekte sahiptir. Oyun geliştirenler bu efektleri oyunlarda kullanır. Ancak bu önceden hazırlanmış efektler onlara sınırlı imkanlar sunar. Programlanabilme özelliğine sahip ekran kartlarında oyun tasarımcıları oyundan kullanmak istedikleri efektleri kendileri pro-

gramlama imkanına sahiptir. Bütünleyle programlanabilir bir sistemde sınırsız sayıda farklı efekt kullanma imkanlarına sahiptir. Bir 3D hızlandırıcının programlanabilirliği, esnekliğine göre değişir. Vertex ve Pixel Shader'lar programlanabilirdir.

Buffer: Ekran kartı üzerinde bulunan RAM bir bütün olarak kullanılmaz. Bazı spesifik işlemler için RAM'in belli bölgeleri ayrılmıştır (fiziksel olarak düşünmeyin). Bu özel RAM bölgelerine Buffer denir. Buffer'larda sürekli olarak işlenmeye hazır olarak belli miktarda veri depolanır. Böylece bir sebepten veri akışı yavaşlaşsa veya kısa süreliğine dursa bile Buffer'da bulunan veriler işleneceği için GPU'nun işlevsiz kalması ve oyuncunun donması engellenmiş olur.

Frame Buffer: Renderlanmış grafiklerin monitora yollandan önce tutulduğu yerdir. Monitöre sürekli olarak görüntü akışını sağlamak ve FPS'yi stabil tutabilmek için kullanılır.

Double Buffering: Bu özel Frame Buffer teknikinde iki ayrı buffer vardır ve bu sayede bir frame monitöre yollanırken aynı anda GPU diğer bir frame üzerinde çalışabilir.

Triple Buffering: Daha da gelişmiş olan bu teknikte bir resim monitöre giderken, bir sonraki diğer frame buffer'da hazır beklenebilir ve GPU üçüncü bir frame buffer'da daha sonraki resmi işler. Bu yöntem FPS'deki oynamaları minimuma indirir.

Z-Buffer: 3D oyunlarda dahi monitördeki görüntüler aslında iki boyutludur. Çünkü monitörün ekranı bir düzlemdir. Ama ekran kartının çizdiği sahne aslında üç boyutludur ve ekranındaki her noktanın eni ve boyuna ek olarak bir derinliği vardır. Bu derinlik bilgilerini (yani Z değerlerini) saklandığı hafızaya Z-Buffer denir. Ekran kartı sahneleri render ederken hangi nesnenin ön-de hangisinin arkada olduğunu, gölgelerin hangi noktalara düşeceğini Z-Buffer'da bulunan derinlik bilgisine göre karar verir. ☺



Kadıköy'de Dehşet

Birinci gün... Bir Level okuru bilgisayarcıya girer, Donanım Pazarını açıp işaretlediği parçaları ister. Satıcı "Boşver onları şunları şunları vereyim" der. Okur istediklerinde israr edince adam "Bakma sen o dergilere, onlar şirketlerden para yediği için öyle yazıyor" der. Okur hiç bir şey demeden mahali terk eder.

İkinci gün... Anadolu Ajansının verdiği bilgiye göre bugün Kadıköy'deki bir bilgisayar mağazasını basan bir grup içeridekileri meşə odunu ile feci halde dövdüler. Saldırıların kimliği ve bunu neden yaptıkları bilinmiyor.



Donanım Pazarı

Yan Ürünler

Boğaziçi	(212) 217 29 29	Multimedya	(212) 212 98 50
Çizgi	(212) 356 70 70	Ölçsan	(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 1000 MHz Boğaziçi/Ebis: 69\$	AMD AthlonXP 1700+ Boğaziçi/Ebis: 140\$	Pentium 4 2.53 GHz Datagate/Empa: 540\$
Anakart	ASUS A7N 266-E nForce Çizgi/Boğaziçi: 179\$	ABIT KG7-RAID Çizgi/Datagate: 150\$	ABIT TH7-II RAID Çizgi/Datagate: 160\$
Bellek	256MB DDR-RAM Fiyatı: 70\$	256MB DDR-RAM Kingston Fiyatı: 79\$	512MB RD-RAM Kingston Fiyatı: 178\$
Hard-disk	Seagate Baracuda III 40GB Datagate: 94\$	Seagate Baracuda III 40GB Datagate: 94\$	Seagate Baracuda III 80GB Datagate: 159\$
Ekran Kartı	nForce'a dahil	Abit GeForce3 Ti 200 128 MB Çizgi/Datagate: 189\$	Winfast GeForce 4 Ti 4600 Kont/Multimedya: 410\$
Monitör	Philips 107E 17" Boğaziçi: 155\$	Sony G220 17" Empa: 340\$	Sony G520 21" Empa: 909\$
DVD-ROM	Pioneer 16X DVD-ROM Tray Multimedya/SKY: 65\$	Pioneer 16X DVD-ROM Slot-in Multimedya/SKY: 70\$	Pioneer 16X DVD-ROM Slot-in Multimedya/SKY: 70\$
Ses kartı	Sound Blaster Live Value 5.1 Kont/Empa/Multimedya: 45\$	Sound Blaster Audigy DE Kont/Empa/Multimedya: 95\$	Sound Blaster Audigy Platinum Kont/Empa/Multimedya: 195\$
Modem	Apache 56K V90 Internal Multimedya: 37\$	APACHE 56k V90 USB TET: 59\$	Elsa Microlink USB TET: 60\$
Kasa	Genius Venus Boğaziçi/Multimedya: 67\$	Elan Vital T-5 Boğaziçi/Çizgi: 60\$	Elan Vital T-10 Boğaziçi/Çizgi: 90\$
Klavye ve Mouse	Genius Venus (Genius Venus'e Dahil)	MS Klavye, Logitech Wheel Mouse Microsoft: 60\$	Logitech Cord. Freedom + iFeel Ufotek: 123\$
Floppy	Fiyatı: 10\$	Fiyatı: 10\$	Fiyatı: 10\$
Toplam	791\$	1346\$	2904\$
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 piyasadan almıştır. Bu yüzden incelememizde verdığımız fiyatları ve bilgisayarcınızdaki fiyatlarla uyusmayabilir. Bu fiyatlar için bulunabilecek en iyi fiyatlar gözüyle bakılabilirsiniz. Bu yüzden özellikle İstanbul'da daha yüksek fiyatları karşılabileceğiniz, Tavsiye edilen ürünlerin tümü test edilmiş veya denemiştir. Elimize ulaşmayan hiçbir ürün liste eklenmemiştir. Ürünlerle ulaşmak için aşağıda ki distribütör telefon numaralarını arayabilirsiniz. Ancak bu firmalar son kullanıcıya satış yapmamaktadır ve sizin bir bayilerine yönlendiricektir. Fiyatlara KDV dahil değildir ve KDV oranı ürün grupları arasında farklılıklar göstermektedir.

teknik servis

Maçın 49. dakikası sayın seyirciler ve Okuyucu Spor'un ataklarının ardı arkası kesilmiyor. Şimdi sol karnattan Gürdal topu taşıyor içeriye. Ortası Mert'e doğru. Mert kontrol etti topu. Onun pası Uğur'a. Uğur'un sert şutu Editör Sporun vefakar kalecisi Onur muhteşem bir ucuyla topu dışarı çıkarıyor. Bugün Onur Barışam kalesinde devleşiyor. Ancak o da ne! Onur ayağa kalkmuyor. Sağlıklı görevlileri oraya doğru ilerliyorlar. Sanırım kurtarış sırasında Onur başını direğe çarptı. Yoo olamaz, başındaki şılıği buradan görebiliyorum. Çok acımış olmalı. Editör Sporun Kaptanı Sinan ve Teknik Direktörü Tuğbek endişeli gözüüyor. Aralarında tartışıyorlar, sanırım oyuncu değişikliği olacak. Evet bakıyorum... 55 numaralı formasyonla Jesuskane çıkıyor sahaya. Bu onun Editör Spor'la ilk maçı olacak!

Tuğbek Özkök



• Tuğbek Özkök
• Ayrton Senna 1980 - 1994

Level tarihinde teknik servisi yazmış unutulmaz editörlerimiz. Hayatları pahasına görevlerini sonuna dek yinele getirdiler.

Soldier of Fortune 2 Çalışıyor

Nasilsınız? Uyumuyordunuz inşallah. Yoksa sonra gelelim. Her neyse. Sürürlü eski biçim (sır halinde) soracağım bir mahsul yoksa.

1) Ben Soldier of Fortune 2'yi aldım. Ahhhhhh!!! Tamam kopya kızmayan. Siz ailemin durumu bu kadar kötüyken bunları nasıl algıımı görseniz şansızınız... Oyun minimum PII 450 istiyor. Bende PII 233 var. Ekran kartı GeForce2 MX, 256MB RAM var. Ben işlemciyi overclock ettim, PII 350 oldu. Oyunun multiplayer'ında tüm grafikleri zorladım, oyun hiç takıldı. Yalnız Single Player açılmıyor. Şimdi ben overclock için, bilgisayar başta RAM'i sayarken Del'e bastım. Sonra da CPU Soft Menu'den işlemciyi yükselttim. Şimdi bunu daha artırmaman yol u var mı? Varsa nasıl?

2) Level'a adam arıyor musunuz? Hiç uyumam. Sağol Tuğbek, şampiyon oldu!

Mert

Yok yok uyumuyorduk, ben derginin uyumayayı zaten. Lütfen bırun,

1- Üzülderek söyleyorum ki satın aldığı SoF2 sadece kopya değil, aynı zamanda oyunun beta sürümü. Bu yazıyla yazarken henüz oyun piyasaya çıkmamıştı ki muhtemelen sen okurken de çıkmamış olacaktır. Multiplayer sorunsuz çalışırken single player'in çalışması çokta anımlı değil. Bu sorun muhtemelen oyunun beta olmasından ya da konfigürasyonun oyunun minimum gereksinimlerini karşılayamamasından kaynaklanıyor. Ancak beta olduğu için pek

mümkin değil oyunu sorgulamak. Sistemin stabil olarak çalışıysa daha fazla zorlamamın daha doğru olur işlemcini. Zaten ulaşabileceğim üst sınıra ulaşmış görünüyor işlemcinin hız olarak.

2- Level'a adam aramıyoruz ancak zaman zaman Level'da adam aradığımız oluyor. Teşekkürlerini Tuğbek'e iletirim. Bu arada hangi takımda oynuyorsun Mertciğim...

Anakart'ta hareket yok

Burak Bey, cevabınız için çok teşekkür ederim ama artık daha büyük bir problemim var. Artık bilgisayarım hiç çalışmıyor. Çalıştırdığım zaman fan, ekran kartı fanı çalışıyor yanı sisteme elektrik geliyor ama ekran açılmıyor. Benim tahminim anakart üzerine çünkü ekran kartını yeni almıştım tüm sistemi söktüm sadece ekran kartı ve RAM'ı bıraktım sistem yine çalışmıyor. Bu benim anakartın yanğına da testim oldu. Sizce ne yapmam gerekiyor anakartım slot işlemcili ve üretilmiş. Bulmak çok zor, bana bir ev kullanıcısı için ve oyun oynamayı seven bir insan için ne tavsiye edersiniz? Terfi ettirirseniz lütfen parça isimlerini detaylı yazarsanız almadan daha kolay olur. Birde ekran kartı ve diğer kartların en son sürücülerini nelerden bulabiliyim. Cevaplarsanız çok mutlu olacağım.

Gürdal Lüleci

Burak Bey yoklar efendim biz yardımcı olmaya çalışalım (Vay hain! Burak el altından donanım sorusu ticareti yapıyorsun demek- TÖ). Ekran kartı, ram ve işlemcisinde sorun olmadığını kabul edersek (ki onları da arkadaşlarınızın bilgisayarlarında veya bir teknik

serviste denersen daha sağlıklı olur) anakartının çalışmamasının bir kaç sebebi olabilir. Anakart diğer bileşenlerle yada kasa ile temas ederek kısa devreye sebep oluyor olabilir. Anakartın ile kasa arasında kalan bir vida yada iletken başka bir şey olmadığını kontrol et. Hatta anakart söküp kasa vidalamadan, bir Level üzerine yerleştir ve aksıta çalıştırmayı dene (Diğer dergilerle deneme aşırı elektrik yükünden anakart yanabilir- TÖ).

Slot işlemciler gibi slot anakartlarda piyasa bulunan parçalar değil arıtik. Yeni bir anakart ile birlikte işlemcini de değiştirmen gerekecek ki bu durumunda tercihlerini bilemediğim den (amd/intel) bir tavsiyede bulunamayacağım malesef. Sisteminin özellikleri yazmadığın için upgrade konusunda da aynı cümleyi kurnak durumundayım. Donanım Pazarı bölümüm sana bu konuda fikir verebilir, bir bakıver. Ekran kartı ve diğer kartların sürücülerini ve üretici firmaların web sitelerini www.level.com.tr de downloads bölümünde bulabilirsin.

Ses kartı virt'liyor

Benim büyük bir sorunum var. Ses kartı ile ilgili. Bazi oyunlarda hoparlörden virt virt diye sesler geliyor. CS'de de aynı problem oluştu. Ses ayarlarına girdim CS'de "EAX donanımı destekle" seçeneğine tıkladım bir umutla ve de oldu. Baya sevindirik oldum ama sonra bazı oyunlarda yine bu sorun var ve bunlarda desteklenmiyor. Acaba bana yardımcı olur musun? Çünkü bazı oyunları sessiz oynamak zorunda kalyorum, oyunlardan soğumaya başladım. Lütfen yardım

Jesuskane derki, her ses kartı her teknolojiyi desteklemiyor ve malesef ses kartının ne olduğunu yazmamışsim. Creative ekran kartlarında EAX ayarlarını değiştirerek sorundan kurtulman mümkün olabilir. EAX'ı oyundan ötürü açıp kapatarak pozisyonel ses olmasına bile ortamları devreye sokabiliyorsun.

Eğer ses kartın Auralı türevi ise öncelikle ses denetimlerine girip 3D Stereo'yu kapatmayı deneyebilirsin. 3D Stereo'ya ulaşmak için izlemen gere-

Biliyor muydunuz?

Geçen ay söylemek istedim diye

Level okurlarının inadına birimleri daha da bir yanlış yazdığını... bilmiyordunuz.



ken yol; ses denetimleri/3ddepth/geçmiş/3dstereo. Eğer ses denetimlerinde 3ddepth yoksa; sezenekler/özellikler bölümünden 3ddepth'i işaretleyerek ses denetimlerine ekleyebilirsin.

Sorununu bu yollarla çözemez ise ses kartının güncel sürücülerini yüklemeye deneyebilirsin.

PC, Xbox El Ele...

Ben şu an bir PC sahibiyim. Yakın bir zamanda da Xbox almayı düşünüyorum, ama PC'yi bırakmayacağım. Zaten sorularım Xbox ve PC ile ilgili de-nilebilir.

1) Okuduğum bazı dergilerden Xbox'ı da PC portunun olmayacağıını duydum. Bu doğru mu? Daha, PC portu ne için kullanılıyor, PC portu olsay-

di ne gibi avantajlarımız olurdu, da-hası biz şu an neler kaybettik?

2) Şubat 2001 sayınızda Xbox ince-lemesinde, Xbox'ı Ethernet kartının bulunduğu söylediniz. Ama benim merak ettiğim bir konu var:

a) İki Xbox buradan bağlanabilecek mi?

b) PC ile Xbox'ı buradan birbirlerine bağlayabilir miyim?

c) PC ile Xbox'ı buradan birbirini bağladığım zaman Windows Xbox'i tanır mı? Malum, Windows bu!

d) PC, Xbox'ı tanıştı bile, bilgisayarım

KabloNet gibi bir sistemle internet ağına girebilecekken, buradan bir ethernet kablosuyla da Xbox'ımı PC'ye bağlayıp, onu da internet ağına açabilirim miyim? (biliyoruz Xbox internette sörf yapamaz, Oyun oynamak içindi bu soru.)

3) Şimdi Xbox PC sistemi kullanıyor. Peki diyelim ki manyaklık ettim, Xbox'ı attım. Diyelim ki ben bunun parçalarını söktüm, tekrardan taktım. Garantisi biter mi? (Yani böle bişey yapmam da, hani uzman bir aabicii olunca, bir ihtimal!)

4) Xbox'ı modifiye USB girişine ne işe yaramakta? Ayrıca Xbox'ı kullandığı ses kartı, EAX'dan daha mı iyidir?

5) Sistemi PC' lere benzediğinden PC oyunlarının Xbox'a kolayca aktarılması mümkün mü? Bu durumda ne

gibi yazılım donanım gereklidir? Daha-sı, ilerde çıkacak olan Türk yapımı oyunları yapan firmaların maddi du-rumları buna yetecek midir?

6) Son soru: Bunu sizin fikirlerinize bırakıyorum. PC için çakabilecek %100 online oyunlar ve Xbox versi-yonları aynı ortamda oynanabilir mi? Ya da böyle birsey mümkün mü? Ve de şu yakında çıkacak olan Quake 4, Doom 3, Half-Life 2 gibi oyunlar Xbox için çıkar mı? Bakıyorum çünkü Quake'lerin hepsi ya PSX ya da PS2 için çıkışlı durumda. X-Box gibi

grafik canavarı bir alete sanırım bu oyun çıkacaktır. Yanlıyor muyum?

Orhan GÜNDÖĞÜ

Selam "Allah seni baş-mızdan eksik etmesin Orhan". Yakın bir za-manda X-box ül-ke-mizde satışa sunulursa al tabi.

1- Sinirlerim bozuldu. No Comment (Yeni oyuncu ta-bii). Sorunun ağırlığına daya-namadı. PC

Portu diye bir şey hiç duymadım. Ol-sayıdı mutlaka harika şeyle yararlı. Ama böyle bir şey hiç olmadığı için hiç bir şey kaybetmedik. PC Portunu duyduğum dergi hariç :) - TÖ

2- a) Elbette. (Bu yolla 4 Xbox bağla-yip 16 kişi multiplayer Halo oynanabi-liyor mesela -TÖ)

b) Hiç sanmıyorum. (Xbox'ı her hangi bir PC networkkünne tanıtabile-ceğin ayarlar mevcut değil- TÖ)

c) Tanıtırırsan tanırları belki gezer-leler tozalar yerler içerler, ilişkilerine software karıştırmazlar.

d) Eee ilişkilerine hardware da ka-rıştırmazlar.

3- Şimdi diyelim ki bisikletten düştün kolun kırıldı, sonra araba çarptı kal-can çıktı, kalem battı gözün çıktı, kö-pek isirdi bacağın koptu, manyaklılığın tuttu ikide jilet attın sence vaden do-lar mı?! (Aha bak bir yazar daha git-ti. Uzman psikoloğu çağırın. Acil du-rum verin. Arkadaşlar abanmayın so-rularınızda lütfen. Yani size yazar ye-tiştiricez diye canınız çıkıyor. Daha 15 dakka önce girdi oyuna çokça-ğız, vah vah- TÖ)

4-Modifiye USB girişine modifiye USB aygıtları taktıysın (Tuğbek dağıldım düzeltirsin artik- JK). EAX bir ses kartı değildir. Bu durumda cevap verilemez



Matrox'un yeni ekran kartı Parhelia'ın ilk resmi. Üzerindeki fan piyasaya sürülecek içinde de böyle olacaksa lütfen var.

440 64MB DDR TV-out" (125\$ diyo) taksim işe yarar mı? Verdiğim para-ya değer mi? Makine kaldırır mı? So-ru 1 deki sorunu bu ekran kartıyla çözebilir miyim?

3-Ram takmam gerekirse RD mi DDR mi taksam iyi olur?

Ata Doğan

1- Kullandığın işletim sistemini yaz-mamışsan, ki XP nin evlerimize girdiği andan beri önemli bir kriter haline geldi bu ve benzeri soruları cevaplar-ken. XP ile Windows 98 arasındaki per-formans farkları ciddi oranlara ulaşıyor genellikle. Her yeni çıkan oyun daha fazla poligon daha fazla efekt daha fazla o daha fazla şu der-

"Şimdi diyelim ki bisikletten düştün kolun kırıldı, sonra araba çarptı kal-can çıktı, kalem battı gözün çıktı, köpek isirdi..."

bu soruya (EAX nedir yenir mi başlıklı mail'ini bekliyorum heyecanla- JK)

5-Kolayca aktarılması mümkün değil. Sen bir Microsoft ara orada Gates soyadı bir arkadaş var ona bir danış-ver hatta bizi de bilgilendiriver bu ko-nuda bizi daha sonra. Türk firmalar konusunda da tek diyebeceğim no comment. (3 birim Treoskpletin ya-pın, acil ameliyat odasını hazırlayın, hemen EKG çekilsin. Hareketlenin bi-ras hastayı kaybediyor!!!- TÖ)

6-Şu anda olmamakla beraber ilerde de olmayacak demek değildir bu. Bahsettiğim oyunlar X-box ta çıkar

mi bunu bizlere ancak zaman göste-rebilir sevgili kardeşim. (Tamam na-bız düzelidi. Hemen yoğun bakıma alın- TÖ)

Benim Makine "Zetina, her genç kızın rüyası!"

Benim makine P3 866 128MB SD-RAM NVIDIA 32MB TNT2 M64,

1- Son çıkan bütün oyunlarda belir-gin bir yavaşlama oluyor acaba olay RAM'den mi kaynaklıyor yoksa işin ekran kartıyla da alakası var mı?

2- Bilgisaya "Winfast Geforce 4 MX

ken birer kofigürasyon canavarı haline geliyor ve hızla evlerimizdeki mevcut sistemleri yetersiz kılıyor. Sistem bileşenleri için en son sürücülerini çeken (TNT2 hariç. 5 serisi detanatorlar) daha sağlıklı çalıştırıyor bu kartları gözle görür olmasa da performans artışı sağlayabilirsin. RAM'ını artırıp birde ekran kartını upgrade edersen uzunca bir süre daha rahat rahat oynayabilirsin oyunları.

2- GeForce4 MX 440 fiyatına göre ol-dukça iyi bir ekran kartı. Bence tercih edebilirsin. Soru 1'in bir kısmını çözer bu. Ama 128MB RAM eklemen gerekiyor yine de.

3- Anakartını yazmamışsan ama anla-dığım kadarıyla mevcut sistemin SD-RAM destekliyor. Yani anakartını de-ğiştirmeden RD yada DDR RAM takma şansın yok.

Dakika 85, durum hala 3-3 seyirciler. Or-han orta sahadan topu sürüklüyor ve Editör Spor oyuncularını tek tek geçiyor. Şimdi ceza sahasının girişinde roket gibi bir şut Jesuska-ne topa doğru hamle yapıyor ve topı dışarı çeliyor. Ama kendisi ağlarda. Sağlıklı görevlilerini ona ağlardan çözerken bayağı uğraşacaklar.



Ahiretten Donanım Soruları

Bu ayın ahiret sorusunu atan arkadaşımız asında donanımlarıyla ilgili bir sorum yok. Onun dergi hambasa.

Selam Level

Herkesin mehmete diyor ve lafi uzatmadan sorularına gidiyorum

1. Benim bilmem ne bilmem ne anakartım var. Nagolsun arkadaş bir kopya Harry Potter'in üzerinde bastığımı için driver cds'ını kırdı. Hergibi basmadım ama neyse uzatmıyorum. Bu öyle aradım taradım vs... vs... Bu öyle nerden bulacağımı söyle yeter

2. Ben bilgisayaramıda Midtown Madness, oynarken uzakta ki nesneler birbirliştiyor

3. Son olarak bir dan vermek istiyorum SEN SEVIYORDUM ÖZÜMCAN! Ohhh tee rahatla din.

Neyse bu mailin son kısmındaki seni sevi-yorum mesajını yavuramam. Bilyorum içinden herkesin mailini yavurlarsak ne olur bizim halimiz diyez sonda. Ama lütfen yavunla başılar.

Bye Bye Toygar Sarı

Ali Tolga Vah Tolga. Fark ettiğin üzere hura-ya aksın diye mal i biraç kırptım. Zira buzin için donanım sorunlarını değil (dugularını önemli). Bu nasıl bir aksır! Ki setti Teknik Sevi's'e düşen, Özümcan yüzünden overclock CPU'lara döndürüp abuk sabık şeyler yapman neden? Burası ilanı aşk edilecek yer mi TOYGARI!! Kızım kapısının önüne güllelerle yaz adını, sarkularla hay-kır gece vakti pencereşine. Se-myörümüşün ki şunu gördükten sonra Özümcan sana bak-acak. Valla hence hic şansın kalmadı. Bir arada arkadaşlarımla çok dalaşma ve CD'yi Vestel teknik servis-ten iste-

miz oyun delisiyiz, DOOM

3 bizim sistemlerde çalış- mazsa Carmack'ın tepe-sine tüneriz o ayrı.

ne izliyoruz nedinliyoruz

böylesiniğacankurban!

Şu ana kadar birçok çizgi roman kahramanının filmi yapıldı, hatta devam filmleri bile çekildi. Bunlardan Superman, Batman, Kızılmaske ve X-Men akıma ilk etapta gelenler. Çoğu gjesde yapımcıların yüzünü kara çıkardı ve gerek izleyiciler, gerekse de eleştirmenler tarafından tutuldular ama sanki hep bir şeyler eksik gibi geldi bana. Bunun sebebi belki de Tommiks-Tekssas'tan sonra ülkemizde en çok okunan, koleksiyonu yapılan ve kendimizi yakın hissettigimiz çizgi romanın Örümcek Adam olması; beyazperdede en çok görmek istedigimiz kahraman da olsa gerek. Galiba Amerikalılar için de Örümcek Adam'ın ayrı bir yeri var çünkü filmin vizyona girmesiyle tüm gişe rekorları birer birer super kahramanın ağına takılmaya başladı.

Hatırlıyorum da yeni Örümcek Adam sayısına çıkar çıkmaz soluğu gazete bayisinde alırdım. Hele özel cittelerini edinmek büyük bir ayrıcalıktı. (Evde bir türlü onları nereye koyduğumu bul-



miyorum, delircem!) O zamanlar tabii ne Internet, vardı ne de bu kadar süper bilgisayar oyuncuları. Artık yavaş yavaş sanal kültür, çizgi romanların da yerini alıyor. Nostaljik satışlar dışında, çizgi roman piyasası oldukça durgun günler geçirmekte. Maalesef yeni jenerasyonlar çizgi roman okumadan ve onların verdiği hayal gücünden yoksun gelişiyor. Neysse, Örümcek Adamlı'ın nasıl süper güçler kazandığını çoğunuza biliyorsunuzdur veya en azından duymuşsunuzdur. Yine de bir tekrar yapmak gerekirse, okuldaki bir deney esnasında radyoaktif bir örümcek tarafından isırılan Peter Parker'ın (Tobey Maguire) hayatı tümüyle değişir. Bu ışık, ona özel güçler kazandırmıştır. Artık duvarlara rahatça tırmanabilmekte ve tavandarda asılı kalabilmektedir. Ayrıca yaklaşan tehlikeyi önceden sezebilen bir "örümcek onsezi-sine" sahip olmuştur. Ama büyük güçler, büyük sorumluluklar getirecektir. Örümcek Adam ismini alan Peter, önce bu güçlerini para kazanma amacıyla kullanır fakat amcasının kötüler tarafından hunharca öldürülmesi üzerine hayatı boyanca kötülüklere savaşacağına yemin eder. Öte yandan Norman Osborn (Willem Dafoe) adlı bir bilirdamı da sınır gazına maruz kalarak, insanüstü güçler kazanmış aynı zamanda kafayı da yemiştir; kendisine Yeşil Cin adını koyar. Böylece Örümcek Adam ile Yeşil Cin arasında amansız bir mücadele başlar. Örümcek Adam bir yandan da, Peter Parker olarak özel yaşıtlısını dengede tutmaya çalışmaktadır ve okulun popüler kızlarından biri olan Mary Jane Watson'dan (Kirsten Dunst)

hoşlanmaktadır...

Filmin oyuncu kadrosu gerçekten çok sağlam, özellikle Willem Dafoe, Yeşil Cin İçin yerinde bir seçenek. Gençliğin favori oyuncusu Kirsten Dunst ile Tobey Maguire da iyi bir ikili olmuş. Esas ilginç olan, Evil Dead gibi bir kült serisi imza atmış Sam Raimi'nin filmi yönetiyor olması. En son 'Gift' ile sıkı bir dönüş yapmıştır. Örümcek Adam'ın vizyona girişi, çizgi romanının 40 doğum gününe denk getirilmiş ve ikiz kulelerin yıkılmasının ardından filminden alaklı sahneler çkartılmış. Fragmanlarla yeminlmeyip, kesinlikle görülmeli gereken bir film.

panik güzeldir...

Onca dedikodudan sonra David Fincher'in son filmi 'Panik Odası' gösterime girdi. Şu ana kadar sadece dört film (Alien 3, The Game, Seven, Fight Club) çekmiş olmasına rağmen, ismi çok baba yönetmenlerle birlikte anılan David Fincher tam bir sinema dehası, hatta onun için

Spielberg'in varisi bile diyebiliriz. Elindeki malzemeyi o kadar stilize bir şekilde görselleştiriyor ki filmlerini hayranlıkla izlemekten başka bir şey gelmemiyor.

Panik Odası, etkileyici bir gerilim filmidir. Belki Fight Club'dan sonra biraz dudak bükeceksiniz ama emin olun, aynı senaryo başka bir yönetmenin elinde bir felakete dönüştürilebilir. Meg Altman (Jodie Foster) kocasından yeni boşanmış orta yaşlı bir kadındır. 11 yaşındaki kızı ile birlikte Manhattan'daki görkemli bir eve taşınır. İçinde asansörü de bulunan bu üç katlı muhteşem evin en önemli özelliklerinden

edin derim. Menüz bilet fiyatları açıklanmadı ama her an durum değişebilir, gözünüz sitede olsun (www.h2000musicfestival.com)! Diğer konserlere gelince, bazı parçalarını bayıldırm Pulp, Sneaker Pimps ve birkaç sağlam isim daha 8 Haziran'da, 8000 kişilik Kilyos, Demirciköy plajında olacak (eğer tahmin ettiğim yerse arabasız zor gidersiniz). Bilgi için www.hipro.com adresine bakabilirsiniz. Ayrıca Manu Chao ve State of Bengal yine bu ay canlı canlı izleyebileceğimiz diğer baba isimlerden. Onlara da Babylon ev sahipliği yapıyor. Anıtsalan bazlıtan yaza hızlı girecek, bazılanı da... neye boşverin.

haberiniz var mı?

KONSERE GEL KONSERE!

Bu yaz İstanbul'un konser trafigi çok yoğun. İnanılmaz gruplar geliyor ve şimdiden 'Nasıl yaparım da giderim?' dedirtiyor. Konserler farklı organizasyonlara dağıldıkları için maalesef hepsini görmek mümkün olmayacak gibi (tabii parاز varsa başka). Yine de H2002 müzik festivalinin programı oldukça doyurucu gözüküyor. Kimler yok ki? Kesin gelenler arasında Suede, Tricky, Muse, Groove Armada, Jay Jay Johanson



gibi çok sıkı isimler var. Muse'u kaçırınlar için iyi bir fırsat olacak ve Jay Jay'i üçüncü kez ağırlayacağımızda kapanış bombası Suede ile bir ilk yaşanacak. 30 Haziran-3 Temmuz tarihlerinde düzenlenecek H2002'de tam 50 grup ve 25 DJ出演acakmış! Festival açık havada olacağı için şimdiden uykulu tulumunuza ve çadırınızı hazırla-

ne okuyoruz ne yapıyoruz?

biri, panik odası olarak nitelendirilen bir odaya sahip olmasından. Acil durumlar için tasarlanmış dört tarafı kalın çelik ile çevrili bu odanın içinde evin her köşesini gözleyen monitorler ve aynı bir telefon hattı bulunmaktadır. Eve taşındıkları ilk gece üç soyguncu ile karşılaşan Meg ve kızı bu odaya saklanırlar. Ne var ki soyguncuların peşinde oldukları şey panik odasının içindedir. Böylece soyguncular odaya girmek için her yolu denemeye başlarlar...

Filmin oldukça sancılı bir çekim aşaması olmuş. Başrolü oynaması için anlaşılan Nicole Kidman, çekimlerin başlamasından bir hafta sonra dizinde meydana gelen sakatlık yüzünden filmden ayrılmak zorunda kalmış ve yerine filmde oynamak için Cannes Film Festivalinde Jüri başkanlığını reddeden Jodie Foster gelmiş.

Bunun gibi birkaç olaya rağmen 'Panik Odası' oldukça başarılı bir film. Sadece jenerik bile film teknik üstünlüğünü belli ediyor. Mekan sınırlamasına rağmen inanılmaz kamera açları kullanılmış. Jodie Foster'in oyunculuğuna zaten laf yok, öte yandan Requiem For A Dream'den sonra Jared Leto'yu böyle bir rolde görmek tam bir sürpriz. Fincher, basit sayılabilen bir senaryoya bile olağanüstü bir atmosfer yaratabilecek kadar yetenekli bir yönetmen. Kısacası bu film kaçmaz...



→ TİGLON FARKI

Bir filmi sinemada izlemenin zevki bambaşkadır ama evde koltuğunuza gömülp, pijamalarınızla 'play' tuşuna basmanın konforu da aynıdır. Ne vermek zorunda olduğunuz yer gösterici parası, ne de önlükzdeki beton kafalı ikaz etme sıkıntısı; kısacısı filmle aranızda hiçbir şey giremez. Her gün biraz daha gelişen ev sineması teknolojileri, pek yakında bizi salonlarımıza hapsedecek gibi gözükmek. DVD, Dolby Digital, Surround derken,

paçayı her an kaptırıbilirsiniz (tabii maaşınızı da). Yine de kaliteli seyir zevkinden yana bir sinema sever olarak ev sinemasını ve ilgili firmaları destekliyorum. Tiglon da bu işin üstüne düşen firmalardan biri. Şimdi Buenavista, Warner Bros, 20th Century Fox gibi dev isimlerle anlaşılmış. DVD ve VCD üzerine çalışan Tiglon'un listesinde en son vizyon filmlerini ve büyük produksiyonları bulmak mümkün. VCD formatının tarihe karıştığını düşünüyor olabilirsiniz ama hala

en pratik ve ekonomik format VCD'den başkası değil. Ayrıca sokaktan alıp, evde hürsana uğradıklarınız dışında orijinal VCD'lerin ses ve görüntü kalitesi hiç fena değil (elbette ki DVD'nin yerini tutamaz ama aradaki fiyat farkı da malum). İzlediğim Tiglon VCD'leri gerçekten çok iyi, özellikle dublaj olayına bir hayli özen gösterilmiş, CD kapaklı ve film künelyeleri de çok sık hazırlanmış, koleksiyonculara duyarlı. Ayrıntıları www.tiglon.com.tr adresinde bulabilirsiniz.



yıldızlar altında aşk

Bazları şanslı doğuyor, sevgili donanım editörümüz Tuğbek de onlardan birisi. İşte size, Star Wars Episode II: Klonların Saldırısı galasından bizzat izlenimleri: "Cuma akşamı Lütfü Kirdar'da Star Wars Episode I'nin galası vardı ve elbette ki kaçmadı. Galanın özelliği tüm dünya ile aynı gün yapılacak olmasıydı. Ama Amerika ile aramızdaki saat farkı işleri değiştirdi ve bu gösterim Episode I'nin dünyadaki ilk gösterimi oldu. Bu yüzden Özén Film'i tebrik etmek gerekiyor. Filmi Hollywood'un bütün yapımcılarından, meşhur simalarından önce izlediğini bilmek hoş bir duygudur.

Aşağısı filme korka korka gittim. Çünkü Episode I tam bir hayal kırıklığıdı benim için. Üstelik filmin romantizm yüklü olacağı, aşk filmlerine döndüğü iddiaları vardı. Neyse, film Star Wars logosu ile kopan alkışlarla başladı ve jenerikteki alkışlarla sona erdi. Aradak 3-5 dakikalık gereksiz romantik sahneleri bir yana koyarsanız baştan sona harikaydı. Öncelikle film çok daha fazla Jedi'lar üzerine kurulu. Episode I'de figürler olan Masterlar bu sefer

filmin kahramanları. Onlarca Jedi şovalyesini sırt sırtı savaşırken izliyorsunuz. Üstelik filmin en iyi sahnesinin kahramanı bizzat Yoda usta. Sonra bu filmde Jar Jar sadece bir kaç saniyeliğine gözüküyor; o ve benzeri gereksiz hiçbir karakter yok filmde.

Genç Anakin'i oynayan Hayden Christensen pek parlak bir oyun çıkarmamış. Ama Anakin karakteri ve filmdeki işleniği çok iyi. Ayrıca Obi-Wan'da artık karakterini bulmuş (Ewan McGregor bu sefer çok daha başarılı). Filmin en büyük sürprizi Fett'ler elbette. Büyük kelle avcısı Boba Fett'in çocuk halinde de olsa yüzünü görebiliyoruz. Babası Jango ile birlikte süper bir ikili oluşturmuşlar ve bence en başarılı oyunculuk performansı bu ikiliye aittir. Filmde Luke'un amcası ve halasının gençliklerini tanıyoruz. İlk filmdeki Tuscan'larda var.

Şimdilik her sürprizi mahvetmeden şu karakterini söyleyip bitireyim. Episode II ilk üç filmin havasını çok daha fazla yakalıyor. Bittiğinde Episode I'lin tersine, keşke üçüncü filmde çekilmiş olsaydı da hiç kesmeden izleyeydik dedirtiyordum. ☺

Güven Çatak | guven@level.com.tr



İsgal

Yeni bir LEVEL işgaliyle beraberiz. Yakında dergimin yarısını ben yazmayı düşünüyorum sır! Tuğbek'e inat :) Bu arada Nisan Mayıs aylarının haliyle gönüllerimizdeki gevşemeden dolayı gönüllerimizdeki artan performansımız diğer işlerimizi ters oranda etkiledi tabii ki. İşler geçti, sıkıştı, ödevler yapılmadı :) Blind Guardian bile gelmiyor, n'olcak bizim halimiz? Zaten rock starlar da birer birer dökülüyor. Ama hayat devam ediyor bizim için. Yaz da geldi konserlerle coşarız içice artık :) Bu ay da yeni çıkan albümlere ağırtık vermeğe çalışım. Tabii ki bu oynayın: Manowar albümüydü. Ona da hıraz fazla yer ayırdım haliyle. Hadi go go go!

Manowar

Warriors of the World [United]

Radyo Eksen'de Çağları Tekil 80'leri, o yıllardaki metalçileri anlatıyordu. Ben 80'lere yetişmemesem de 80 bintlik çökme kasetleri, Blue Jean'deki Heavy Jean'de çıkan konser haberlerini ve Rock Kazan'ı hatırlıyorum :) O zamanlar "metalci" denirdi. Bizler büyüğünce onlar gibi saç uzatabaktık falan filan... Programda 90'da çıkan albümlerden bahsediyordu. Manowar Kings of Metal albümü çıktığında herkesin manyak olduğunu söyledi. Harbiden de o zamanlar herkeste feci Manowar gazi vardı. Manowar t-shirt'ü, kalkan gibiydi :) Hatta ve hattâ

Athena o zamanlar Manowar çalardı. Şimdi metalci diye birsey kalmadı artık. Herkes her şeyi dinliyor. O zaman tek şey dinlenirdi. Metta! Şimdi Manowar'in yeni albümü çıktı. Eskiden tayfada hala gaz var mı bilmiyorum. Ben de pek dinlemiyorum artık ama radyoda Hail and Kill'i duydum, işi gücü bırakıtm evde bir pandomimi edasıyla gitari aldım elime tumbirdattım :) Manowar albümleri böyle işte. Normalde akılın gelmez ama Manowar albüm çıkarıyormuş diye gözün döner. Yeni albüm yine beklentiği gibi olacak mı acaba?

Manowar denince akla pek değişik şeyler gelmiyor. Zaten adamların "Manowar şarkısı sözü yapma programı" var :) Veritabanında kingdom, steel, king, Thor, Odin, warrior, sword, fight, wind, blood, brother, army vs. gibi kelimeler var işte :) Giriyorsun şarkısı ismini program ona göre veritabanından getiriyor kelimeleri ve al sana şarkısı sözü. Şaka bir yana Manowar yine taş gibi bir albümle karşımızda. Oncekkile bir önceki albümdeki kadar dijital olmasına sevindirdi beni. Hatta Joey amcanız bastan distortion'u da çıkarmış. Yani albüm oldukça yumuşak bir sound'a sahip. Birkaç tane çok çok yavaş şarkı bulunuyor albümde. Hatta Turandot operası içinden Katalin görevine inancını haykırdığı bölüm'ün Nessun Dorma Eric Adams'ın Pavarotti'den ayağı kalmadığım gösteriyor sanırsın :) Bildiğimiz opera bu şarkı. Ben mümkünse geçiyorum bu track'ı :) Bazan de vokaller o kadar sertleşiyor ki nerdeyse brutal yapacak adam :) Neysé album yavaşlama rağmen çok memnun etti beni. Zaten benden kolay kolay kötü eleştiri almaz albümler. Call to Arms ile giriş yapan Manowar. Fight for Freedom ile devamını getiriyor. Bu şarkılar benimi en sevdiklerim. İşte opera geçtiğinden sonra Swords in the Wind de klasik gitarlı, arpejli çok delikanlı bir şarkı olmuş :) Albümne adım aten şarkı Warriors of the World bence albümün en iyi şarkısı. Gergi pek ayırmadan dinledim albümü. Hatta kulağıma yapıştı diyebilirim. Uzun süredir böyle etkilenmemiştüm sözlerden. İşte metalciyiz kardeşim :) Yani bugüne kadar Manowar dinlemediyiseniz bilmemiyorum da ben dinlerken super gazlandım. Kesinlikle tavsiye ediyorum.

MENZA



LIFE AFTER DEATH

Menza

Life After Death

İste ayırdı beklediğim albüm sonunda elime ulaştı. Album hakkında pek bir bilgi olmadığından dolayı oldukça hevesiydim aslında. En sevdiğim grubun sevdigim bir elemesi (Nick Menza'nın eski Megadeth davulcusu olduğunu biliyorsunuz değil mi?) solo albüm yapıyordu. Hem de tek başına. Bu tek başına oynamaya asla pek inanamıyorum lekât vokall dinleyince anladım :) Adam hırs yapmış resmen. Albümdeki birkaç solo harç tüm gitarlar, vokaller, baslar ve hâliyle davullar Nick Menza'ya aitt! Durum böyle olunca pek de parlaklı durum çekmamış tabii ortaya. Vokaller çok çok kötü :) Neysé ki bu demo tадindaki albümün çıkışından hemen sonra grubu toparlayıp Nick ve gitarlara Suicidal Tendencies'dan Anthony Gallo ve Samantha 7 & Great White'dan Ty Longley getirmiş. Jason Levin ise basları getirecekmiş. Tabii hâliyle bir frontman da arayırlarmış :) Albümün prodükörünü Megadeth'ten tanıdığımız Max Norman üstlenmiş. Herafelde parada anlaşamamışlar veya kanka hesabına mı getirmişler nedir pek de belli olmuyor Max Norman olduğu. Zaten o bile kurtaramazdı bu kadar kötü bir albümü.

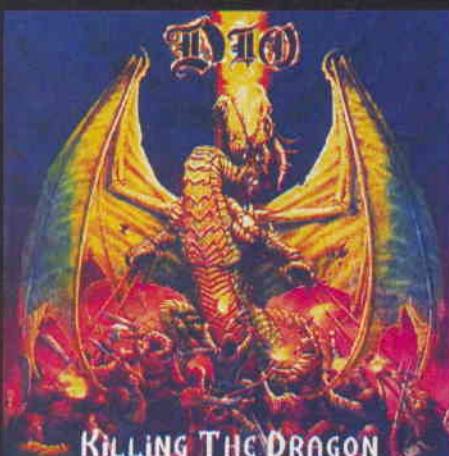


Neyse ben belki çok hevesiydim de ondan bu kadar kötü geldi albüm ama 13 şarkından birkaç tavsiye istersemiz: Ağlış şarkısı Life Back, In My Life ve Devices derim. Nick'in de balayı yaptığı gibi Dave Mustaine'den oldukça etkilenmiş olmalı ki вокалерlerde etkileri görünüyor. Sonuç olarak tırtı bir albüm.

DIO

Killing the Dragon

İlk grubunu 1957 yılında kurulan (yuh be) Ronnie James Dio, 140 yaşında ve bu dünyaya kazık çakmış durumda sanırım :) Elf, Rainbow ve Black Sabbath'tan вокал yaptıkları sonra 20 yıldır solo olarak takılıyor. Heavy metal çok zevk almadığım bir tarz olsa da bazı örneklerini yakın buluyorum kendime. Killing the Dragon da bunlardan bir. Dio hakkında bildiklerim "Holy Dayva" dan ibaretken bu albümünden sonra bir isimme geldi diyebilirim. Hatta çok sevdigim Black Sabbath'in Dio'lu zamanlarını dinlemeydim bile. Artık bir geriye



dönüş yaparız :) Albüme gelince... İlk parça olan Killing the Dragon tam Caravan'ıktır olmuş. Direkt kendimi orda hissettim :)) Kesinlikle albümün en iyi şarkısı. (Yoksa tahmin etmiş miydiniz?) Yani ben abarttım sanırım ama çok sevdim albümü, şarkuları birbirlerinden ayıramıyorum desem yeridir yanı... Along Comes a Spider, Scream, Push derken albümün track list'ini sırayla yazacağım nerdeye :) Artık bir Elf olduğuna inanmaya başladığım bu adam hala Rock and Roll diye de şarkı yapmışsa gerçekten bu müziğe ne kadar bağlı olduğunu görebiliyoruz. Yani sakın albümdeki şarkuları eski kafa metal filan sanmayın. Müzik çok modern ve gayet akıcı. Hayır hayır Dio dedem değil, elime para da tutuşturmadı :) Ama ben kendim de şasmasam bu kadar sevmeme, yazmadım zaten... Bir de Dio sevenler dinleyince ne yaparlar aacaba?

Deicide

In Torment in Hell

Off işte en sevdigim death metal grubu. Bu gitar tonu, ayı вокалer of ya of :)) Krizmiş, ısmış, sevgilin mi terketmiş bana misin demeyeceksin. Takacaksın Deicide'imi dünya umrunda olmayacak. Hاتırıyorum da üniversite sınavına hazırlanırken Once Upon the Cross albümünü ezberlemiştim :)) Birbirlerinden çok farklı olmasa da Deicide albümlerini severim. Genelde ilk şarkılara koparıcı olur. Bu albümde de öyle bir durum söz konusu. İlk şarkısı In Torment in Hell'e giriş super olmuş. Fazla konuşturnmayı beni sözlere girersek iyice sakata gideceğiz :) İşte albüm benim oldukça hoşuma gitti. Geç de olsa edindim. Albüm hakkında ne yazsam



In Torment in Hell

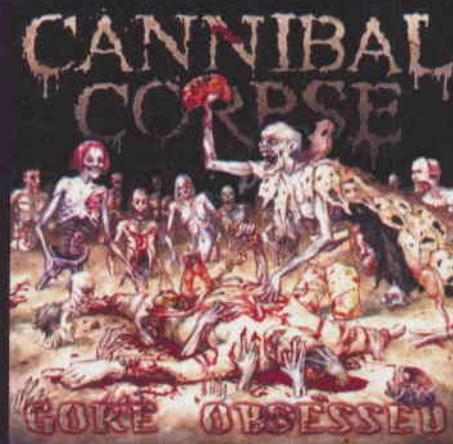
diye düşünüyorum da açıkçası aklıma pek bir şey gelmiyor. Vengeance Will Be Mine ve Child of God'u kesinlikle dinentenmesi gereken parçalar. Ben sevdim ama ne den sevdigimi de anlatamıyorum. Belki de şu andaki ruh halime hitap ediyor... Hah şimdi aklıma geldi Glen Benton yıllar önce 33 yaşına geldiğinde öleceğini söylemişti, bu arada adam nerdeyse kırkına vurdu hala tıpkı yok. Hafiften tırtı adam mühr diye de düşünmeden edemiyorum :)

Cannibal Corpse

Gore Obsessed

Hatırıyorum da kuzeñen Butchered at Birth albümünü dinlerken auto reverse'lü teypte kasedin arkasını çevirmişik de şarkı değişimmiş sanmıştık. Sonra birkaç kere daha denedik hata olay aynındı ama en sevdigim Cannibal Corpse albümüdür kendileri :) Grubun sekizinci albümü olan Gore Obsessed 12 parçadan oluşuyor. Bundan önce de bir konser albümü çikan grup aslında uzun süredir ilgimi çekmiyordu. Ben de bu sayfaları yaparken yeniden eski dinlediklerime geri dönüyorum sanırım :)) Gore Obsessed klasik Cannibal Corpse rifferiyle dolu bir albüm. Sonundaki sürpriz de Metallica'dan No Remorse'u cover'lamaları. (Sürpriz fi lan kalmadı tabii artık.) Bleeding'den sonra ayrılan Chris Barnes'ı aratmayan вокалist ile grubun performansı bence çok iyi. Albümde Compelled to Lacerate, Mutation Of The Cadaver ve Hatchet to the Head benim hoşlaştığım parçalar. Ama yine de tüm bir albüm olarak zevk veriyor. Bana göre fazla dınlémeye gelineyen bu tarz albümler yerinde ve zamanında çok etkili oluyor :)

gorcan abi | gorcanabi@sektor8.com



neler oluyor

»»» Resmi web sitelerindeki açıklamaya göre Mr.Big dağılmış.

»»» Type O Negative gelecek albümünde yer alacak 9 şarkından oluşan demokrat piyasaya çıkarılmış.

»»» İsveçli gotik grubu Lake of Tears, beşinci albümleri The Neonai ile aramızda dönmeye hazırlanıyor.

»»» 2003 yazına kadar müzik yapmaya çalıştığımız Slipknot, grubun lideri Corey Taylor'un solo projesinin bitmesini bekleyeceğim sanırı.

»»» Testament ve Death eski gitaristi James Murphy, bennimdeki tümör için tedavi görecemis. (Death'te çalanlar la netli midir nedir?)

»»» Agustos'ta yapılacak olan Wacken Festivalinde Blind Guardian, Bruce Dickinson, Kreator, My Dying Bride ve Born Again gibi gruplar ile Mezopotamya de salıne alacakmış.

»»» Guns N' Roses eski davulcusu Steven Adler, yaptığı açıklamada Asl olmadan Slash, Izzy ve Duff ile grubu tekrar toplayabileceklerini açıklamış. Así siz Guns'ın Freddie'siz Queen gibi olacağını da iftira etmiş.

»»» Geçen ay odasında ölü bulunan Alice in Chains вокалisti Layne Staley'in ölüm nedeni kesinleşmiş. Eroin ve kokain karışımı.

»»» Metallica sekizinci stüdyo albümü için stüdyoya geri dönüyor.

»»» Unleashed yeni CD'sinde Venom dan Black Metal'i cover'layacakmış. Fakat sözleri biraz daha farklı olacak olan şarkının adı da Death Metal olaçakmış.

»»» Dave Mustaine'in Megadeth'i bırakmasından sonra, David Ellefson yaptığı açıklamada eğer bir teklif gelirse memnuniyetle Metallica'da çalacağım söylemiş. Şu anda da Al Pitrelli ile Sebastian Bach arasında tırnaklarım. Ayrıca David gitarlarını başırmış ve bilmem ekipmanını konserde giydığı cetekine kadar ebay.com'da satıyor. Ve fakat ucuzu giymiyor atletler 500 doları Explorer bas gördüm kafayı kurdum burda :)) İlgileniyorsanız davideffson.com.

»»» Jeff Hanneman'la Kerry King kayalıymış. Tom Araya girmis barışmışlar :)) Booooo

F R P

ANTASY OLE LAYING

Sana farklı bir strateji öneriyorum Artoo : Bırak, wookie kazansın!
(C3PO, R2-D2 ile Chewbacca oyun oynarken.)

-Dergiye göz atarken bu sayfada durmaya karar verdin...

-Dergiye göz atarken bu sayfada durmaya karar verdim...

-Çünkü yazılanlar çok ilgini çekti.

-Çünkü yazılanlar çok ilgimi çekti.

-Hatta dergide en sevdığın köşe burası...

-Hatta dergide en sevdığım köşe burası...

-Üstelik yazarları çok zeki, bilge ve karizmatik.

-Üstelik yazarları çok zeki, bilge ve... Hiş, ne diyon sen deminden beri ?!!

Cok uzak olmayan bir galakside bu yazı yazılmaya başlandığı sırada henüz Yıldız Savaşları Bölüm II : Klonların Saldırısı Türkiye'de gösterime girmemiştir, bir kaç gün içinde girecektir. Ancak güzide dergimizin donanım yazılarıyla ve yeraltı çalışmalarıla tanınan T. kod adlı (yuh artık!) elemanı, galaya bulduğu biletler ve Türkiye'nin geopolitik konumu sayesinde filmi tüm dünyadan önce seyretmiştir ("force ball!", "force olmaz böyle şey!"). Bu bize revalidir Level halkı?! Bu şahıs olur olmaz zamanlarda filmden sahneler anlatmaya başlamakta, hatta daha ileri giderek sonunu söylemeye ücret etmektedir. "Abi, bir de filmin öyle bir yeri var ki..." şeklindeki söylemler, dergimizde rahat huzur bırakmıştır. (Tuğbek'i gördüğümüz yerde, daha fazla yaklaşmasının diye "force push" kullanmaktan güç müç kalmadı dergide. Ama az kaldı az!...)

"Strike me down..."

Yalnız Tuğbek'ten -istemeden de olsa- öğrenmeklerim sayesinde merakım depresmeye başla-



...and I shall become more powerful...

di. Hem onun yorumlarını, hem de fragmanları göz önüne alarak, Episode II'nin aksiyon dozu en yüksek Yıldız Savaşları filmi olacağını tahmin ediyorum (Tuğbek Anakin ile Amidala'nın on dakikalık canım-cicim-sevgi kelebeğim sahnelerini atlatabilirseniz yaşadınız diyor!). Üstelik Yoda'yı bir diğer büyük usta Mace Windu (Samuel Jackson) ile birlikte ilk kez işin kılıçlarını kullanırken göreceğiz. Episode I'ın yarattığı kısmı düş kırıklığına ilaç olmasını bekliyorum. Yalnız, daha ortalıkta billboard reklamlarının olmadığı geçen ay, filmin Amerika'da 16 Mayıs'ta gösterime gireceğini söylemiş, "Galiba biz yine yaz sonuna kadar bekleyeceğiz." demiştim. Meğer George Lucas, Peter Jackson'um yaptığı gibi filmi tüm dünyada aynı anda gösterime sokmaya karar vermiş, iyi de yapmış. Bu sürücü lisansından dolayı nasıl özür dilesem diye düşündüm, bu ay köşenin tamamını Yıldız Savaşları'na ayırmaya karar verdim. Yukarıda "FRP" yazıyor, doğrudur, ama zaten bilim kurgu, çizgi roman vb. de frp'nin uzak akrabaları sayılmazlar...

Yıldız Savaşları adının artık başlı başına bir marka olduğunu biliyoruz, hal böyleyken her film, yeni oyuncular, yeni posterler, çıkartmalar, anahtarlıklar anlamına geliyor. Birbirini içinden çikan renkli parçalardan oluşan plastik işin kılıçları da yeniden revaçta olacaklar. Ama www.masterreplicas.com adresinde bu kılıçların en "lüks" olanlarını bulabilirsiniz. Hele Anakin'in orjinal işin kılıcına mutlaka bir göz atın, özellikle gece vakti asılidan ayırt edilemeyecek bir model! Kılıcı **görünce** çenenizin düşmesi olasıdır ama **merak etmeyin**, 125 \$ fiyatını görünce hemen **toparlanırsınız!**

Elalement işin kılıcı yapar da, D&D ile birlikte Star Wars Role Playing oyununun da sahibi olan Wizards boş durur mu? Hemen kural kitabıın yenilenmiş bir baskısını çıkarivediler. Oyunculardan gelen uyarılarla göre tekrar düzenlenlenen ve içinde Klonların Saldırısı'na ait bölgelerde bulunan kitap, masaüstünde Yıldız Savaşları'ni canlandırıbilmek için gereksinim duyduğunuz her türlü bilgiyi içeriyor. Onun da fiyatı 40 \$, **gözlerinizden** öner! Ağustos ayında da "Power of the Jedi" piyasaya çıkıyor. Jedi'lik müzesesinin ortaya çıkıştı, tarihesi, Jedi güçleri, vs. hepsine bu kitapta yer verecek. Hadi





onun da fiyatını söyleyelim: 27 \$ (Not alıyoruz, ya ikinci bir emre kadar bu adamların yeni bir kitap basmaları yasaklanacak, ya da üç vakte kadar zengin koca bulunacak!)

than you can possibly imagine."

Bir zamanlar bilgisayarının tüm sesli uyarıları Yıldız Savaşları'ndan derlenmiş biri olarak -ki hala windows açılırken Imperial Star Destroyer'in ışıkları yanıp sönüner ekranda-, filmler konusundaki bilgilme güvenirdim. Hatta "Your lack of faith is disturbing..." ya da "Let the wookiee win!" gibi bir iki replik de durur kafamın bir köşesinde. Ama geçenlerde bir araştırma yaparken Yıldız Savaşları hakkında gölgdede kalmış o kadar ilginç bilgilerle karşılaştım ki! Eminim sizin de ilginizi çekecektir. Buyrun, Yıldız Savaşları ve hiç duymadıklarınız, görmedikleriniz :

-Episode I'i dikkatle izlerseniz, Qui Gon'a "Why do I sense we've picked up another pathetic life-form?" dediği sahnede Obi Wan'ın saç örgüsünün sağdan sola geçmiş olduğunu fark edeceksiniz.

-George Lucas, Luke'u önce kadın olarak tasarlamış, ama Leia karakterini yaratıktan sonra bundan vazgeçmişti. Ha, Luke'un soyadı da Starkiller olacaktı!

-Darth Maul'u oynayan aktör, aslında dövüş



sahnelerinin nasıl olacağını göstermek için geçen bir dublörden başkası değildi. Lucas elemeni beğenince sesinin üzerine dublaj yaparak filmde oynattı (Bu da "Neden Darth Maul'un koca filmde iki üç repliği var?", "Adam filmde ya kazık gibi duruyor, ya da dövüşüyor, o kadar!" muhabbetlerini açıklar herhalde.)

-Dublajdan nasibini alan bir diğer oyuncu da David Prowse (Darth Vader) idi. Yalnız, Prowse, Darth Vader'in kendi sesiyle değil de James Earl Jones'un dublajıyla perdeye yansıyacığını filmi izleyene dek bilmiyordu!

-Chewbacca'yı canlandıran Peter Mayhew, filmden önce Londra'da bir hastanenin kapıcılığını yapıyordu.

-Episode I'de senato odasında Amidala'nın oylama istediği sahnede arka plan sol alt köşede E.T.'yi görmek mümkün. Georg Lucas'tan Spielberg'e hoş bir jest!

-Bobba Fett'in maskesinin arkadaki yüzü merak mı ettiniz? Episode V'te aynı aktör, Prenses Leia'yı Cloud City'de Vader'in gemisine götüren muhafizden başkası değil! Leia'nın Luke'a bir tuzaga doğru gittiğini anlatlığı sahnede yüzünü görebilirsiniz.

-Amiral Piett, birden fazla Yıldız Savaşları filminde görülen tek imparatorluk subayıdır (Diğerlerinin akibeti malum...).

-Wedge Antilles (Episode IV'ün başında C3PO ve R2-D2'nin sahibi, Vader'in bastığı elçilik gemisinin kaptanı, sonradan ası filosunun has adamı), her üç filmde de oynayan tek yardımçı oyuncuydu. Yirminci yıl özel versiyonlarında Bobba Fett'in Episode IV'e eklenmesiyle Bobba da bu ünvana ortak oldu

-Üstelik aynı Wedge Antilles'in (ya da gerçek adıyla Denis Lawson) ünlü bir de yeğeni vardır : Bugünün Obi Wan'ı Ewan McGregor!

-Episode I'de Leia'nın hücresinin duvarında, Episode IV'te Jar Jar'a dövüşen droidin sırtında, Indiana Jones Raiders of the Lost Ark'ta Misir'daki bir aracın plakasında ve daha pek çok Lucasarts yapımında 1138 sayısına rastlıracı. 1971 yılında THX-1138 adlı bir filmle sinemalı yaşamına başlayan adamın, ileride Yıldız Savaşları ve Indy'nin yaratıcısı George Lucas olağanı kim bilebilirdi ki?

-Episode IV'te Luke Ölüm Yıldızı'ni havaya uçurmuş, X-Wing'ini hangara parketmiştir. Ama savaşın heyecanından olsa gerek, Leia'ya gerçek yaşamda adıyla "Carrie" diye seslenir. Bu



hata dublajda düzeltilmiş olsa da Luke'un ağız hareketlerine balık gerçeği görebilirsiniz!

-Episode VI: Return of the Jedi'nin adı önce "Revenge of the Jedi" olarak kararlaştırılmıştı, ta ki George Lucas bir lise öğrencisi tarafından yazılan "Neden intikam Jedi düşüncesiyle baş dasmaz?" konulu tezi okuyana dek!

-Eski profesyonel halterci David Prowse'ye Chewbacca ve Vader rolleri arasında seçim yapma şansı sunulmuştu. O, karanlık tarafı seçti.

-Episode IV'te C3PO ve R2-D2'nin kontrol odasında yakalıp götürüldükleri sahnede arka daki Stormtrooper'a bakın, kafasını kapiya çarptığını göreceksiniz!

-Episode I'de gemi için yedek parça aradıkları sahnede, kurcalamakta olduğu droid Jar Jar'ın dizine tekme atar. Biraz daha dikkatli bakarsanız tekmenin dize değil, çok daha hassas bir bölgeye (gerci gungan anatomisini bilmiyor ama...) isabet ettiğini görebilirsiniz.

-Yine Episode I'de Qui Gon'un haberleşme cihazına yakından göz atın. Üzerine cipler ve bir takım elektronik aksamlar yapıştırılmış bir bayan jileti göreceksiniz!

-Chewbacca'yı canlandıran Peter Mayhew, filmden sonra Londra'daki hastanenin kapıcılığına geri döndü.

Batu & Gökhan | batuher@level.com.tr



PS: www.starwars.gen.tr'yi takip edin, kronoloji.starwars.gen.tr adresinde Elif "Mara Jade" Umar tarafından çevrilen ve Yıldız Savaşları evreninin filmlerinden taa 13.500.000.000 yıl öncesinden başlayan bir tarılıcısı var. Sith lordlarının ortaya çıkış, cumhuriyetin çöküşü, imparatorluğun yükselişi ve daha tonlu bilgi, 23 bölümde fazlasıyla detaylı biçimde anlatılmış. Ayrıca www.theforce.net'de tavsiye ederim.

PPS: herhalde duymuşsunuzdur, blind guardian konseri iptal, yorum yapmayıacagım.

IMPRESSIVE! MOST IMPRESSIVE!

George amca aklını başına devşirdi mi ne?

1984

Aslın bakarsanız köşe yazısı hazırlı ve hatta dizgiye bile verilmişti. Doğrusu pek iç açıcı bir yazı değildi, bir nevi içimi dökümüşüm sayfaya. Ama kimin ne umrunda ola ki? Kaldi ki benim bile umrumda değil artık kim ne dediği, buna kendim de dahil.

Sonra tam ögle vakti berber koltuğuna yattımlı o keskin usturanın kafa derimde tatlı gezinmesini hissederken telefon çaldı. Selçuk telefonun öbür ucundan nefes nefese bilet bulduğunu söyledi. Ardından Sinan aradı ve o da Selçuk'un bilet bulduğunu söyledi. Ben departmanlar arası iletişimim ne denli mükemmel olduğunu düşünerek ve başka birinin daha bilet konusunda arayıp aramayacağını merak ederek şirkete doğru yola koyuldum.

Bilet önemli bir nesnedir. Para denen kağı-

çıştırmayı yapmayı doğru bulmuyorum şahsen, çünkü gerçekten çok daha eğlenceli "çocuk filmleri" seyrettim, halen de seyrederim. Çizgi film yakalamak için sabahın köründe yatak yerine oturma odasına giden bir adamdan ne beklenir ki? Ama Lucas amca Episode 1 ile "çocuk filmi" olayının ötesine geçmiş, kokmayan ve bulaşmayan, eğlencelik bir şey yaratmaya kalkmıştı. Bir nevi kabak çekirdeği gibi yanı, ancak çabucak bıkılan türünden.

Obi Wan Has Taught You Well...

Sonra ışıklar sönüdü, karanlık bizi bağıra aldi ve sessizlik hakim oldu. Sinema salonundan bahsediyorum tabii, merak etmeyein yine o tuhaf yazılarından birine başlamak niyetinde değilim. Ve bir grup insan "HÜAAA" "FLYUU" sesleri ile

«Para denen kağıdın başka bir kağıtlı takas edilmesi ve o diğer kağıdın insana normalde giremeyeceği yerlere girmeye hakkı kazandırması olayı beni her zaman güldürmüştür.»

din başka bir kağıtlı takas edilmesi ve o diğer kağıdın insana normalde giremeyeceği yerlere girmeye hakkı kazandırması olayı beni her zaman güldürmüştür. Kağıtlar elden ele dolaşır, sizin cebinizden çıkip dünyanın öbür ucundaki bir herifin cebine gider. Burada ana sorun şudur, alightediniz biletin sağlığı olanak verdığınız paraya degecek midir?

All Too Easy...

Sinan, Selçuk ve ben arabaya atlayıp sinemaya doğru yola koyulduğumuzda kafamızda büyük bir soru işaretü vardı. Her ne kadar Tuğbek film'in iyi olduğunu söylese de, olur olmaz uyuya kalan bir adının lafına ne kadar güvenebilirdik ki? Öte yandan Cem filmin içeren olduğunu söylemişti, ama o adının da çeşitli konularındaki zevklerini birazcık olsun bildiğimizden, söylediğileri kafalarımızdaki soru işaretlerine ilaç olmuştu. Tek şare gidip Star Wars: Attack Of The Clones ile yüzleşmekti.

Bu noktada George Lucas amcanın bundan önceki filmi olan Phantom Menace ve Jar Jar Binks karakterlerini hatırladık, bu da midemize kramplar girmesine yetti. En azından benim mideme, çünkü şirin ve sakar yaratıklarla dolu bir Star Wars filmi daha seyretmeyi bünyem kaldırımayacaktı şüphesiz. Return Of The Jedi ve orada okla Stormtrooper avlayan minik ayıcıklar aklıma geldikçe sinirden beynim döner halen Ben bazları gibi Episode 1 için "çocuk filmi" ya-

bırlikte el çırpmaya başladılar. Her neyse, neden bilmem, sinema salonunda oynayan bir filmi alkışlamak ya da yuhalamadan yapılacak en büyük deneyoluklardan biri olduğunu düşünmüştüm hep. Ortamda alkışları duyacak bir aktör yoktur. Aktörler dünyasının başka bir yerinde filmden aldığı parayı yemekle meşguldüler.

Evet, film başladı. Ve Selçuk orijinal dublajlı filme bilet almış olduğunu görüp derin bir nefes aldı. Eğer tersi olsayı elimden çekceğe vardi şunu. Ve bizler oturup Attack Of The

M. Berker Gündör gberker@level.com.tr

Film giyinmiş mi? Bir halkla da başa norma yahu!

Clones izledik. Yıllar sonra adam gibi bir Star Wars filmi seyretmemen ne demek olduğunu yeni nesil anlayamazsanırım. Nesiller arası çatışma tabii, ben de Matrix izlerken o denli büyük bir heyecan yaşamamıştim.

Demek istedığım o ki, Episode 2 tüm belliştilerimi aşan bir film olmuş. Bu defa tamamen yetişkinler için yapılmış, savaşın savaşa benzendiği, arka planda büyük bir politik entrikasının döndüğü, mäsum bir aşk hikayesi kisvesi altında bir insanı delirmeye iten sebeplerin irdelediği çok güzel bir film bu. Anakin ve Padme arasında yaşanan aşk aslında bir diktatör ve bir demokrat arasındaki ilişkiye de ortaya koyuyor. Zaten aşk olmalarındaki en büyük sebep zıt kutupların birbirini çekmesi kuramıdır kanımcı.

Teşekkürler Lucas amca ve onun işbirlikçileri! Yıllar sonra bize adam gibi bir film sunup hayalgücümüze hitap ettiğiniz için teşekkürler! Artık filmlere oyuncak ayılar doldurmadığınız için teşekkürler! Ve Jar Jar Binks'e hayatının sakarlığını yapıp galaktik bir iş savaş başlatma imkanı tanındığınız için teşekkürler! Pöh, o sefil yaratığın ikinci filmde de rahat durmayacağı bilmem gerekiyor! ☺

► Tedaviden önce ve sonra!



ejderhanının



Allahım köşe yazısı yazıyorum!

İsyan ediyorum artık sıra bendeeeeeee

Aaa ama nereye kadar gitmek bu böylesi? İyiki Fırat dergiye girdi ya. 5 aydır bi köşe yazısı yazamadım. Bana ne kardeşim adam Gamepro'dan geldiğine geldi. Eh iyi yanı burada bir tokatlanacak adam benimiyim yanı? Tuğbek'le Sinan müdür olduğu için devamlı yazar, Berker dergisi ilk çırkan adamıdır, zaten köşemini elinden almak biraz cesaret ister. Malum o cüssesiyle eliniz alıp eeeeeee ne yapsa, ne yapsa eeeeeee yanıt sonuçta ne yaparsa yapsın opeyi canınız acıယaktır. Eh Serpili hem zeki hem çevik hem güzel o da yazmazsa olmaz. Geriye teklikecek bir ben kalyorum galiba. Kimse kimliğin diye sesimizi çkartmadıkça tepenizde bindiniz. Is-

ögrenenecek bir şeyler yardım. Bir konuya ne kadar iyi bilerseniz bilin mutlaka bilmeliğiniz bir şeyler çıkar veya yeni şeyler icad edilir ve siz onları öğrenmek zorunda kalırsınız. Zaten iki kelime benim genel hayat felsefemi belirler: "Değişmeyen tek şey değişimdir" ve "Bildığım tek şey aslında hiç bir şey bilmediğimdir". Bu yüzden öğrenmeye bayılmam. Böylelikle hiç bir zaman yaptıklarınızdan sıkılmazsınız. Eğer bir şey siz artı gelgitirmiyorsa ve size bir şeyler kazandırmıyorsa zaten ister istemez siz sikmaya başlar. Bu ilişkiler ve arkadaşlıklar içinde aynıdır. Senelerdir bir sürü şey paylaştığınız arkadaşlarınız bir süre sonra yerlerinde saymaya

« Yalnızca 200 kişilik bir yazı bu »

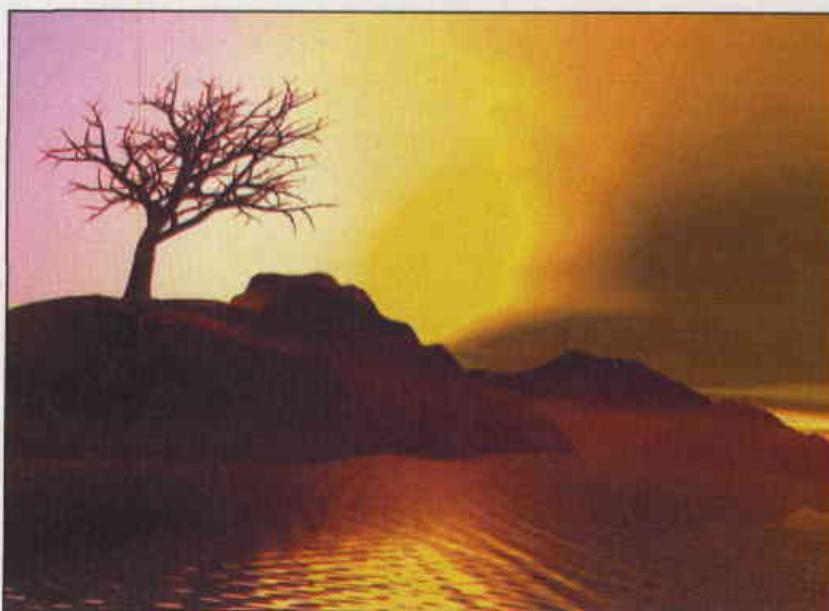
yan ediyorum artık. Nereye kadar ya nereye kadar gitmek bu düzen? Vermiyorum kardeşim köşemi kimselere Allah Allah! Ha bu dergi yönetimine! Şimdi gelelim ikinci konuya.

Afra tafra

Ben şimdide kadar köşe yazılarında hiç dunyev konularda bir şeyler karalamaktan hoşlanmamışım. Genelde bunu çok az yaparım. Çünkü hiç bir zaman hayat hakkında ahkam kesecek kadar büyüğeceğimi düşünmem. Her zaman

başladığında siz ise kendinizi daha da ileriye götürdüğünüzde ortak yanınız yillardan yillardan azalmaya başlar. Bir yerden sonra ise birikimler uçurum halini alır ve belkide 10 yıllık arkadaşlığını sıradanlaşır. Çünkü paylaşacak bir şeyiniz kalmamıştır. Aynı şeyi daha özel ilişkiler içinde rahatça söyleyebilirim. Kitap okuyormusun? Hayır, zaman bulamıyorum, param yok vs (hepsinin bir çaresi var halbuki). Peki herhangi bir aktivite yapıyormusun? E sinema falan işte. Eeee başka? İşte güzelim, alımlıym, seksiyim, üzerimdekilerde

O Mevsimlerle o bile değişir.



Burak Akmenek burak.level.com.tr

Gelecek ay Köşe yazısı yazabileceğini düşünmüyorsunuz? Kesintikle hayır. Sinan kesintikle müdahale edecektir. Değilmi sevgili müdürüm benim?

Sinan'ın soru oluyor kaldıracak. Ben bu kadar yazı yazdıktan sonra şu üç soru için kavrum kavramakta tam ne dersin? Sinan'dan cevap bekleyecektim...

Belediyeler şu kavakları dikmeselerde biz hisseden kurtulsak. Yok belediyeler süreli sağa sola kez kez, bir sürü hatalı iş yapmasalar olmaz. Tek isteği in�a 1000 soluklu çözümler üretmeleri. Şimdi bu ağaçların yerine yenisini almak, eskileri söküp onları dikmek falan bir sürü para ve emek demek. Tüm bunlar ise vergilerimizin havafara savrulması manasına geliyor. Şu an zamanında düşünseniz olmaz mı beyler?

Valentino... Evet ama Beşiktaş'tayken kafanı kaçıran bir yere vursan sesi Bakırköy'den duyulacak! (İstanbul'u çok iyi bilmeyenler için not: Ara- da bir kaç on kilometre var). Ya ağaçlar bile değişir! Yani oduniara haksızlık etmek istemiyorum burada. Ha yanınızda ayaklı bir boşluk gezdim istiyorsanız o sizin tercihiniz tabii. Malum bazen ihtiyaç anında el altında olmalar gerekebilir :)

Gel keyfim gel

Hayatın tadını burada bulanlardanım ben. Devamlı gelişmek, devamlı farklı bir şeyler yapmak ve öğrenmek. Öğrenme hastalığı da denemeli buna. Şimdi yazılı buradaya kadar okuduysanız yukarıdaki satırlara bakıp "adam ahkam keseme deyip basbabağı kesmiş işte" diyebilirsiniz. Yok valla kesmeyorum. Tek yaptığım oyular dışında kalan nadir köşe yazılarından birini yazarak kendi hayat görüşümü sizlere anlatmak o kadar Bunu yapıyorum çünkü ilişkiler mevsimi geldi artık. Artık yaz aşkları zamanı. El ele deniz kenarında akşam yürüyüşleri, açık havada sirt üstü yatıp beraberce yıldızları izleme ve iki kat fazla hayal kurma zamanı. Bende bu arada içimi birilerine açmak istedim. Aklıma sizler geldiniz bir anda. O yüzden bu yazı herkese, ama özellikle beni çok iyi anlayacağımı düşündüğüm 200 kişiye gitdiyor yalnızca. Uzun zamandır ara arada olsa devamlı olarak mallaştığım kişilere gitdiyor. Ve ben köşemi ilk defa bu kadar özel amaçlarım için kullanıyorum. Bunu yapabilme lüksüne sahip olduğum için de çok mutluyum. ☺

siz,sizolun...

«Hiç kimse bir yerlere varmak için çabaşaması gerekmek. Çünkü aslında hepimiz varmak istediğimiz yerdeyiz.»

Böyle başlıyor kitap. Uzun bir ismi ve hatalı bir yazarı var ama bunlar önemsiyor. Önemli olan kitapta yazanlar. Asla bulamayacağınız ve asla varolmayan bir kitap işte. Şöyle devam ediyor...

“Eğer öz varlığımın bilincine varabilseydim, kendime yakıştırdığım kişiliğe göre davranışmayı bir yana bırakır ve böylece gerçek beni bulurdum.”

Çevrenizdeki insanlara bakın. Kaçı bir bütün olarak gözüküyor? Özü sözü bir olmak derler ya... bununla hiç ilgisi yok. Karşınızdaki, çevrenizdeki insalar size de sürekli kabuk değiştiriyor gibi gelmiyor mu? Sanki büyük bir piyesin içindeki ve sürekli karakter ve rol değiştiriyorlar. İnsanları tanıtmak neden bu kadar zorlaştı? Bazen tam karşınızda dikkat rol kesiyorlar hani. Bi-

lik kazandırmak isteği, doğanın yapısına aykırı. Bu yüzden olduğumu sandığım soyutlanmış, güdük ikinci ben olanaksızın pesinde koşarak kendini durmadan yinelenen doyumsuzluklara, diğer doyumsuz, kırık ikililerle bitmek bilmez çatışmalara mahkum ediyor.”

Dark Side'a giden yol

Üstelik yüz yüze değilseniz bunu daha da abartıyor insanlar, hele ki sanal alemdede. Bambaşka insanlar oluyorlar. Ama başkası olmaya çalışıkça insan gerçek olan varlığını ezer. Çünkü gerçek kendisi daha da geri planda kalır, ondan uzaklaşıkça onu aşağılamaya, daha az beğenmeye başlar insan. Bu beğenmediği kişiliğinin tanınmasından korkar. Gerçek varlığı-

«Hayal ettiği kişi olmayı başaramamış büyük çoğunluğun bir parçasıyım.»

liyorsunuz aslında o kişi olmadığını, belki sadece “cool” olmaya çalışıyor, sadece “trip” atıyor. Veya daha okulun ilk yıllarından popüler olanlara özenip onları taklit edenleri görmüşünüzdür mutlaka. İnsanların en büyük derdi hep kendileridir. Ve sürekli başka bir olmaya çalışır, sürekli kendini başkalarına beğendirmeye çalışır. Çünkü olmaya çalıştığı insanın kendisinden daha iyi olduğunu, daha fazla sevileceğini düşünür insan. En büyük yanılığı da bu değil midir?

“Karşıtlardan yalnızca olumlu olana sürekli-

nin hareketlerinden dolayı kızmaya başlar, ona kin duyar. Ne demişti Yoda usta: “Fear is the path to the dark side. Fear leads to anger. Anger leads to hate. Hate leads to suffering.” Bence bahsettiği tam da buydu.

“Olduğumu sandığım ikinci ben kendimi tınamama bir izin verse, aslında gerçek benin ‘karşılardan üzüldüğü, ikiliğin olmadığı, tam ve bölünmez olan gerçeğin yaşanması’ olduğunu anladım.”

Öyle ya da böyle. dünyadaki kimse tam olarak kendisi değil, hele bu çığda. Önemli olan gerçek bize ne kadar yaklaştığımız. Maskelerimizi, olmaya özendiğimiz karakterleri, bizi farklı görmek isteyen çevrenin düşüncelerini ne denli bir kenara atabildiğimiz. İyi ya da kötü! Ne ister O olmalyız. Çünkü bizden daha iyi olduğunu düşünsek bile farklı bir karaktere bürünmek tek bir şeyi getirir bize “kimse olamamak”. Dünya ona salt kötülükle getirmiş büyük liderlerle doludur. Bütün bir ulusun sevgilisi olmuş, milyonları arkasına almış bir kişi nasıl olur da sayısız insanı gaz odalarında boğdurabilir. Çünkü herkesin sevgisini kazanmak için başka bir karaktere bürünür insan ve bu onun içini karartır.

cesur yeni dünya



Tugbek Ölek tugbek@level.com.tr

İyiyim ki sizsiz bir adaya gideceğiz. Sans bir oyun sistemi ve yanında istedığınız kadar oyun alırsınız hakka verdiler. Yasna Playstaton 2'ni, Xbox'ını yoksa Interneti alırsanız nüfer bir PC'ni alıksız istediniz! İssiz adaya gitmekteki zorun na?

Ya herşey sun güllersem işte siz biri! PC'yi secedirdim heralde ama Interneti olmadan nasıl Süper PC oluyor tartışılır.

Ya her guyi süper işte suna surf Internet yok. İyi Playstation 2'aldım.

Ya ne çabuk döndün, PC'yi kauf! Sorun çıktıça nerden bulucam sürücüyü, yamayı. Yok İlk günden dağıllır sıradan o alet zaten uğraşılmaz. PS 2 alıym ben. Bu arada adada elektrik vardır heralde di mi, kalmayalım ortada?

Özbenliğini bulmak

“Erdemli kişi kendisinin bilincinde olan kişidir. Gerçek kişiliğimizi bulmak ise olduğumuza sandığımız kişiyi ve bu yanlığının getirdiği duyguya ve davranışları an be an inceleyip tanımlamakla mümkündür. Yanlığımızın, yakıştırma kişiliğimizin bir anlık aklı ve bütünüyle kavrunuş, o an için bu ikincili oyununa son verir. Her konuda, her an, her ne yapıyorsanız, ister övülesi, ister sövülesi, ister zevkli, ister tatsız, ister eylemsel, ister duygusal, hep ama hep uyanık olun.”

Kitap böyle anlatıyor kendimizi bulmanın ve sahte karakterlerden uzak durmanın yolunu. Herşey uyanık olmakta, kendinin farkında olmakta. Çünkü böylece rol yaptığımızda, başka bir karaktere büründüğümüzde bunu farkedebiliriz. Eğer uyanık olmazsa başkası olduğumuza herkesten önce kendimiz kanarız. Ve o zaman bu oyunda çıkış olmaz bizim için.

Son alıntımdan kitaptan değil. ICQ'da beni anlatan sözler...

“Hayal ettiği kişi olmayı başaramamış büyük çoğunluğun bir parçasıyım.

Ama buradaki varoluş sebebi bu değil. Hayal ettiğim kişi olamayacağımın ve bir icq betiliği olarak hayal kişimi yaşammanın beni tatmin etmeyeceğimin farkındayım. Aldous'un dediği gibi "burada ve şimdi çocukların".

Bu ay siz ne kadar siktim veya ne kadar düşüncelerimi aktarabildim bilmiyorum. Ama yaşamda herkesin seçtiği bir yol, inandiği bir felsefe varsa, benimki de bu. ☺



uykudan önce

Sadece uykudan önce değil, büyüdüktan sonra da masal...

Bilinmezin binbir çeşidi üzerine binbir tak-layla binbir masal anlatmış, çocukların uykuya göndermiş, sömnedeki son odunun son çitirisini da duymuş, gözlerinde uykunun yaşa-ri, dizlerinde romatizmasını gizleyemeyen bir battaniye... "Masalçı" az çok böyle şekillenir zihinde. Çocukluğu masal dinlemeden, sadece okuyarak geçmiş olanlar için bu modele, tâ-nimsiz bazı düş parçaları eklenir. Onların masalçı, yazarın kendisidir. Dokunaklıdır. Dokunulmazdır.

Bu dünyaya uyuşmayan, onun kurallarına karşı gelebilen her şey gibi masalları da kutsayan bir yani var insanın. Herhangi bir kurguya

meyeceği bir takım tanımlarda gizli. Yine de bu masal anlatıcısının, en azından bilinen bazı özelliklerinden bahsetmekten geçsem yok hiç.

Tam ismi Semed Behrengi, Tebriz doğumlu bir Azeri. Hayatını Azerbaycan'ın köylerinde öğretmenlik yaparak geçiren Behrengi'nin, on satırlık bir önsözden okunduğunda insanı daha fazla yaralayan bir hikayesi var. Hele ki çocukluğunuzdan kalan Behrengi tiplenesine beyaz saçlar, beyaz sakallar yakıştırılmışsanız. Birkac yıl önce, az önce bahsettiğim şekilde, yani yeni basklarını yapmışlar diye sevi-

« "Masallar, gerçeği ne kadar yansıtrsa o kadar başarılı sayılan ekip işi ürünlerden ayrı bir yerde, keşfedebildiğiniz ölçüde sade ve alımlı, beklerler. Anlatıcıya o saydam, buğulu görüntüyü veren de anlattığının masal olmasıdır herhalde" »

aynı yere koyamazsınız. Masallar, gerçeği ne kadar yansıtrsa o kadar başarılı sayılan ekip işi ürünlerden ayrı bir yerde, keşfedebildiğiniz ölçüde sade ve alımlı, beklerler. Anlatıcıya o saydam, buğulu görüntüyü veren de anlattığının masal olmasıdır herhalde. Bir de çocukluktan kalma bir hayal olması.

Büyük harflerle Behrengi

Yüz yıl uyuyan bir prensesin şimdiki hayatınız üzerinde hiçbir hükmü kalmamıştır belki ama ilk oyuncanız gibi onu da sakladığınız yerden çıkarıp atmak kolay değildir. İstemezsiniz zaman. Çocukluğun izlerini silmek insanı eksiltir, hayatı kolaylaştıracağı durumlarda bile.

Bir de üzerinden yıllar geçtikten sonra, yeni basklarının yapıldığını görünce dayanamayıp alınan masal kitapları vardır. Bunlardan biri benim için Behrengi'nin masalları. Şimdi dönüp bu ismin çocuklukmdaki karşılığını bulmaya çalıştığında, anlatmaya kıymayacağım şeyler çıkıyor karmaşa. Anlatmaya kalksam bile bir türlü tam olarak ifade edemeyeceğim. O yüzden Behrengi, büyük kırmızı harflerle yazılmış büyük bir başlıktır. Bunun ötesindekiler, o kırmızı harflere bakan çocuğun kelime hazinesinin asla yet-

nerek aldığım üç Behrengi kitabı onşözünde doğum tarihi 1939, ölüm tarihi 1968 diyor. 29 yaşında öldürülmüş Behrengi. Daha önce okuduğumda hiç mi farketmemişim bunu, ya da anlayamamış mıyım... Hatırlıyorum. Belki de o eski kitaplarda böyle bir biyografik bilgi yoktu. Bilmiyorum.

Küçük Kara Balık'ın, Bir Şeftali Bin Şeftali'nin, Püsküllü Dev'in anlatıcısının kısa hayatı, Behrengi'yi de masalın bir parçası yapıyor. Anlatıcının büyüsü, isteseniz de istemesiniz de anlatılanları geride bırakıyor. Okuduklarınızda, çocukken iskaladığınız bir başka masal bulmuş gibi oluyorsunuz. Ama daha fazla anlatmak istemiyorsunuz, yani istemiyorum.

Büyük harflerle siz

Velhasıl bayanlar bayalar, arada bir de olsa ilk okuduğunuz ya da dinlediğiniz kitaplara dönüp bakmanın, benim burada anlatamayacağım ama muhakkak ki önerdiğim bir etkisi var. İlk çocukluğunu okumaya fırsat bulmadan ta mamlayanların bile küçük bir hatırlama seansıyla bir sürü şey bulacağı fikrindeyim. Bunun ille de bir Behrengi kitabı olması gerekmeyip, hatta ille de bir kitap olması da gerekmeyip. Büyü-



Serpil Ulutürk serpil@level.com.tr

Anlaşılır, masal uyanın diyecek zaman da şiveli ben tam bilmiyorum, ne olursam? Guliver olabilir mesela. Üstünden biraz zaman geçince de Alice.

Yazın ne gibi? Evet, bu yıl kısa da olsa bir bahar yaşadık ya; şimdi güneş beş ay tepeümüzden bakar artık.

Sakınca mı var? Evet.. Fazla sıcak fazlaaa, ağaç şakıpları, sormayın soru. Gidiyorum ben.

mek, aşk suratlı meseleler üzerine bir ton kafa yormak, istemesiniz de yapmak durumunda kalacağınız kaçınılmaz bir şey. Ve zaten ilk çocukluğunda kalan kitapların, şarkıların, oyuların, hayali arkadaşların bu kadar kıymetli olmasının sebeplerinden biri de bu aşık suratlı yeni hayat. O yüzden arada bir geri dönmek gerekiyor. Ya da en baştan başlamak, masal bu ya..



inbox



Merhaba okur kitesi, naapiyorsunuz, iyi misiniz, sıhhatte misiniz? Bakın ne mektuplar var bu ay, okuyun şenlenin.

ÇALIŞAN GENÇLİK

Merhaba Berker ağabey,

Su an ne yazmam gerektiğini bilemiyorum ama bildiğim bir şey var. Sen ne bir edepsizin Adı demesile küçülürsun nede benim övgülerimle büyürsun, sen hep bildiğimiz yada bilmediğimiz ama sevdığımız Berker ağabey olarak kalırsın. Dediğin gibi biz Türk milleti çuvaldızı sevmeyiz ama karşımızdakini zevkle çarmıha gereriz. Ben dergiyi okuyorsam o ucibik ama benim için değerli oyular için değil daha değerli olan sizler için okuyorum. Bence hiçbir şey bana elimde dergimle geçirdiğim dakikalarda aldığım zevki ve yazılarınızı okurken hissettiğimizi veremez. Bu kesinlikle abartı değil bu benim gerçekim artık işyerindeki yorgunluğum ya da evdeki sorunlar yüzünden zaten oyun oynamıyorum ama dergimi okumak bana yetiyor.

Bence siz 18 yaşında değilsiniz 30 yaşlarında bir adamsınız.

Ben küçüğüm ama hayatı tanıyacak kadar büyüğüm belki hayatı hakkında hiçbir şey bilmiyorum ama birçok insanın daha çok biliyor. Daha fazla uzatıp değerli vaktini ve Jedi Outcast'in sen de kalan tadını bozmayacağım, sağıtlıca kal Berker ağabey.

Saygı ve sevgilerimle

Abduallah Fatih DOĞRUER

Sevgili Fatih,
Hani o köşeler olsun, oyun açıklamaları olsun zirvalayışlarınız var ya, onların tüm maksadı arkadaş gelenlere hayatı hakkında öğrendiklerimizden bir tüyo verip işlerini biraz daha kolaylaştırımıza yönelik çabalar işte. Biz Level editörlerinin çoğu artık "olgun" denen yaşa gelmiş insanlar sayılırlar. Sinan olsun, Tuğbek olsun, Serpil olsun, herbirisi hayatı boğmuş, kendi çaplarında tecrübe edinmiş insanlar, halen de boğuşuyorlar. Fırat ve diğerleri biraz daha gençler tabii, ama onlar da belli bir hayat tecrübesi biriktiren insanlar. Bana hiç bakma, ben zaten deliyim. Doğduğum gün gözlerim fıldır fıldır dönüymüş, doktorlar zor kaçmış doğumhaneden. Bizim derdimiz sadece "gözelim-eğlenelim" tadında bir geyik dergisi çıkmak değil. Biz geriden gelenlere dilimiz döndüğünce doğru bildiklerimizi de aktarmaya çalışıyoruz. Maalesef bunu bizden başka yapmaya çalışan pek fazla kurum kalmamış gibi görünüyor. Ha, tabii ki hata da yapıyoruz, yanlış konuşup

kalp de kiriyoruz, kendi bunalımlarımızla boşuşurken derginin lezzetini de düşürebiliyoruz. Ama biz insanız be kardeşim, mükemmel olsak bu gezeğende ne isimiz olurdu ki zaten? Takardım sırtıma kanatları, mis gibi uçardım boyuttan boyuta, di mi ama?

ZOMBİ VADİSİ

Vadiden gelicek haberı bekliyodu zombiler. En sonunda zafer çığırlarıyla dolu bir parşomen geçti ellerine yeraltından. Bekledikleri şey gelmişti. İçinde aynen şöyle yazılırdı:
"Sevgili Madd;

8. sınıf ne kadar iğrençmiş. Ya bide LGS denilen Limonlu Geyik Salatası çıkarmışlar, tadi da iğrenç, yemek masası da... Benim en çok üzüldüğüm sınavı gece gündüz hazırlananlar, hıkimse demiyor mu bunlara sınavı kazanamazsan dünyanın sonu değil, kazanabilirsin de, kahbedebilirsin de diye. Sınav hazırlayan adamçağızların ne sorabileceği üzerinde o kadar çalışma felan yapıyorlar. Aslında

benim derslerim çok çok iyi ama günde 1-2 saat felan çalışmaya. Neyse kısaca inek felan değilim. Gençlik çağlarında çocukları at gibi koşturmanın anlamı nedir? Yanlış anlamayın çalışanlara haker etmeliyorum.

Bir ara banada "Level da aksan değişti, artık eskisi kadar zevk alımiyorum, ama bırakamıyorum da, kahretsin" virusu bulaşmıştır. Gerçekte de böyleydi ama geçen ay bi okura verdiği saygılı ve ciddi çizgisini korumaya çalışıyoruz cevabin, anında yoketti bütün trojanları. Ya aslında şunun farkına vardım; bilgisayar oyuncuları ciddidir ve geyiklerle, yıldızkırlar onu aşağılamış oluruz. Tamam bir oyunu oynamak eğlencelidir, ürkütür felan ama bizim de bu işi ciddiye almamız gereklidir. Sizi tebrik ediyorum.

Ayrıca sizden bişey istiyicem. Dergide bi 4 sayfalık RPG yazı (tam olarak ne dediğini bilmiyorum) köşesi oluşturur musunuz? Sinan abının Baldur's Gate ve Undying'in incelemesinin başındaki gibi. Ama editörlerden, yada iki sayfa editörlerden (tercihim blax), iki sayfa okurlardan. Bir de mümkünse FRP köşesini artırır mısınız? Gerçekte en sevdiğim köşelerden biri.

Kalın sağışıklık(!).

"BIGMONTEAUS"

Zombiler bu yazının savaş meydanında elf biçen MonTeaus'tan Madd abimize gizli mesajlarla dolu, cephanelerinin bittiğini, daha fazla level ve

oyun istediklerini anlatan bi mesaj olduğunu anlıyor. Ve hemen mezarlığın yakındaki bi evdeki çocuklara toplu halde "boöö" diyerek kaçırır, zombilerin gizli adresinden internete bağlanır ve level@level.com.tr adresine maille yollarlar, hirr, Sevgili Zombi,

Öncelikle şunu söyleyeyim, fazla yaklaşma yoksa "Turn Undead", yaparım. Tabii şimdilik "Ölü döndürme" olayını çok fazla beceremiyorum, sadece oldukları yerde dönmüyorum, ama ne yapalım, idare edeceğiz. Öte yandan LGS, OSS, HASSS, BUNEBE? felan gibi sınavlar iyidir, hoşтур ama bir noktada boştur. Dünyanın yüzde 99'luk bir kesiminde eğitim sistemleri gençlere kafalarının içindeki beyni kullanmayı öğretmez maalesef. Peki gençler ne yapacak? *Mecbur* kendi kendilerini eğitmek zorundalar, yoksa yıllarca direk yürütüp sonrasında sadece eşşeklikten, diplomali bir eşek olmaya terfi etmekten kurtulamazlar. Uzun lafın kasisı, beynizi kullanmayı öğrenmeniz lazım, bu hepimiz için geçerli tabii, sadece gençler için değil. Bunun başka çaresi yok, olsa kitabını yazar deveyi hamuduyla götürürüm. Di mi ama?

Diğer yazdıklarına bir yorum getirmiyorum, yüreğinden geçeni dökürüşün. İsteklerin ise ilgili makamlara iletildi, fetva bekleniyor. Çıkarsa yaparız sana bir güzellik. Hadi kal sağıtlıca, kafanı fazla taknamaya çalış.

FRP? HMMM...

FRP dergisi çıkartmayı düşünüyorum musunuz? Bir süre önce bir FRP dergisi çıkmış ve sonra kapanmıştı. Ama durum şimdiden çok değişti. O zamanlar bilinmeyenler, şimdi popüler oldu. Üstelik piyasaya bir çok kitap çıktı. Yayınevlerinin işbirliği ile bir FRP dergisi çıkartılabilir diye düşünüyorum. Ne dersiniz?

İkinci internette bir çok öykü sitesi var ve bunlarda kitap olmaya bile aday bir çok hikaye var. www.xasior.com bunlardan biri. Pek çok var. Bunlara (Fantastik Kurju üzerine olan öykü siteleri) dair bir yazı ilye olabilir.

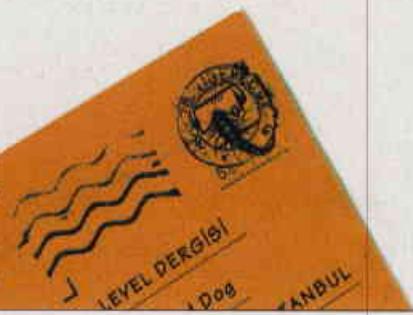
Sadist Vampir

www.frpsitesi.cjb.net

Sevgili Sadist,

Her ne kadar *yayınlık* ya da ekonomiyle hiçbir alakası olmayan, oturduğu yerden ahkam kesmeye pek seven bir *grup* denyo devamlı olarak bizim bir "medya devi" filan olduğumuzu iddia etse de, biz aslında öyle değiliz. Son derece kısıtlı kaynaklar ve personelle olan dergileri yürütmeye çalışmaktan ebemiz kosalanlı, hele şu canina yandığının bitmeyen krizi tekerimize fena çomak sokuyor. Tabii zaman içinde durum düzeltir, memleket gülük gülistanlık olur (*Puhahahaaaa!*), bizler de yeni projelere imza atacak hale geliriz, olur mu

outbox



olur. Aslında fikir fena değil, ama yoktan yonga kopmuyor, biz ne yapalım?

ÜCRETSİZ YAĞ DEĞİŞİMİ

Sanal dünyyanızı girecek sizleri sorularımla başbaşa bırakıyorum... Gibi bir girişle sizleri selamliyorum (ykama yağlama yapılır :)) sorularına geçiyorum:

- 1: sizin açık adresiniz nedir ve siz ziyarete gelebilirmiyiz? Nasıl çalışmaınızı merak ettiğim için soruyorum
- 2: Bu yeni çıkan oyunları demolarını siz nereden alıyorsunuz? Internet'ten mi buluyorsunuz yoksa oyun yapımcıları oyunlarını tanıtmamanız için sizlere bu oyunları veriyorlar mı?
- 3: Her zaman dergilerini almadığım için bana mail atabilmisiniz cevap için, dergide de yayınlaşan kötülük olmaz hanı :)

Sanal dünyyanızı girdiğim gibi çakarak siz ebedi kararlığınızla başbaşa bırakıyorum. Nasıl sonuç ama? Hepinize başarılar diliyorum...

Yücel Aydemir

Sevgili Yücel,

Bilader bir zahmet hazırlıktır kaputu açmışken radyatörle sileceklerin suyunu da bir baktım. Niha, cevaplarına geçiyorum. Geçiyorum. Geçccc-tim!

1) Açık adresiniz derginin künnesinde mevcut, ayrıca kapımıza gelmek isteyene açık, şayimiz kahveniz her daim hazır. Amma velakin gelmeden önce bir telefon et ki oysaya düşmeyeşin. Ayrıca gelip etrafı bakınip hayalkırkılığı içinde "Hmmm" der ve tek laf etmeden arkani dönüp gitmeye kalkarsan çok kötü yaparım söyleyeyim. Kasımpaşa'dan Pendik sahiline dek kazmaya kovalar, orada da Sinan'a devrederim seni.

2) Dergi ve CD materyali için hem Internet, hem de oyun şirketlerinden faydalaniyoruz. Senelerce uğraştıktan sonra kendimizi dışında TÜRK-LEVEL olarak kabul ettirmeyi başardık. Haliyle az çok herkes ciddiye alıyor, materyal göndermeye fazla problem çekmeyiyorlar. Bir de bizim bir patron var burada, büyük patron, kendisi büyüğü müdürü nedir bilmiyoruz ama, en gicik yabancı firmaları bile iki saniyede kuzuya çevirebiliyor. Aslında birazda o yüzden zam istemeye felan tırsıyorum, Polymorph çakıp tuhaf birşeye dönüştürülebilir yani. Belli mi olur? Şu saatten sonra bir de kuyruk feylan edinemeyelim durduk yerde.

3) Yayınladım işte mektubunu, haydi gül, eğlen, coş. Durma, sevgiline koş! Bu şarkiya Mister No okumuş olanlar bilir, hey gidi hey.

İLGİNÇ!

Merhaba,

Öncelikli olarak aylık Level dergisini sürekli olarak incelediğini belirtmek isterim. Yalnız dikkatimi ç-

ken bazı unsurları sizler ile paylaşmak istedim. Niçin yayınlarınızda sadece erkeklerin gözlerine hıtap edecek çizimler yada reklamlar koymuyorsunuz? Ben bir bayan olarak bunu yadırgıyorum. Ve çevremde Level okuyan diğer bayan arkadaşlarınımda talebini dile getiriyorum. Niçin dekolte ya da çıplak bayan çizimlerin yada reklamların olduğu kadar erkek çizim yada reklamlarına da yer vermiyorsunuz. Görsellik sadece bayanlarda yok, Erkeklere de olduğuna inanıyorum. Sizden rıcam aylık çıkartılan LEVEL derginizde görsel olarak bayanların da hoşnut kalacağı çizim ve reklamlara yer vermeniz olacak. Belki bu tarz bir mail ile ilk kez karşılaşıyor olabilirsiniz ama ben bunu LEVEL editörlerinin yakından değerlendirmelerini arz ve rica ediyorum.

SAYGILAR

Betül VAREL

Sevgili Betül,

Aslında bu türden bir soruya ilk defa karşılaşmıştım, ve inan bana aynı sorun dünyanın her yerinde var. İşin doğrusu bilgisayar oyunları henüz tam anlamıyla olgunlaşmış sayılmazlar. Ancak son 3-4 senedir oyuncu kitlesi büyümeye, her yaş ve cinsiyetten insanları içine almaya başladı. Bugün bile bilgisayar oyunları yüzü sivilceli, ergenlik dö-

projelerini şüphesi etkileyecektir.

Ha bu arada, birşey daha. Lütfen bir daha mail atarsan sonunu "arz ve rica ederim" şeklinde bağlama. Bir an kendimi dilekçe okuyan bir devlet su işleri müdürü felan gibi hissettim, şirazem kaydı. Lütfen yanı.

KARA PERDE

Merhaba Berker abi

Bu yazıyı okuyucu köşesini okuduktan hemen sonra yazıyorum. Aklım şu size haddinden fazla ithamlarda bulunan şahısta kaldı. Aklıma geldim, geçen sene bu zamanlarda ben de size böyle hakaret dolu olmayan ama öfkeyle bırtıkta yazdım ama yollamadım. İyi ki de yollamamıştım sadece o kaçırdı hala saklıyorum, arada girdip bakiyorum ve "Ben ne haldeydim ya?" diyorum. Eminim o arkadaş bu sene üniversite veya benzeri bir sınava hazırlanıyor. Geçen sene ÖSS'ye ilk kez girecektim, işe 3 teydim, bir yandan dersler bir yandan sınava, ama ben işin ciddiyetini anlamamamıştım. Geçen sene yaşadığım şoku anlatamam ama sanırım her Türk gencinin başına gelen bu. Sınavda 1,5 ay kala sanki etrafımdan büyülü bir perde kalkmış gibi oldu hayatımdaki sorumluluklar, sorumluluklar birbirin önümde belirdi ve ne yapıcıımı

Dediğin gibi biz Türk milleti çuvaldızı sevmeyiz ama karşımızdakini zevkle çarmıha gereriz.

nemine yeni girmekte olan çocukların meşgalesi olarak görülmektedir. Ve nedense pazarlamacılar insanların çıplak kadınlarla dolu reklamlarla değil de, içeriği iyi oyularla ilgilenenini anlamamakta ısrar ediyorlar. Ve tabii bir de programcılar var. Yaşı kaç olursa olsun, bir programının ömrü kod yazmakla geçer, haliyle insan ilişkilerine ayıracak pek fazla zamanları kalmıyor. Onlar da hayallerini süsleyen "mükemmel hatun" figürlerini oyularla serpiştirip avunmaya çalışıyorlar.

Tanrı tüm bunlar sonuçta piyasaya ve bizim derginin sayfalarına yansıyor. Doğrusu reklamlar konusunda yapabileceğimiz birsey yok. Hemen hiçbir dergi sayfalarında yer alan ürünlerin reklamlarını kendi hazırlamaz, burlar reklam şirketlerinden hazır film halinde geliyor, onaylanıp matbaaya gidiyor. Diğer sayfalarında kullanılan artwork, yani grafiklere gelince, takdir edersin ki onlar da incelemen konuya alakalı olmak zorunda. Yani bizim bulduğumuz materyali kullanmaya elimiz mahkum bir noktada, burada tamamen oyun endüstriinin izlediği yöne bağlıyız. Ama son zamanlarda kadınların da oyularla gittikçe artan biçimde ilgilenmeye başlaması oyun şirketlerinin gelecekteki

bilemez durumdaydım. Bu sırada o bahsettiğim mektubu yazdım. Son bir ümitle sınava asıldım ama treni kaçırıdım. Neyse ki gene de o çalışmanın faydasını şu an görebiliyorum. Size gelen "Çok ciddisindir" vs. türü mektuplara perde kalktıktan sonra yanındaki baktığında üzülüyorum, hala perdeleri olanlar var dye. Gene sınava 1,5 ay kaldı ama bu sene hazırlıklım ilüzyonlardan kurtuldum, çalışmıyorum inşallah bu sene istediğim yerlere girebilecek puanı alacağım. Dergin çok ciddi dileyenlere de en azından perdeyi kaldırırmıyorsanız bırtıkta ufak seylerden mutlu olmaya bakın derim, mesele bu ayki (Mayıs) HOMM 4 yazısı oldukça iżlenceli bir yazı. Son olarak dergideki her kese teşekkür ederim derginizi okuduğum süre içerisinde bana yaşadığım (az da olsa) kaygıyı unutturabildiğin için. İyi yarınlar.

Not: Berker abi biliyorum kızıyorsun ama ben imla kurallarını hiç kullanmadım ilkokuldan beri zahmet olacak ama sanırım bu mektubu da bir elden geçirmen gerekecek :).

Enis Tunçer

Sevgili Enis,

Aslında geçen ay o bana "Adı" diyen elemana ge-

inbox



reğinden fazla reaksiyon gösterdim, biliyorum. Ama bazen şalterim atıyor işte. Yani aslında bize öyle mektuplar felan geliyor ki, şuraya koysam isyan edersiniz. Mesela herifin biri iki sayfa yazmış, sırı kükür, ne bir eleştiri, ne bir öneri, ne de bir soru var. Ne ki bu şimdî? Ama bir noktada anlayışla karşılıkıyorum, çünkü bu ülkede genç olmay öyle böyle birşey değil. Allah bu ülkede genç olmayı düşmanına nasip etmesin derim. Ama neden gariban bir bilgisayar dergisinin yazarlarına tepki gösteriyorlar? Onun da sebebi var, biz sahibimiz ya, haliyle derdini kimse dinlemediği genler bize dert yakınmak istiyorlar. Ancak bazıları onu bile biceremeyip işi hakarete vardırıyor. Peki niye? Çünkü Level tayfasi efendidir, ne sizi tespit edip mahkemeye verir, ne karakola çektiğin sırtınızda bir araba odun kırdırır, ne de iki yarma gönderip diz kapaklarınızı kurşunlatır. Ama mahallede ya da maça öyle mi ya? Döner bıçağını

biz değiliz ve bu ülkenin genç vatandaşları olarak sizin kadar, hatta sizden fazla payımıza düşen alıdk, alıyoruz. Mesela benim yanlarında bomba mı patlamadı, kulağımın dibinden kurşular mı uçuşmadı, sarhoş sürücüler tarafından öldürülmüş tehlikesi mi geçirdim, saymakla bitecek gibi değil. O yüzden bize kükür ederken bir defa daha düzungün. Aynı ülkede, aynı sokaklarda yaşıyoruz, aynı lağımda yüzüyoruz. Size düşman olan biz değiliz, Asıl düşmanlarınız Atatürk'ün gençliğe hitabesinde açıkça bildirilmiştir, tekrar ve anlayarak okuyunuz, görecensiniz.

EXITUS

Selam Level Hanedanlığı.

Sıklıkla artık, kafayı yemek üzereyim. Bence artık oyun yapamıyorlar. Ya da oyun yapma kavramı değişti. Oyun artık yapımcılar için sadece göründen öteye gitmiyor. Yok GeForce 5882 falan

Sizden ricam aylık çıkartılan LEVEL derginizde görsel olarak bayanların da hoşnut kalacağı çizim ve reklamlara yer vermeniz olacak.

adamin girtlağından içeri sokular maaallah. Eh, haliyle anonim kalıp Level'a söylemek daha kolay oluyor. Tabii aslında bize mesaj ya da mektup atan hiç kimse anonim değil, yani Internet üzerinde birinin izini surmek o kadar basit ki, şansınız. Ama şu var işte, biz Level tayfasi, bu ülkede genç olmanın ne olduğunu çok iyi bildiğimiz için size hâk veriyoruz. Haklısınız çocuklar, sınırlenmekte, delirmekte sonuna kadar haklısınız. Ama bize söylemek hiçbir sorunu çözmez. Biz olmasak ta OSS olacaktı, ekonomik kriz olacaktı, sokakları dolduran kanan kaçakları olacaktı, çocuk yetiştirmekten bâhaber ebeveynler olacaktı. Çünkü bunların sebe-

çikmis, ona uygun bol patlamalı çatlamalı oyun yapalım veya Counter'a rakip olsun diye multiplayer FPS yapalım, Kardeşim RUH yok oyunlara artık. Ne bilim bir Red Alert'i, veya Quake'i efsane yapan onların grafikleri falan değildi, şüphesiz atmosferiydi. Ben açık konuşuyum alındığım bir oyunu en fazla bir hafta oynamıyorum. Belli bir süreden sonra bayıyarlar, Pe'mi sattım Playstation aldım o da bayıldı. Oyun piyasası biraz hareketlendi dedik. Bir daha PC alındı. Sonuç: Şuursuz oyunlarla, otistikler gibi saatlerce uğraştım. Ama olmuyor Nerede o Starcraft... Evimde 300'e yakın oyun CD si var ama %95 ini 1 saat bile oynamadım. Geriye kalan %5 lik kism ise az önce bâssettiğim oyunlardı. Bilgisayarda oyun kavramı ölüyor. Birisi acilen buna dur demeli. Ben asla sadece oyunda atmosfer olsun demiyorum. Diğer kârşılardan da bu atmosfere uygun olması gerekligi düşünüyorum. Şu andan itibaren greve gidiyorum. Ta ki oyun adına gerçekten bir şey yapılana dek (Starcraft 2 olabilir).

Dr. Ahmet Çağlar BOZKURT

Sevgili Doktor,

Sorun tüm dünyada aynı. Oyunların Hollywood filmlerinden daha fazla para kazandırıyor olması gereği, bu piyasayı büyük şirketlerin yüzüğü bir köpekbalığı havuzu haline getirdi. Bir zamanlar

Ayın Okuyucu İncisi



M.Berker Güngör merhaba size bir soru sormak istiyorum?? Neden yanınızı küçük gösteriyorsunuz onu anlamam dejilm, ama size birşey söylemim, komik durumda düşünüyorsunuz. Bence siz 18 yaşında degilsiniz 30 yaşlarında bir adamsınız. Herkese yalan söylemeye hakkınız yok. Bile hep birşey yazdırınız zaman resminizin yanına 1984 yazınızı onuda anlamam dejilm. Arkadaşlarımıza size level dergisine göstergedim zaman sizin resminizi görünce hatta benim dedigim gibi resmini yanına 1984 yazdığınız zamanda gülümseten patlıyoruz. Aynı zamanda saçma sapar şeyleri tanıttığımız zaman da gülmekten patlıyoruz. Tabiki arkadaşlarla birlikte gülmekten patlıyoruz. Örneğin geçenlerde motosikletle ilgili birşey yazmıştım. Size birşey daha söylemek istiyorum siz oylan tanıtacağımızda neden motosikleti tanıtıyorsunuz onuda anlamam dejilm. Siz gerçekten ama gerçekten kendinize çeki düzen vermemesiniz herkes size gülerek ve herkes sizinle dalgı geçerek ve aynı zamanda kendinizi değiştirmesiniz halkımız siz salak olarak görecek ama malesef siz anda salak durumuna düşüyorsunuz.

Saygılarımla

kendi şirketlerinde kafalarına göre oyun yapan tasarımçıların çoğu artık maaşlı memur statüsünde çalışıyor ve tasarım hakkında pek fazla söz hakları yok. Ama bu durum fazla sürmez, emin ol. Çünkü oyunlar sinema biletleri kadar ucuz değil ve çok hâde sert bir eleştirmen kitlesine sahip. Şimdi den dünenden en büyük oyun şirketleri krize girmeye başladı, çünkü artık kimse ruhsuz klonlara para vermek istemiyor. Yani yöneticiler ya eski gibi oyunlarda işi bilen tasarımcılara daha fazla söz hakkı verecek, ya da tasını tarağını toplayıp piyasadan çekilecektir. Öte yandan durum o kadar da kötü değil. Son zamanlarda cidden süper oyunlar çıktı, bir MOHAA ya da bir Alien vs Predator 2, bir Civilization 3 ve daha nice mükemmel yapılmış var. Yani eğer AvP 2'de Marine oynamayı

Beni de aranızza alın!

Inbox & Outbox'a ulaşmak için :

Adres: Piyalepaşa Bulvarı,
Zincirlikuyu Cd. Ün İş Merkezi,
2313 80380 Kasımpaşa/İSTANBUL.
Fax: (0212) 2971733
e-mail: level@level.com.tr

Eğer donanımla ilgili bir probleminiz varsa, togbek@level.com.tr adresine mail atabilirsiniz.

outbox



sıkıcı buluyorsan, o zaman belki de artık bilgisayar oyunu yerine başka hobilere yönelme zamanın gelmiş olabilir. Bu herkesin başına gelir, kimseden bir örüm boyu aynı şeylerlere hoşlanması beklenemez. Farklı yaşların ve ruhsal durumların getirdiği farklı ihtiyaçlar vardır. Belki artık oturup bir kitap yazma, ya da bir müzik aleti calşmayı öğrenme zamanın gelmiştir, kimbilir? Ne de olsa çeşitlilik doğanın temel taşılarındandır.

AMAN AVCI, VURMA BENİ

Derginizin ilk sayısından beri takip ediyorum diye miysem. Ama derginizle tanışmam dört sene önce sine dayanır sanırım. İlk zamanlarda hiç kaçırmadan takip ederdim ama sonra benim bilgisayarın modeli düşükçe dergilerini alma sıkılığım da açıldı biraz. Yine de son zamanlarda bilgisayarıma hiç kullanmasam da dergini alıyorum arada sırada. Aslında benim mailin konusu da bu. Ben bilgisayarın dört sene önce almıştım zaten ilk açtımda bile sorunsuz çalışmıyordu şimdi de hiç çalışmıyor. Annem bi hata yaptı ben lise 2 deyken alı bilgisayarları ben de onu sadece oyun için kullandım ve şimdi bozuk gözlerim ve kazanmadığım 2 üniversite sınavım var. Ben o bilgisayarları yenilerdim yenileseydim ama bana hiç mantıklı gelmedi hemen eskiyö çok, eee ben de sadece oyun oynuyorum onuna, yanı ben bekliyim üniversitedi kazanınca bi konsol mu alıym diye sorucam size. Ama ben Swat 2 oynamayı severdim mesela oyun konsolda yoktu heralde, ya da Need for Speed vardı oynadığım o da bilgisayarda konsol'daki kadar zevkli olmaz diye düşünürdüm.

Çok mu kariştırdım konuyu?

Bi de derginizi açıyorum başlıyorum okumaya sonlara doğru sıkılıyorum. Niye diye sorucak olursanız ben biraz arabesk bi insanın heralde yada siz bana göre fazla entelsiniz yan rock falan dilemem, frp diye blişey hayatında göremedim (masa üstü olanlardan bahsediyom), tanıtığınız kitaplar buraya hiç uğramaz zaten. Bunları yazmayın demiyorum herkese hitap ediyosunuz demek ki ne güzel.

Son olarak bi duyuru yapabilir miyim bir topluluğumuz var <http://www.community-es.msn.com/artvinanadolulisesi> adı da bu işte bir zamanlar Artvin Anadolu Lisesinde okumuş okumakta olan ve bu yazıyi okuyan arkadaşlar bizle buluşmak isterlerse diye veriyorum. Bi bakşınlar.

Ertuğrul Avcı

Sevgili Ertuğrul,
Şimdiki durumun entelleklikle, dantelleklik çok bir ilgisi yok hani. Olay yaşanan şehirden kaynakla-

nıyor. Artvin olsun, memleketin başka şehirleri olsun, buralar nüfusu aşırı kabarmamış, genellikle yerli halkın yaşadığı, kendi halinde şehirlerdir. Ama İstanbul hiç öyle değil, d**t kadar şehirde 20 milyon insan var. Bunların içinde Afrikalısan'dan Arabina, Almanından Çinlisine yetmişki milletten insan bulunuyor. Yani tam bir kültür çorbası. Eh tabii bir de Batı'ya çok yakın oluyoruz var, Avrupalılar gaz çıkarsa biz burada kokusundan boğuluyoruz. Haliyle zevkler ve renkler daha bir çeşitli, daha bir farklı oluyor. Zaten cehennem

gibi kalabalık, kimin eli kimin cebinde belli değil. Yani bazen bu şehri seviyor muyum, nefret mi ediyorum, bilemiyorum. Ama şurası açık ki burada olmak bizi çeşitli değişimlere maruz bırakıyor. Eh, bu da kaçınılmaz birsey. Ama ben kendi adıma, Anadolu'nun gittiğim şehirlerinde hiçbir yabancılık çekmedim, kendimi hep evimde, kardeşlerimin arasında hissettim. Çünkü sonuçta hepimiz bu toprağı insanzızz. Hangi şehirde oturdugumuz çok farketmiyor sonuçta, biz birbirimize benzıyoruz.

Ayın Mektubu

OYUN...

Kaç senedan beri bu işin içindeler? Çok oldu gerçekte, kendimi bilmem biley. Oy oynuyoruz, oynuyoruz ve oynuyoruz. Ardından daha fazla oynamak istiyoruz, her zaman için daha fazla. Yetmiyor ki. Sene...ler oldu hala oynuyoruz iste. Tatmin oluyoruz ama. Onumuzu baka "daha da, senelere oynamayaçım!" diyoruz. Kendi dünyamızı biliyor ve gelecek hize değişik bir nesilde göz kırkıyoı şimdiden, tonumtonuza Diablo efsanesini anlatan dedeler veya babalarına Medal of Honor'daki çarpışan savaşan anıttanın çokları.

Neden sorusunu sözmaz kimse. Neden oyun? Çok sıkıcı ve anlamsızdır oyun oynayan birine bu. Bunu pek merak etmeye yar, de zaten. Biz oynarız, çünkü eğlendir bu. Teknolojidi, gelmedi, bir ruya da. Gerçekte de bir ruyadı. Villar once Paratrooper oynayan bir kişi şimdi Jedi Knight 2'yi göre diyeceği lki yey vardi: "Gece istisna ortomeden yattım samimi!" ya da "Lübet olsun kaçmam la-zi-mı!"

Bu yüzden oyun oynanır işte. Gerçekçi ya şamak ve ruyayı tamamak için. Dışandan bakan birinin bunu anlaması pek mümkün olmamakla birlikte boyunları gelenmeye sokmaların oyun severleri bezdirir. Şöyle deriz: "Hayal gücümüzü tanımayaçınlar oyun oynamaya karşıdır."

Bırakınmaz. Kimse de bilmek ilk oyununu oynadığı zaman bir battakhoa gördüğünü. Gerçekçi antaklarda boyulmuş olurlar ama umurlarında mı? Umursamazlar

cunku muhtemelen Heroes 4 ya da Free edom Force gibisinden bir oyun oynayırlardır o sırada. Donanımlar yürü, oyular biter, yem bilgisayarlar atılır ve biz oynarız, devamlı, hiç dumadan. Hayatımız geçer, olgunlaşır, büyür. Kaçmaz yolculuk değişildi oyun oynamak ve kapımı simdi kocaman adam olup oyun oynamayı bıratır. Ben doğdu. Kaçmaz yıllarını çırıltı Diablo 2'yi bekleden ve kaçmaz hala çırıltı Warcraft 3'ü gözden? Hepimiz. Eski oyuncularımızın bakın ve anlarıncı canlanacakları. Çok olmugut "Bu oyunu oynadığım zamanlarda tanımıştım güķita. Peki de lübet oyununu oynadığım zamanlarda aynıydı!" diyen. Zevklidi gerçekte, oyular ve oynamak.

Pigmali myiz zamanımızı adadığımız işin? Ben değilim, gayet memnunum ve kendime de gurur duuyorum cunku ben oyun oynuyorum!

Umarım keyifli bir mektup olmuştur. İzin istemek zorundaydım cunku Dongeson Siege oynamacağım.

Böl oyordu günler.

Eric

Ben de seni tebrik ediyorum Eric, bu ayki orijinal oyun ödülümu sen kazandın. Sen de bir araya buralara uğrayıp orijinal oyun ödülünü alabilirsin. (Üzgünüm yoksun maile adresini bildirmeyi unutma, geçen ay odul kazanıp da hala adresin qender memiş olan sir nemesis, gibil (alooo, oğlum odul kazandın, arayıp sormayır sun illa dove dove mi verelem odulu ya!)

LEVEL 06/2002

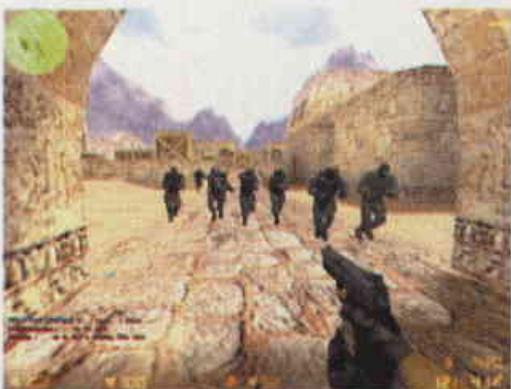
Counter Strike 1.3'ten 1.4'e yükseltme paketi

Counter Strike 1.4 versiyonu için Level CS Pack 3'ü hazırlamaktansa, Kasım ayında verdiği -miz Level CS Pack 2'nin üzerine kurulduğunda Counter Strike'ı 1.4'e yükseltceek bir paket hazırlamayı tercih etti. Böylece CD'de kazandığımız 180 MB'a Dungeon Siege'in muhtemel demosunu koyma şansımız da oldu.

CS1.3'ü Kasım sayımızdaki CS paketinden kurmadan olsanz bile yükseltme paketini kurup CS ve Half Life'ını update edebilirsiniz.

Yükseltme paketini kurduktan sonra Counter Strike'ını tamamen Türkçeleştirmek isterseñiz EXTRA klasöründeki Türkçe yama dosyasını kurabilirsiniz. Okuyucularımızdan MGK*[Yuzb.YOHJ!]'nın hazırladığı bu yama sayesinde menülerinden oyun içindeki radyo mesajlarına kadar herşey Türkçeleşecektir.

Eğer Türkçe yamayı beğenmez ve kaldırırmak isterseñiz yine EXTRA klasöründeki CSOriginal dosyasını çalıştırarak bunu yapabilirsiniz.



Jedi Outcast modifikasyonları

Duel of Fate Challenge: Multiplayer oyun sırasında düelloya davet edildiğinizde, Duel of Fate çalar. Kurmak için zip dosyasının içindeki dosyayı LucasArts/Star Wars JK II Jedi Outcast/ GameData/base klasörüne kopyalayın.

Extra Bots: Reborn boss, İmparatorluk komutanı gibi gizli botları açar. Bunu da kurmak için zip dosyasının içindeki dosyayı LucasArts/Star Wars JK II Jedi Outcast/ GameData/base klasörüne kopyalayın.

Imperials vs Rebels: Mükemmel bir mod! Oyundaki imparatorluk güçlerini asılere, asileri de imparatorluk güçlerine çevirip oyunu gücün karanlık tarafından oynamanızı sağlıyor. Kyle yerine Desann'ı yönetiyorsunuz İlginçtir, kurmak için zip dosyasının içindeki dosyayı LucasArts/Star Wars JK II Jedi Outcast/ GameData/base klasörüne kopyalamanız gerekiyor.

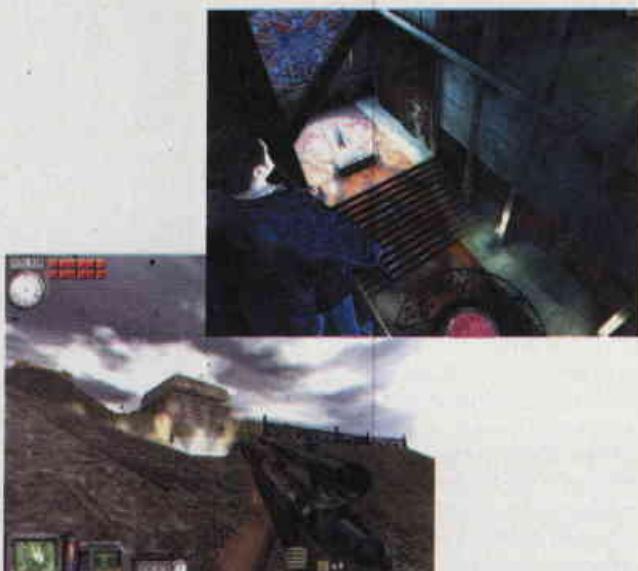
Ladder: Bu da çok iyi bir mod. Tam 54 tane Jedi ve Sith'e karşı savaşıyorsunuz. Artık nasıl hayatı kalırsınız, bilemem. Kurmak için zip dosyasının içindeki dosyayı LucasArts/Star Wars JK II Jedi Outcast/ GameData/base klasörüne kopyalamanız gerekiyor (eh ama!) Daha sonra LOAD GAME seçenekinden en alttaki Ladder save'ını yüklemelisiniz.

Weapon Glow: Oyundaki silah efektlerinin askerlerin de üzerinden yansımmasını sağlar. Genel olarak ışık efektlerini daha da güzel hale getirir. Modifikasyonu kurmak için Level demo CD'sini kırıp küçük parçalar halinde gece tam 01.30'da Ortaköy sahilinden boğaza salıvermeniz gerekiyor.



Max Payne FPS

Max Payne hakkında verilmemiş ne kalmıştı? Oyunu bu kez de Max'in gözlerinden görmeye ne dersiniz? Bu minicik modifikasyonun tek yaptığı Max'in ensesini takip eden kamerasını alıp gözlerinin önüne yerleştirmek. Ama Berker gibi Max düşmanı, FPS manyaklarını bile cezbedecek kadar güzel bir iş çıkartıyor. İlk defa bir FPS oyunduda yönetimeñiz karakterin bacaklarını ve gövdesini, hatta pardesüsünün içindeki Desert Eagle'ını görecek ve mest olacaksınız. Kurmak için Extra klasöründeki Zip dosyasını açın ve Eep Multi.mpm dosyasını Max Payne'ın ana klasörüne kopyalayın. Max Payne'ın açılış menüsünden en alttan Eep Multi'yi seçin ve oyunu başlatın. Gördükleriniz hem siz şaşırtacak, hem de çok hoşunuza gidecek.



Day of Defeat 2.0 Sturmbot

Iki ay önce verdigimiz Day of Defeat'ı tek başına da dynamik istiyorsunuz. İki aylık aramafırımızın sonunda DoD 2.0 için en başarılı botu bulduk Sturmbot. Ama kurarken bir miktar zorluk çekebilirsiniz. Bu yüzden detaylı bir şekilde nasıl kuracağınızı anlatacağım. Şöyle ki:

Extra klasöründeki Sturmbot 1.2 programını çalıştırın. Half Life klasörü altındaki DoD klasörünü kendisini kuracaktır. Masaüstündede Day of Defeat çalıştırıcı dosyasına bir kısayol oluşturun. Kısayola sağ tuşla tıklayın Özellipler'i seçin. Burada kısayol komut satırına "-console" komutunu eklediğinizden emin olun ve çıkış.

Day of Defeat'ı çalıştırıldktan sonra "e" tuşuna basıp konsolu açın. Bot menüsünü açmak için gerekli tuş belirleyeceğiz, hangi tuşa bot menüsünün açılmasını istiyorsanız console'a "bind TUŞ sturmbotmenu" yazın (trneler olmadan ve TUŞ yerine istediğiniz tuşu girerek). Artık oyun sırasında o tuşa basarak bot menüsünde ulaşabilir ve istediginiz kadar ro-bot-ik 2. Dünya Savaşı askerine karşı mermi saydırabilirsiniz. Saygılar efenim!

Demolar

Cultures 2

The Sims ile Settlers'in uyumlu birlikteğinden doğan Cultures, ultra şirin grafikleri ile sizi kendine hayran bırakacak veya kusturacak. Seçim size kalmış :)

Dungeon Siege

Eh hala denemediyseniz size söyleyecek bir çift lafımız var. Ama durun, biz sözlerimizi sarfetmeyelim. Bizim yerimize bu demo konuşsun.

Jedi Outcast

Oyunu henüz oynamadıysanız, bu demo sizi oynamaya ikna edecektir. Oynayıp bitirdiyseniz bile, bu demo oyunda olmayan yeni bir bölüm olduğundan, tekrardan sizi işin kilincinize isındıracaktır.

Tony Hawk Pro Skater 3

"Ah kafam!", "Oy dizim" sesleri arasında ollie'ler, half-pipe jump'lar yapacaksınız. Bu oyunu sakın kaçırmayın. Bu arada, hareketleri KeyPad'den (klavyenin en sağındaki numaralar) yapıyorsunuz.

Sudden Strike 2

2. Dünya Savaşı'nı konu alan en iyi RTS iyice genişliyor. Sudden Strike 2 işin içine Japon'lari da katıyor.

Origami!

Sağdaki şey, dostlarım, elinize bir adet makas alıp işaretli yerden doğru bir şekilde kestiğinizde ve akabİNde katladığınızda, şirin bir CD kapağı haline gelecektir. Boş bir plastik kapağın içine ön ve arka yüz olacak şekilde hazırladığınız bu kapak, değerli Level CD'lerinizi bundan sonra kaybetmemenizi ve içeriğini bir çırçıda görmenizi sağlayacak son derece faydalı bir eserdir. Deneyin, görecksiniz. Ama burada denenmiş mi 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 bilimlilerinizi level@level.com.tr'ye gönderin. Tabii gönderdiğinizin yanına minik bir text dokümanında kendi adınızı ve mailinizi sakin eklemeyin, adınızın eserinizin yanında yazılımasını istiyorsanız o başka tabii.

En Son Demolar: Cultures 2, Dungeon Siege, Jedi Knight 2, Jedi Outcast, Tony Hawk's Pro Skater 3, Sudden Strike 2

LEVEL 06/2002

En Son Demolar: Cultures 2, Dungeon Siege, Jedi Knight 2, Jedi Outcast, Tony Hawk's Pro Skater 3, Sudden Strike 2

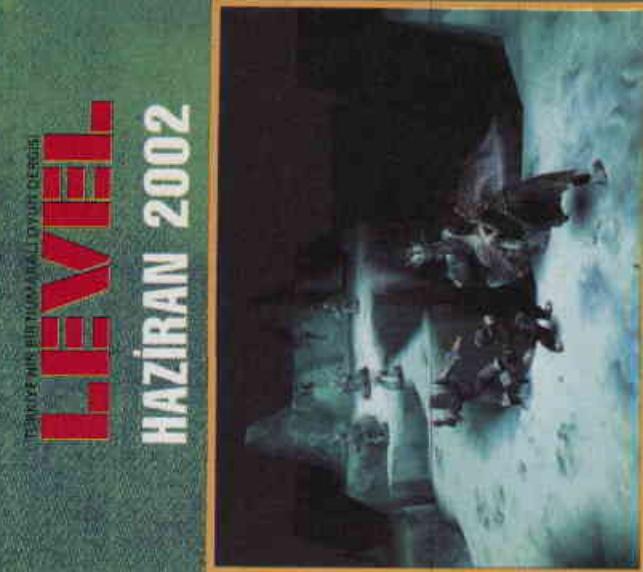
AYIN DEMOSU: Dungeon Siege

HAZIRAN 2002

Dungeon Siege

LEVEL

Bu CD Kapası sertini işaretli yerden kesip, katladıkten sonra CD'nizi koymadan bir plastik CD kabının ön ve arka yüzlerine yerleştirin ve biz LEVEL ekibi olarak tavsiye ediyoruz. İşbirliğiniz için teşekkür ederiz.



Dungeon Siege



LEVEL

Dungeon Siege

HAZIRAN 2002

Jedi Knight 2: Jedi Outcast



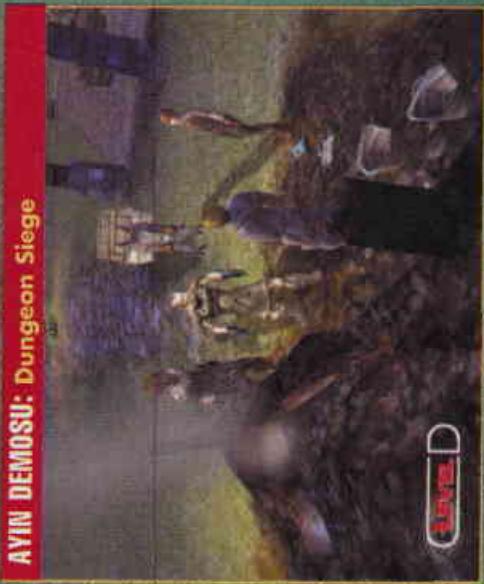
Tony Hawk's Pro Skater 3



Sudden Strike 2



Demon's Fury: Sudden Strike 2 (www.level.com.tr/2002/06/06.htm)



Demon's Fury: Dungeon Siege (www.level.com.tr/2002/06/06.htm)

Modifikasyonlar Modifikasyonlar...	
Counter Strike 1.3 - 1.4	DemolatCS14Patch102.exe
Demolar Demolar...	
Cultures 2	Cultures 2Setup.exe
Dungeon Siege	DungeonSiegeUDSPatch102.exe
Jedi Outcast	JediOutcastUDSPatch102.exe
Tony Hawk Pro Skater 3	TonyHawkProSkater3Patch102.exe
Sudden Strike 2	SuddenStrike2Patch102.exe
Videolar Videolar...	
Halo	HaloHalo.exe
Tomb Raider 6	TombRaider6Angel.exe
Virtua Fighter 4	VirtuaFighter4F4.exe
Strident	StridentStrident.exe
Programlar Programlar...	
ACDSee	ACDSeeSetup.exe
CursorXP	CursorXPCursorXPFree11.exe
Far	FarFar1104.exe
GetRight	GetRightGetright4.exe
ICQ2002a	ICQ2002aPatch102.exe
IRCfree	IRCfreeIRCfree.exe
Miranda	MirandaMiranda121.exe
PowerDVD	PowerDVDTrial1108a.exe
WinAce	WinAcepworld11.exe
Windows Blinds	WindowsBlindswb3_pub.exe
WinRAR	WinRARwinRAR30b6.exe
Yama Dosyaları Yama Dosyaları...	
Day of Defeat 2.0 Stormbot	BloodOmen2b02pe102.exe
Jedi Outcast Modan	DarkPlanetJP_Patch_V1_01.exe
Max Payne FPS Mod	Might&Magic3Patch102.exe
Counter Strike 1.4 Türkçə Yama	TonyHawk3THPS3_patch102DE.exe
Extra İletişim Extra İletişim...	
Blood Omen 2	WarriorKingsMK_Patch_1_2_Turk_1-3_English.exe
Dark Planet	
Might & Magic 9	
Tony Hawk's Pro Skater 3	
Warrior Kings	



Modifikasyonlar

Counter Strike 1.3 - 1.4

Yama Dosyaları

Yama Dosyaları Yama Dosyaları...	
Day of Defeat 2.0 Stormbot	
Jedi Outcast Modan	
Max Payne FPS Mod	
Counter Strike 1.4 Türkçə Yama	
Extra İletişim Extra İletişim...	
Blood Omen 2	BloodOmen2b02pe102.exe
Dark Planet	DarkPlanetJP_Patch_V1_01.exe
Might & Magic 9	Might&Magic3Patch102.exe
Tony Hawk's Pro Skater 3	TonyHawk3THPS3_patch102DE.exe
Warrior Kings	WarriorKingsMK_Patch_1_2_Turk_1-3_English.exe

+oyunlar

Demolar kışından, 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 ve onun da altında demonun makul bir hızda çalışması için bilgisayarınızın sahip olması gereken minimum konfigürasyonu görebilirsiniz. Ayrıca, demoların düzgün çalışması için CD'mizin DRIVERS bölümünden Direct X programının en son sürümünü ve bilgisayarınızın ekran kartı, ses kartı gibi parçalarının en son sürücülerinin kurulu olduğundan emin olun.

Demolar bölümünde zaman zaman yeni çıkan veya çikacak olan oyunların tanıtım videolarını bulabilirsiniz. Bu videoları çalıştırmak için hangi video programının gerektiği alttaki açıklamada belirtilecektir. Bu programı Shareware bölümünden kurmadan, videoyu görmeniz mümkün değildir.

Hotshots bölümünde yeni公布的 ve çıkışına uzun zaman olan oyunların ilk resimlerini görebilirsiniz. Soldaki oyun isimlerinden birisini seçtiğten sonra ortadaki resmin üzerine tıklayarak resimlerin büyük hallerini görebilirsiniz. Mouse'ı ekranın sağına veya soluna tıklayarak bir sonraki ve bir önceki resimlere geçebilirsiniz. Updates bölümünde ise bazı oyunların hatalarını gideren yama dosyalarını bulabilirsiniz. Dikkat etmeniz gereken bir nokta, Türkiye'ye gelen oyunların çoğu Crack'lı olduğundan, bu yama dosyaları Crack'lı oyunlarda çalışmamaktır. Eğer sizde oyunun Crack'lı versiyonu varsa yama dosyasını kurmaya çalışmayın.

+videolar

1- CD'mizdeki videoların birçoğu az yer kaplaması için DivX sıkıştırma programı ile sıkıştırıldılarından, bu videoları seyredebilmek için bilgisayarınızda DivX encoder'in CD'mizdeki Shareware bölümünden kurabilirsiniz.

2- Bazı videolar ise QuickTime formatındadır. Bu videoları izlemek için ise QuickTime Player'in bilgisayarınızda kurulu olması gerekmektedir. Bu programı www.apple.com adresinden indirebilirsiniz.

3- Bazı videolar ise, çok özel codec'ler gerektirmektedir. Bu videoları seyredebilmek için önce Internet'e bağlanmalı, daha sonra videoyu çalıştırılmalıdır. Böylece gereken codec otomatik olarak bilgisayarınıza indirilik Media Player'a entegre edilecektir.

+programlar

Shareware bölümünde, bilgisayarınızı kullanmanızı kolaylaştıracak programlar bulabilirsiniz. Ayrıca Demolar bölümündeki videoların çalışması için bir video gösterici veya codec gerekiyorsa, burada bulabilirsiniz. Sürücüler bölümünden oyunları oynamanız için gereken Direct X'in en son versiyonunu bulabilirsiniz. Ayrıca, piyasada en yaygın bulunan ekran kartlarının en son sürücülerini de burada bulabilirsiniz.

+diğerleri...

SHAREWARE

ACDSee 4.1
CursorXP 1.1
Far v1.7beta4
GetRight 4.5d
ICQ 2002a
IRCFree 0.3.1
Miranda 0.1.2.1
PowerDVD XP 4.0
WinAce 2.11
Windows Blinds 3.3
WinRAR v3.0 b6

UPDATE

Blood Omen 2
Dark Planet
Might & Magic 9
Tony Hawk Pro Skater 3
Warrior Kings

DRIVERS

DirectX 8.1 - DivX 5.01

